

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DENGAN MODEL
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MEMUDAHKAN
PEMBELAJARAN IPA TERHADAP PESERTA DIDIK**

Eva Maghfiroh,¹ Syamsul Arifin²

¹ Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia
Email : evajauhari@yahoo.com

² Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia
Email : syaif18@gmail.com

Submit : **30/10/2020** | Review : **19/11/2020** s.d **02/12/2020** | Publish : **01/10/2021**

Abstract

The current learning pattern is in principle a process to make understanding of a material easier to understand, through this process it is hoped that students can and easily understand each subject. Educators need to create a pleasant learning atmosphere so that students do not feel burdened in carrying out learning activities. By using the right media in the learning process it will be more interesting and fun and also help students more easily understand the material being taught. Implementing fun learning is needed in all lessons that are considered difficult for students to understand. The learning process with the game system used in the Teams Games Tournament learning is hoped that students receive material that is easier to understand, relax, and can also foster a sense of responsibility and togetherness in teaching and learning.

Keyword : Students, Educators, TGT, Fun.

Pendahuluan

Pendidikan saat ini menjadi penting dalam setiap kehidupan. Begitupun dengan pengajaran, merupakan hal yang penting bagi semua sistem pembelajaran saat ini. ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya.

Pendidikan juga merupakan sebuah proses untuk menjadikan kehidupan menjadi lebih baik. Pendidikan juga mampu memahami bagaimana menjalankan tugas hidup dengan utuh dan berkualitas. Sehingga mereka benar-benar siap untuk menjalani kehidupan yang lebih baik.. menurut Munir Yusuf dalam bukunya mengatakan dengan pendidikan peserta didik terbebas dari ketidak tahuan, ketidak mampuan, ketidak berdayaan, ketidak benaran, ketidak jujur, dan dari buruknya hati, akhlak, dan keimanan.¹ Selanjutnya Proses belajar mengajar merupakan prinsip dari sebuah pendidik untuk menciptakan, kreativitas, percaya diri, dan menumbuhkan, juga asa tanggungjawab yang besar baik. Harapannya Setiap peserta didik patut untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu agar dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia serta dapat bertanggung jawab sesuai apa yang ditulis Nurkholis.²

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) salhasatu pengetahuan yang mempelajari tentang alam yang ada di sekitar kita baik makhluk hidup ataupun mati beserta unsur unsurnya, serta fenomena-fenomena yang terjadi didalamnya.

Materi ilmu pengetahuan alam bisa dijadikan pengetahuan untuk menambah wawasan tentang pengetahuan alam yang ada di sekitar lingkungan peserta didik. Selain itu, ilmu pengetahuan alam juga bermanfaat dalam mempelajari diri sendiri, mempelajari lingkungan sekitar, serta mempelajari alam semesta secara utuh, salah satu tujuan akhir dari pembelajaran ini harapannya peserta didik mampu menghargai alam yang ada di lingkungan sekitarnya. Hanifah ismi juga mengatakan bahwa pelajaran ilmu pengetahuan alam ini penting bagi peserta didik untuk perkembangan saat ini dan masa yang akan.³

Materi yang ada didalam pembelajaran Ilmu pengetahuan alam, tenaga pendidik dituntut untuk belajar dengan sungguh-sungguh, karena dalam pembelajaran IPA, tuturan dan praktik saja tidak cukup, tetapi perlu dilakukan beberapa kegiatan agar peserta didik menemukan penemuan atau fakta baru yang terjadi disekitar. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam ini tenaga pendidik di tuntut untuk memberikan pemahaman tentang materi pengetahuan alam dengan mudah. Sehingga peserta didik tidak merasa terbebani ketika

¹ Munir Yusuf. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo. 2018 14.

² Nurkholis. "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi", *STAIN Purwokerto: Jurnal Kependidikan*, vol. 1, no. 1, 2013 25.

³ Hanifah Ismi Nurjanah. dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Pada Materi Gaya Magnet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik", *UPI Kampus Sumedang: Jurnal Pena Ilmiah*, vol 2, no 1 (2017). 462.

mempelajarinya. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam ini bisa bersangkutan dengan lingkungan sekitar. Farida Nur Kamala mengatakan bahwa Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini peserta didik hanyadiberikan informasi dan pengetahuan untuk mengingat dan mengakumulasi berbagai informasi, tanpa perlu memahami informasi terkait keadaan dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Sehingga peserta didik hanya tahu teori teori saja yang disampaikan oleh pendidik tanpa mengetahui secara langsung yang ada di lingkungannya.

Dalam undang undang sistem pendidikan nasional mengatakan bahwa sebuah Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk menciptakan manusia yang berpendidikan dan berkualitas tinggi . serta di jabarkan juga perlunya pendidikan tinggi akan terciptanya prilaku yang berbudi luhur dan sikap yang berdasarakan ajaran ajaran dan berakhlakul karimah. Serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁵

Seorang peserta perlu diasah dan di latih untuk mengembangkan pengetahuan dan bakat minat yang dimilikinya. Perlu diasah dan di

fasilitasi agar peserta didik memiliki keahlian sendiri secara tersusun dengan baik. Perkembangan minat sangat dipengaruhi oleh kepribadian masing masing ana didik. Artinya jika seorang peserta senang akan sesuatu, dia akan lebih tertarik padanya. Pembelajaran yang ideal harus didasarkan pada minat peserta agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif. Namun nyatanya, masih banyak tenaga pendidik yang masih mengabaikan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan. Sejak awal, untuk menciptakan pengelolaan pembelajaran yang efektif, tenaga pendidik secara khusus harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di kelas. Membuat peserta didik tampak mampu menerima proses pembelajaran dengan senang dan aktif.⁶

Tenaga pendidik perlu menciptakan pembelajaran menyenangkan agar peserta didik tidak merasa terbebani dan juga bosan. Lebih menarik lagi jika tenaga pendidik menyampaikan materi pembelajarannya menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga mereka mampu menerimanya dengan baik dan tanpa beban setiap mengikuti

⁴ Farida Nur Kumala. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*.(Malang: Ediiide Infografika. 2016).5.

⁵ Mumun Mulyati“Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan

Peminatan Peserta Usia Dini Terhadap Pelajaran. 279.

⁶ Anisa Eka Pratiwi. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, vol. 4, nomor 2, (Januari 2018).67.

materi pembelajaran yang akan di ikuti. Untuk mengembangkan pembelajaran menyenangkan dalam proses pembelajaran dibutuhkan suatu konsep, media dan strategi dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran menyenangkan dapat diimplementasikan dengan baik dalam menjalankan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh tenaga pendidik kepada peserta didik.⁷

Pembelajaran yang menggunakan metode konvensional dalam proses belajar mengajar juga bisa digunakan. Dalam hal ini tenaga pendidik melakukan dengan cara diskusi materi yang sudah disampaikan. Selain itu, meskipun peserta didik dibelajarkan secara berkelompok akan tetapi dalam diskusi kelompok yang terjadi masih didominasi oleh peserta didik yang pintar sedangkan peserta didik yang memiliki kemampuan kurang cenderung pasif. Hanya peserta didik yang pintar sehingga dalam memahami konsep-konsep dalam pembelajaran baik itu menjelaskan, memaparkan ataupun menganalisis hanya mampu dilakukan oleh peserta didik yang pintar. Dalam menggunakan media yang tepat akan lebih menarik dan menyenangkan dan juga membantu peserta didik lebih

mudah menerima materi yang disampaikan. Kemudian belajar ilmu pengetahuan alam yang diterima peserta didik dapat dicapai dengan hasil yang memuaskan. Mengimplementasikan pembelajaran menyenangkan sangat diperlukan dalam pembelajaran IPA, dikarenakan menurut sebagian banyak peserta didik pelajaran IPA dianggap sulit dengan materi- materi yang dalam bahasanya juga terkesan sulit untuk dipahami.⁸

Pembelajaran yang menggunakan tipe kooperatif dengan roles *Teams Games Tournament* (TGT) dianggap sangat membantu dalam pengimplementasian pembelajaran menyenangkan pelajaran IPA. Pembelajaran menyenangkan disini memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berkeja sama, saling bahu-membahu mengerjakan tugas yang diberikan oleh tenaga pendidik, dan meningkatkan kemampuan sosialisasinya dalam menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari baik antar anggota kelompok maupun dengan kelompok lain. Selama proses belajar mengajar peserta didik di harapkan lebih aktif dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya sekedar menerima materi saja tapi

⁷ Nainul Fauziyah.dkk. "Model Team Games Tournaments (TGT) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Peserta didik", UIN Maulana Ibrahim Malang, Indonesia: *Jurnal Socius*, vol. 9, no.2 , (Oktober 2020).121.

⁸ I Gd Gunarta. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card*

Terhadap Hasil Belajar IPA "Jurusan Pendidikan Tenaga pendidik Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha: *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran JP2*, Vol 1 No 2, (2018).114.

mereka di harapkan untuk berfikir lebih keras lagi untuk memahami setiap materi pembelajaran ilmu pengetahuan alam yang sudah disampaikan. Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, menjadikan suasana pembelajaran tidak membosankan, dan memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan, sehingga peserta didik memusatkan perhatian secara penuh untuk memahami bahan bahan yang dipelajari agar mampu menyelesaikan *games* dengan baik.⁹

Pembelajaran menyenangkan dengan suasana yang mendukung mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Dalam hal ini peserta didik mampu berfikir dengan jernih dan bisa fokus terhadap pembelajaran. Jika peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan aktif, maka materinya bisa di terima dengan baik. karena pembelajaran mempunyai sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Jika belajar hanya bersifat satu arah akan tidak efektif, maka belajar itu seperti permainan yang biasa terjadi.¹⁰ Seperti yang di tulis mujakir.

Pembelajaran *teams games tournament* (TGT) ini juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih bertanggung jawab secara individu dalam kegiatan diskusi tim. Dilanjutkan dengan melakukan beberapa permainan yang dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif, daya kompetitif peserta didik juga akan terasah dalam kegiatan turnamen dimana peserta didik akan bersaing untuk mendapat nilai yang terbaik. Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yang menjadikan proses belajar mengajar lebih membuat efektif dalam pembelajaran , sehingga peserta didik tidak bosan dan menjadikan peserta didik lebih aktif. Dengan adanya peningkatan pada performansi tenaga pendidik dan aktivitas peserta didik maka akan mengakibatkan juga pada naiknya hasil belajar peserta didik.¹¹

Proses belajar mengajar bermain tidak selalu berdampak tidak baik terhadap peserta didik. Di sini peserta didik diajak untuk berfikir dengan cara bermain dengan kelompoknya agar tercipta suasana yang menyenangkan. Kemudian apabila proses belajar mengajar dilaksanakan beserta dengan cara permainan peserta

⁹ Sulthon. "Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah (MI)", STAIN Kudus, Jawa Tengah, Indonesia: *ELEMENTARY*, vol. 4, no. 1 (Januari-Juni 2016). 39.

¹⁰ Mujakir. "Kreativitas Tenaga pendidik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar", *Lantanida Journal*, vol. 3 no. 1,(2015).123.

¹¹ Hanifah Ismi Nurjanah. dkk. "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery* Pada Materi Gaya Magnet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik", UPI Kampus Sumedang: *Jurnal Pena Ilmiah*, vol 2, no 1 (2017). 463.

didik akan lebih semangat karena mereka harus berkompetisi dengan teman sebayanya., sehingga dari proses itu semua akan mengakibatkan hasil dari proses belajar mengajar itu sendiri.. ada sebuah penelitian di kelas eksperimen, bahwa peserta didik ketika belajar dengan bermain mampu menciptakan rasa tanggungjawab yang tinggi, kemandirian, rasa solid dalam kelompoknya yang sudah terbentuk oleh tenang pendidik. Kelebihan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yaitu mampu menciptakan semangat tersendiri oleh peserta didik untuk belajar bersama dengan kelompoknya dan mampu memotivasi belajar peserta didik lainnya untuk lebih semangat lagi, selanjutnya dari proses ini semua mampu membuat nilai akhir lebih baik lagi dalam proses belajar mengajar.¹²

Mengimplementasikan pembelajaran menyenangkan dalam pembelajaran IPA sangat dibutuhkan dan diharapkan membantu dalam proses pembelajaran materi IPA yang selama ini dikenal dengan pelajaran yang sulit. Alasan Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ini

ditemukan dari beberapa jurnal yang mengimplementasikan pembelajaran menyenangkan menggunakan tipe tersebut dapat meningkatkan tingkat belajar dan pemahaman peserta didik pada pelajaran IPA khususnya tingkat SD/MI. Mengimplementasikan pembelajaran menyenangkan diharapkan Selain itu akan memadukan model pembelajaran yang sangat menarik, menyenangkan, termasuk peserta didik, peningkatan partisipasi peserta didik dan membantu mempercepat pemahaman peserta didik dalam belajar. Menurut fatwa fatiyah Ini juga memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk menjadi lebih kreatif dan bersemangat dan memahami setiap materi yang disampaikan. Demikian pula, model pembelajaran ini juga memberi kesan pada peserta didik bahwa memahami materi ilmu pengetahuan alam tidaklah sulit.¹³

Bahan dan Metode

Seputar Pembelajaran Menyenangkan dan proses Belajar

Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda. Ada Perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran , termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

¹² Zakiyu Maulidina. dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. Universitas Jember, Jember, Jawa Timur, Indonesia: *Jurnal JPSD vol. 4 no. 2* (Juli 2018). 145.

¹³ Fatwa Patimah Nursa`Adah. "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Sikap Peserta didik Pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar IPA", (2014).113.

sebagai akhir dari proses belajar mengajar yang telah berlangsung. Maksud dari hasil belajar adalah sebuah proses kegiatan belajar mengajar yang telah diikuti dari awal sampai terakhir dan menghasilkan sebuah pengetahuan. sedangkan belajar itu sendiri merupakan sesuatu yang berawal dari tidak mengetahui dan menjadikan lebih memahami materi yang akan dipelajari. Untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai sesuai dengan tujuan yang telah dikehendaki dapat dievaluasi dari semua proses yang telah dilakukan.¹⁴

Model pembelajaran yang menyenangkan dimaksudkan agar setiap peserta didik merasa senang dalam mengikuti semua proses belajar mengajar. Menumbuhkan rasa semangat tersendiri bagi peserta didik ketika akan menerima materi yang akan disampaikan. Seringkali untuk mendapatkan materi yang berat peserta didik sudah merasa berat untuk menjalani atau mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, mendesain pembelajaran dalam kondisi menyenangkan menjadi hal yang sangat utama. Pembelajaran yang menyenangkan berusaha untuk membangun konsepsi baru bahwa belajar bukanlah sebagaimana yang selama ini dibayangkan yaitu kekhawatiran untuk tidak bisa menyerap materi

yang dianggap menakutkan. Suasana belajar yang menyenangkan akan membuat peserta didik lebih mudah mengikuti semua proses kegiatan belajar mengajar..

Suyatno menulis bahwa setiap Proses belajar mengajar yang inovatif dapat mengaplikasikan model pembelajaran yang menyenangkan (*learning is fun*) ini merupakan suatu keberhasilan dalam pembelajaran. Jika peserta didik sudah mempunyai persepsi yang sama dalam pembelajaran maka semua peserta didik akan aktif dalam mengikuti semua kegiatan belajar mengajar, tidak ada lagi paksaan untuk belajar di sinilah suasana kenyamanan itu dibutuhkan.¹⁵

Ada beberapa tahapan yang ditawarkan Rose dan Nichols untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan diantaranya sebagai berikut:

- a. Menciptakan lingkungan yang kondusif. Lingkungan semacam ini memberi peluang yang aman bagi peserta didik untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk berubah menjadi lebih baik cukup signifikan. Kesalahan jangan dianggap sebuah kegagalan tapi dijadikan sebuah pelajaran untuk menjadi lebih baik ke depannya.

¹⁴ Ahmad Susanto. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012). 5.

¹⁵ Suyatno. "Penggunaan Metode Pembelajaran Yang Menyenangkan Dan Bermotivasi", *Deiksis*, Vol. 04 No.01(Maret 2012). 51.

- b. Subjek pelajaran adalah hal yang cukup penting untuk disampaikan. Tenaga pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga pesertadidik akan lebih mudah memahami materi pelajaran. Semangat belajar akan terbentuk terhadap peserta didik jika mengetahui pentingnya pembelajaran. Belajar materi yang tidak jelas akan menciptakan suasana yang tidak kondusif karena ketidakjelasan materi. Dalam hal inilah, tenaga pendidik harus memberikan penjelasan secara konkrit terhadap peserta didik. Sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kondusif dan semangat belajar peserta didik semakin meningkat.
- c. Memberikan jaminan bahwa belajar secara baik akan menciptakan hal yang positif. Hal ini, kata Rose dan Nichols, belajar dengan orang lain atau kelompok akan membuat peserta didik lebih semangat dalam belajarnya dan menghasilkan evaluasi pembelajaran yang cukup baik.
- d. Menggunakan semua kemampuan secara maksimal baik secara motorik ataupun psikomotorik.
- e. Mengajak semua peserta didik untuk berfikir dan mendiskusikan materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik untuk melatih kecerdasan dan ketangkasan peserta dalam berfikir secara kritis.
- f. Mengkomunikasikan serta mendiskusikan materi materi yang sudah disampaikan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik atas materi yang sudah disampaikan.

Paparan dari langkah langkah di atas, akan sangat mendukung bersinambungnya penerapan model pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran semacam ini, tentu akan menghasilkan kualitas peserta didik yang baik dan berkualitas dibandingkan dengan model pembelajaran yang dipaksakan akan berakibatkan hasil yang kurang maksimal dan menjadi beban tersendiri bagi peserta didik . potensi yang dimiliki masing masing peserta didik memang berbeda beda, namun dari ini semua akan menciptakan pembelajaran yang berbeda pula. Peserta didik mempunyai cara tersendiri untuk memahami setiap materi yang diterima. Ketika mereka secara sadar belajar sendiri akan terbentuk

potensi belajar yang baik bagi mereka¹⁶

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diakui dengan menggunakan metodologi logis, belajar melalui jeda yang diselingi juga dengan humor dapat mengumpulkan strategi pembelajaran. Soal pembelajaran bertabur humor tenaga pendidik melakukan juga proses pembelajaran di dalam kelas. Praktik belajar mengajar tidak harus dilakukan secara serius dan konsentrasi penuh. Sesekali peserta didik membutuhkan suasana yang menyenangkan bisa dilakukan dengan memberikan hal hal yang lucu ataupun humor yang bisa membuat suasana menggembirakan karena dengan ini peserta didik akan lebih rilek dalam menerima materi. Pembelajaran yang desain belajar kelompok peserta didik akan tercipta suasana yang menyenangkan karena mereka akan melakukan diskusi jika ada materi yang tidak mereka mengerti.¹⁷

Beberapa cara berbeda yang dapat dilakukan pendidik melalui pembelajaran menyenangkan termasuk menggunakan berbagai teknik, membuat suasana santai, peserta didik yang menyenangkan, dalam hal ini tenaga pendidik harus sepenuh hati menyampaikan

materinya. Berkaitan dengan belajar mengajar yang menyenangkan, tenaga pendidik dituntut tidak hanya sebagai pengajar, pemberi materi, tetapi juga sebagai penghubung dan contoh yang baik bagi peserta didiknya.¹⁸

Sekilas pengetahuan tentang Pembelajaran IPA

Menurut Farida Nur Kumala menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari bahasa Inggris, yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam. Jadi IPA atau *science* adalah ilmu yang mempelajari tentang sesuatu yang terjadi di alam ini. Ilmu pengetahuan alam mendiskusikan tentang makhluk yang ada di kehidupan ini serta hasil eksperimen yang dilakukan manusia. Ilmu pengetahuan alam mempelajari alam semesta, benda yang ada di bumi maupun di perut bumi baik yang ada di angkasa dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak bisa dilihat secara langsung oleh manusia. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pengetahuan ilmiah, yaitu pengetahuan yang telah diuji dan didiskusikan hasilnya baik

¹⁶ Aswan. *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo.2016).49.

¹⁷ Wahyu Widodo. 2016. "Wujud Kenyamanan Belajar Peserta didik, Pembelajaran Menyenangkan, Dan Pembelajaran Bermakna Di Sekolah Dasar". Universitas Tribhuwana

Tunggadewi: *Jurnal Ar-Risalah*, vol.Xviii 22 no. 2 (Oktober 2016). 31.

¹⁸ Zulvia Trinova. "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik", *Jurnal Al-Ta'lim*, Jilid 1, Nomor 3(November 2012).214.

secara objektif, metodik, sistematis, universal, dan tentative.¹⁹

Beberapa kajian tentang ilmu pengetahuan alam dijabarkan antara lain:

- a. Makhluk hidup dan siklus kehidupannya, antara lain manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, dan sekitarnya.
- b. Benda cair, padat dan gas kegunaan dan kemanfaatannya.
- c. Energi yang meliputi perubahan serta gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan kegunaannya.
- d. Bumi dan isinya beserta alam raya yang meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.²⁰

Hakikat dan Tujuan Pelajaran IPA

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dapat membuat setiap individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya, karena dengan ilmu pengetahuan alam mereka mampu mengetahui pengetahuan tentang lingkungan sekitar yang membuat mereka lebih menjaga kesehatan diantaranya menjadikan lebih baik lagi. Peserta didik dibimbing dan diarahkan untuk mampu berpikir kritis, memecahkan setiap permasalahan, dan membuat

kebijakan kebijakan yang dapat meningkatkan kualitas pemikirannya dan mampu bermanfaat bagi orang lain dan sekitarnya. Selanjutnya dijelaskan bahwa dalam materi ilmu pengetahuan alam tingkat Dasar. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam sebaiknya memiliki tiga susunan yaitu sebagai berikut:

- a. Materi pelajaran ilmu pengetahuan alam harus mendukung pertumbuhan pengetahuan secara berkualitas dan perkembangan peserta didik yang baik.
- b. Proses belajar mengajar ilmu pengetahuan alam harus melibatkan peserta didik dalam kegiatan uji coba atau praktik percobaan tentang pengetahuan alam.
- c. Ilmu pengetahuan alam pada Sekolah Dasar harus mendorong dan menciptakan terbentuknya sikap yang ilmiah, mengembangkan pengetahuan tentang keterampilan ilmu pengetahuan alam, menguasai pola dasar pengetahuan alam serta menstimulus tumbuhnya perbuatan untuk berfikir secara rasional dan kritis.

¹⁹ Farida Nur Kumala. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. (Malang: Ediiide Infografika. 2016). 8.

²⁰ Bella Azizatun Nisak. 2018. *Peningkatan Pemahaman Materi Gaya Mata Pelajaran Ilmu*

Pengetahuan Alam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Bagi Siswa Kelas V SDI Sabilil Falah. (uin supel)25.

Disisi lain para ilmuwan ilmu pengetahuan alam dari UNESCO tahun 1993 telah melaksanakan konferensi dan memaparkan bahwa ilmu pengetahuan alam bertujuan sebagai berikut, diantaranya :

- a. Membuat peserta didik agar bisa dan mampu berfikir secara kritis terhadap setiap persoalan dan mampu memecahkannya dan mencari solusi dari setiap persoalan yang dihadapinya.
- b. Merubah kehidupan manusia menjadi lebih baik dan berkualitas.
- c. Mempersiapkan pengetahuan terhadap peserta didik yang akan menjadi penerus siklus kehidupan supaya mampu mempersiapkan diri semenjak awal.
- d. Menciptakan pemikiran yang sehat dan baik, untuk memutuskan setiap persoalan dengan baik.
- e. Memberikan pengetahuan dan pemahaman terhadap peserta didik untuk dapat mempelajari pelajaran yang lainnya terutama pelajaran bahasa indonesia dan pelajaran matematika.²¹

Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan sebuah istilah untuk

model pembelajaran yang dibuat untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar peserta didik yang satu dengan lainnya. Kemudian Kelompok dibagi secara heterogen tanpa membedakan satu sama lain. Dalam setiap persoalan dalam tugas kelompok harus diselesaikan secara berkelompok dengan cara diskusi dan musyawarah, setiap peserta didik dalam kelompok tersebut harus saling memahami dan bekerjasama jika mendapatkan sebuah persoalan untuk keberhasilan bersama dan merupakan tujuan dari sebuah diskusi kelompok tersebut.²² Setiap ada permasalahan jika di hadapi secara bersama atau kelompok akan menghasilkan penyelesaian yang baik. Dengan musyawarah setiap permasalahan akan mampu diselesaikan dengan lebih tepat.

Dari penjelasan tersebut di atas dapat ditarik sebuah garis merah bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebuah sistem belajar mengajar yang berusaha menggunakan teman sejawat (peserta didik lain) sebagai rujukan sumber belajar, disamping tenaga pendidik dan sumber belajar yang lainnya. Pembelajaran kooperatif pada dasarnya bertujuan membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami sebuah informasi yang diduplikatnya, karena sebuah proses belajar mengajar untuk

²¹ Farida Nur Kumala. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*.(Malang: Ediiide Infografika. 2016). 5.

²² Yusnidar Yusuf. *Buku Ajar Desain Pembelajaran IPA SD*. (Jakarta: EduCenter Indonesia, 2020). 25.

mendapatkan sebuah informasi tersebut yang akan didukung dengan menjalankan sebuah interaksi yang terjadi dalam proses belajar mengajar.²³

Desain Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Desain atau model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), peserta didik dibagi dan dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil yang kurang lebih beranggotakan lima peserta didik yang masing-masing anggotanya melakukan pertandingan pada kelompoknya masing-masing. Pemenang di setiap permainan adalah peserta didik yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dalam waktu yang paling cepat dan tepat. *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe belajar mengajar kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.²⁴ Jika diibaratkan sebuah pertandingan ada 2 kelompok yang bermain untuk merebutkan sebuah kemenangan dengan cara sekuat mungkin agar lawannya tidak

mampu mengalahkannya. Sehingga 2 kelompok ini bersemangat untuk menjadi pemenang, tidak menutup kemungkinan mereka harus berlatih dengan semangat.

Langkah- langkah Team Games Tournament (TGT)

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan untuk melaksanakan model pembelajaran yang menyenangkan *Team Games Tournament* : di antaranya sebagai berikut

- a. Penyajian
Di awal belajar mengajar tenaga pendidik menyampaikan materi yang akan di sampaikan pada saat pembelajaran awal. Pada saat itu peserta didik harus betul betul memperhatikan materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik. Dan juga materi yang telah disampaikannya harus di pahami juga.
- b. Kelompok (*Team*)
Kelompok disini terdiri dari beberapa orang antara 4-5 peserta didik. Di sini nantinya mereka akan berperan penting dalam setiap meyelesaikan tugas dari tenaga pendidik. Kemudian di dalam kelompok ini nantinya semuanya mempunyai peran penting

²³ Zakiyatu Maulidina. dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. Universitas Jember, Jember, Jawa Timur, Indonesia: *Jurnal JPSD vol. 4 no. 2* (Juli 2018). 141.

²⁴ Made Prastini. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Variasi Permainan*. (Indramayu Jawa Barat: Penerbit Adab. 2020). 60.

setiap melaksanakan proses diskusi sehingga akan menghasilkan yang optimal. Satu dengan yang lainnya harus bekerjasama dengan baik.

- c. Permainan (*Games*)
Games di sini tenaga pendidik mempunyai peran penting misalnya melakukan permainan dengan memberikan pertanyaan pertanyaan yang nantinya akan di jawab oleh peserta didik. Di sini secara tidak langsung melatih konsentrasi peserta didik setiap menjawab pertanyaan yang disampaikan. Tujuannya juga agar peserta didik bisa fokus dalam mengerjakan semua tugasnya.
- d. Tournament
Tournament di sini yaitu terdiri dari beberapa kelompok untuk bertanding namun tujuan untuk mengetahui dan memahami sejauh mana materi yang telah mereka pahami. Materi yang perlu di pahami adalah materi yang telah didiskusikan oleh masing masing kelompok. Teknik yang bisa dilakukan yaitu dengan memberikan pertanyaan pertanyaan yang sesuai dengan materi yang telah disampaikan
- e. Penghargaan (*reward*)
Setiap dari pertandingan pasti ada yang unggul dan kalah. Disini menjadi hal penting untuk memberikan sebuah penghargaan terhadap

kelompok yang berhasil mengumpulkan nilai yang tertinggi. Di sini nanti akan memicu semangat yang lebih tinggi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Tenaga pendidik sudah mempunyai catatan penting dari setiap proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

Dari beberapa langkah tentang model belajar mengajar dengan *Team Games Turnament* akan memunculkan semangat tersendiri untuk mengikuti proses penyampaian materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik, dengan berdiskusi, bermusyawarah, saling mengeluarkan ide ide cemerlang di sini akan melatih peserta didik untuk bertanggung jawab apa yang telah disampaikan dan berlatih cakap dalam berkomunikasi serta saling menghargai antara masing masing peserta didik dengan yang lainnya..²⁵ model pembelajaran ini juga melatih peserta didik untuk bertanggung jawab pada dirinya sendiri untuk memahami dari setiap materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik.

Kelebihan dan Kekurangan *Team Games Tournament (TGT)*

Setiap model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* ini sudah pasti akan di temui kelebihan dan kekurangan di

²⁵ Made Prastini. *Model Pembelajaran ...* 62.

setiap prosesnya. Berikut dijabarkan kekurangan dan kelebihan dari model pembelajaran TGT:

a. Kelebihan sistem belajar mengajar dengan kooperatif *Team Games Tournament* :

- 1) Setiap individu mempunyai masing masing perbedaan pendapat. Disinilah harus mempunyai sikap saling memahami dan mengerti antara satu peserta didik dengan lainnya
- 2) Sistem belajar mengajar akan menciptakan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti dan menyimak materi yang disampaikan.
- 3) Melatih peserta didik untuk bisa bersosialisasi dengan orang lain di luar lingkungan sekolah, bisa dengan orang tua atau masyarakat sekitar.
- 4) Keinginan untuk mengetahui hal baru lebih tinggi. Peserta didik cenderung akan lebih semangat untuk mengetahui hal hal baru dengan cara bisa bertanya pada tenaga pendidik atau dengan cara membaca pengetahuan baru..
- 5) Nilai akhir dari semua proses pembelajaran akan menjadi lebih baik dan tinggi.
- 6) Jiwa saling memahami, mengerti satu dengan lainnya menjadi lebih baik. Menghargai dari sebuah perbedaan.

b. Kekurangan dari sistem belajar mengajar kooperatif *Team Games Tournament*: diantaranya sebagai berikut

- 1) Tenaga pendidik pastiya menemukan kesulitan dalam pembagian setiap kelompok peserta didik, karena mereka memiliki kemampuan yang berbeda. Namun tenaga pendidik bisa mengatasinya dengan mengetahui masing masing kemampuan peserta didik. Sehingga ketika akan mengelompokkan akan lebih mudah dan itu semua membutuhkan waktu yang cukup lama salah satunya dengan sering melakukan komunikasi dan pendekatan yang lainnya. Dengan melakukan komunikasi yang intens akan mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didiknya serta mereka kemampuannya di materi apa saja. Jika sudah mengetahui kemampuan setiap individunya akan mudah mengelompokkannya.
- 2) sebagian dari peserta didik juga ada yang mempunyai kelemahan tidak dengan cepat menerima materi yang di sampaikan. Di sinilah tugas dari tenaga pndidik untuk melakukan bimbingan dan latihan secara terus menerus. Ketika

pembagian kelompok di sini tenaga pendidik mempunyai tugas untuk membagi atau mengelompokkan dengan peserta yang mempunyai pengetahuan lebih tinggi.²⁶ Sehingga ketika peserta didik yang lemah saat menerima materi dijadikan satu dengan peserta didik yang memiliki pengetahuan lebih , nantinya akan membagikan pengetahuan yang sudah dimengerti.

Results/Hasil

Pelaksanaan belajar mengajar dengan *Team Games Tournament* (TGT) pada pelajaran IPA

Setiap lembaga pendidikan mempunyai harapan peserta didiknya akan mempunyai pengetahuan yang tinggi dan berwawasan luas. Namun itu tidak akan terwujud jika tenaga pendidiknya tidak memiliki sebuah inovasi dalam proses belajar mengajarnya. Namun pada kenyataannya sebagian peserta didik memiliki nilai akhir yang tidak sesuai dengan harapan karena mereka memang memiliki kemampuan yang terbatas.

Dalam proses belajar mengajar materi ilmu pengetahuan alam akan dilihat dengan nilai akhir.

Dengan penguasaan yang tinggi terhadap materi peserta didik akan mendapatkan nilai yang tinggi namun bagi peserta didik yang kurang dalam Penguasaan materi IPA yang kurang, akan mengakibatkan nilai yang kurang dari batasan nilai akhir akademik. Kurangnya pemahaman dari peserta didik ini juga bisa dari tenaga pendidik yang kurang menguasai materi sehingga peserta didik kesulitan memahami materi yang disampaikan. Disini juga merupakan salah satu yang mengakibatkan nilainya rendah.

Untuk meningkatkan pengetahuan dan bakat peserta didik memang butuh proses yang cukup lama dan dalam upaya membangkitkan semangat belajar untuk memahami setiap materi untuk mengikuti hal-hal yang akan dipelajari ada beberapa cara yang dapat digunakan tenaga pendidik untuk menarik perhatian peserta didiknya salah satunya ialah penggunaan media pembelajaran seperti strategi yang di gunakan dan juga bahan ajar yang akan di gunakan oleh tenaga pendidik untuk membangkitkan minat peserta didik terhadap pelajaran yang tidak mereka sukai atau yang mereka anggap sulit untuk memahaminya. Dari uraian yang sudah dibaca mengatakan bahwa materi pembelajaran ilmu pengetahuan alam disampaikan dengan model kooperatif tipe TGT (*Team Games*

²⁶ Nasruddin. Penerapan Metode TGT (*Team Game Tournament*) 59.

Tournament) sangat efektif untuk digunakan. Ini adalah salah satu upaya tenaga pendidik dalam mengimplementasikan TGT dalam pembelajaran IPA untuk lebih mempermudah peserta didik untuk memahami dari setiap materi.

Dari gambaran yang sudah di jabarkan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan alam bisa menggunakan metode *team games tournament* yang dianggap mudah untuk memahami materi pelajaran ilmu pengetahuan alam ini. Karena pelajaran IPA selama ini dianggap sulit untuk di cerna materinya. Sehingga dengan model pembelajaran TGM peserta didik lebih mudah untuk memahami dari materi yang disampaikan

di dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan agar tidak menciptakan pembelajaran yang membuat peserta didik bosan , jenuh dan tidak bergairah dalam setiap menghadapi yang menurutnya sulit. Belajar mengajar yang menyenangkan dapat tercipta jika tenaga pendidik menggunakan strategi dan model yang terbentuk dengan kemampuan dan juga karaktersitik peserta didik yang berbeda- beda sehingga mereka dapat menerima pelajaran tersebut dan tidak berfikir akan sulitnya pelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik selaku penyalur keilmuan yang harus disampaikan.

Kesimpulan

Dari gambaran tentang model belajar mengajar dengan *Teams Games Tournament* mampu menciptakan situasi belajar mengajar yang dapat menarik perhatian peserta didik dan juga menciptakan semangat dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya

Referensi

Aswan. 2016. *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Hidayat, Ara. "Konsep Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (PAIKEM)", UIN Sunan Gunung Djati: *Jurnal An Nûr*, vol IV, no. 1 (Februari 2012). (Diakses pada 20 Agustus 2021)

- Maulidina, Zakiyatu. dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa. Universitas Jember, Jember, Jawa Timur, Indonesia: *Jurnal JPSD* vol. 4 no. 2 (Juli 2018). (Diakases pada 20 Agustus 2021)
- MJA, Irene, dkk. 2016. *BUPENA*. Jakarta: Erlangga.
- Muakhirin, Binti. "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD", *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, no. 01/Tahun XVIII, (Mei 2014). (Diakases pada 25 Agustus 2021)
- Mujakir. "Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran IPA DI Sekolah Dasar", Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh: *Lantanida Journal*, vol. 3 no. 1,(2015). (Diakases pada 25 Agustus 2021)
- Mulyati, Mumun. "Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Peserta Usia Dini Terhadap Pelajaran", STAI Al-Hikmah Jakarta: *Journal of Islamic Educatioan*, volume I (2), 2019 ISSN 2686-0767 | EISSN 2685-7595. (Diakases pada 20 Agustus 2021)
- Munte, Bangun. "Pengaruh Pendekatan PAIKEM Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa", Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar: *Jurnal Poliprosesi*, vol x, no. 1 (Juli 2015). (Diakases pada 20 Agustus 2021)
- Nasruddin. 2019. "Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 1 Bandar Baru", *Jurnal Sains Riset ISSN 2088-0952* Volume 9, nomor 1, (April 2019). (Diakases pada 25 Agustus 2021)
- Nurkholis. 2013. "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi", STAIN Purwokerto: *Jurnal Kependidikan*, vol. 1, no. 1, (Nopember 2013). (Diakases pada 25 Agustus 2021)
- Nisak, Bella Azizatun. 2018. *Peningkatan Pemahaman Materi Gaya Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Bagi Siswa Kelas V SDI Sabilih Falah*.(Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Program Studi PgMI).
- Nurjanah, Hanifah Ismi. dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Pada Materi Gaya Magnet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa",

UPI Kampus Sumedang: *Jurnal Pena Ilmiah*, vol 2, no 1 (2017).
(Diakses pada 25 Agustus 2021)

Nur Kumala, Farida. 2016. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Ediiide Infografika.

Oktafiani, Janti. 2017. *Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Pengaruh Gaya Terhadap Gerak Suatu Benda Melalui Strategi Inkuiri Siswa Kelas IV Di MI Ma`Arif Nu Tlahab Lor Kecamatan Karangreja Kabupaten Purbalingga Tahun 2016/2017*. (Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto). (Diakses pada 20 Agustus 2021)

Patimah, Fatwa Nursa`Adah. "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Sikap Siswa Pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar IPA", Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Teknik, Matematika dan IPA Universitas Indraprasta PGRI Jakarta: *Jurnal Formatif* 4(2): 112-123, (2014). (Diakses pada 25 Agustus 2021)

Prastini, Made. 2020. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Variasi Permainan*. (Indramayu Jawa Barat: Penerbit Adab).

Sholihah, Rida Febriyanti. 2017. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Permainan Ular Tangga Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gerak Harmonik*. (Skripsi: Program Studi Pendidikan Fisika Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta). (Diakses pada 20 Agustus 2021)

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sulthon. "Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)", STAIN Kudus, Jawa Tengah, Indonesia: *ELEMENTARY*, vol. 4, no. 1 (Januari-Juni 2016) (Diakses pada 20 Agustus 2021)

Susanto, Ahmad. 2012. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Suyatno. "Penggunaan Metode Pembelajaran Yang Menyenangkan Dan Bermotivasi", Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI Jalan Nangka Tanjung Barat, Jakarta Selatan, Indonesia: *Deiksis*, Vol. 04 No.01(Maret 2012). (Diakases pada 20 Agustus 2021)

Trinova , Zulvia. "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik", Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Padang: *Jurnal Al-Ta'lim*, Jilid 1, Nomor 3(November 2012). (Diakases pada 20 Agustus 2021)

Ubaidillah, Adhis.2020. "Kreativitas Guru Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan", STAI Diponegoro Tulungagung: *Al Ibtida'*, vol. 08 no. 01,(Juni 2020). (Diakases pada 25 Agustus 2021)

Widodo, Wahyu. 2016. "Wujud Kenyamanan Belajar Siswa, Pembelajaran Menyenangkan, Dan Pembelajaran Bermakna Di Sekolah Dasar". Universitas Tribhuwana Tungadewi: *Jurnal Ar-Risalah*, vol.Xviii 22 no. 2 (Oktober 2016). (Diakases pada 20 Agustus 2021)

Yusuf, Munir. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.

Yusuf, Yusnidar. 2020. *Buku Ajar Desain Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Educenter Indonesia.