DOI: https://doi.org/10.62017/merdeka

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Bagian-Bagian Tumbuhan pada Siswa Kelas 4 di SDN Ronggomulyo 1

Evi Rukhmatul Maula *[1]
Saeful Mizan [2]
Alex Rachman Noor [3]

[1,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
*e-mail: evimaula30@gmail.com[1], mizzhan46@gmail.com[2], lexrachman2016@gmail.com[3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS dengan menerapkan model pembelajaran TGT dan PBL. Artikel ini menggunakan metode kualitatif dengan subjek sebanyak 28 siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi model TGT dan PBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan, serta dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif di kelas.

***Kata kunci**: hasil belajar, TGT (Team Games Tournamen), PBL (Problem Based Learning)*

Abstract

This study aims to determine the improvement of IPAS learning outcomes by applying TGT and PBL learning models. This article uses qualitative methods with 28 elementary school students as subjects. This research was conducted in 3 cycles. The findings show that the combination of TGT and PBL models is effective in improving student learning outcomes on plant parts material, and can be used as an alternative to innovative learning methods in the classroom.

***Keywords**: learning outcomes, TGT (Team Games Tournamen), PBL (Problem Based Learning)*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang penting pada tingkat sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS tidak hanya berfokus pada penanaman pengetahuan teoritis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah (Suhendro et al., 2019). Kegiatan belajar dalam proses pendidikan dan merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik. Dalam mencapai tujuan pendidikan, banyak komponen-komponen yang mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, diantaranya kurikulum, guru, model pembelajaran, sumber belajar, serta media belajar yang digunakan.

Pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari proses pendidikan. Jika pelaksanaan pembelajaran di kelas bermutu akan menghasilkan output yang berkualitas. Guru memiliki peran yang sangat besar dalam mengorganisasikan kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subyek yang sedang belajar. Kemampuan guru dalam mengemas suatu rancangan pembelajaran yang bermutu tentu diawali dari persiapan mengajar yang matang. Agar dapat menarik perhatian siswa dan supaya siswa aktif, maka diperlukan strategi pembelajaran oleh guru. Guru yang kreatif berusaha untuk memilih metode yang serasi dan juga sedapat mungkin diselingi yang baru sehingga murid merasakan adanya kesegaran ketika menerima pelajaran di dalam kelas, terhindar dari rasa bosan dan mengantuk, bahkan pelajaran akan dirasakan tidak sulit dan menjadi disenangi karena adanya harmonisasi di dalam pemakaian metode (Sugiata, 2018).

DOI: https://doi.org/10.62017/merdeka

Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa secara langsung melalui kegiatan pembelajaran di sekolah maupun tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Slavin, 2005) menyampaikan pendapat tentang pembelajaran yang merupakan perubahan perilaku seorang individu yang disebabkan oleh sebuah pengalaman. Hal tersebut sesuai dengan pembelajaran IPAS yang dalam pembahasannya terkait tentang berbagai gejala alam maupun kebendaan yang sistematis dan disusun secara teratur merupakan kumpulan dari hasil observasi atau hasil eksperimen (Yuafian & Astuti, 2020).

Pembelajaran IPAS menyajikan hal nyata yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga proses pembelajarannya harus memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami fakta serta konsep yang ada. Sehingga pembelajaran IPA yang sesuai dengan hakikat IPA dapat dilakukan dengan penerapan beberapa model pembelajaran dengan tepat dan menyesuaikan karakteristik pembelajaran IPAS. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran TGT (Team Games Tournamen) dan PBL (Problem Based Learning) adalah suatu kreatifitas untuk memberi bekal secara maksimal kepada siswa.

Model pembelajaran diartikan sebagai upaya membuat individu belajar, yang dirumuskan sebagai pengaturan peristiwa yang ada di luar diri seseorang peserta didik, dan dirancang serta dimanfaatkan untuk memudahkan proses belajar. Pembelajaran yang mendidik adalah pembelajaran yang menekankan proses membelajarkan peserta didik bagaimana belajar (learning how to learn). Pembelajaran yang mendidik, memiliki karakteristik antara lain: menekankan proses membelajarkan bagaimana belajar (learning how to learn), mengutamakan strategi yang mendorong dan melancarkan proses belajar peserta didik, diarahkan untuk membantu peserta didik agar berkecakapan mencari jawab atas suatu persoalan atau kecakapan (Suwarno, 2019).

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Alamsah et al., 2023).

Proses pembelajaran harus dikonsep untuk melatih murid mengeluarkan kemampuan terbaiknya sesuai dengan minat, bakat, dan pemahaman mereka (Akip et al., 2022). Pembelajaran Berbasis proyek atau PBL (Project Based Learning) merupakan salah satu model pembelajaran yang berfokus pada siswa dan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bersifat pribadi dan mendalam. Model ini, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Mereka diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kritis, analitis dan kreatif dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi selama proyek berlangsung (Mandjur et al., 2024).

Hasil belajar siswa sering kali dipengaruhi oleh metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Di banyak sekolah, metode ceramah masih dominan, yang dapat mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, terutama pada topik yang memerlukan observasi dan praktik langsung seperti bagian-bagian tumbuhan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS dengan menerapkan model pembelajaran TGT (Team Games Tournamen) dan menggunakan PBL (Problem Based Learning).

METODE

DOI: https://doi.org/10.62017/merdeka

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan fakta dan karakteristik yang sistematis dan tepat, dengan analisis kualitatif berguna untuk mengklarifikasi data yang tidak dihitung. Jadi penelitian ini tidak membutuhkan hipotesis, tetapi gambaran mengenai analisis peningkatan hasil belajar IPAS dengan menerapkan model pembelajaran TGT (Team Games Tournamen) dan menggunakan PBL (Problem Based Learning). Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan wawancara. Instrumen penelitian terdiri dari panduan observasi, daftar pertanyaan wawancara, dan lembar analisis. Data dianalisis menggunakan teknik analisis reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar IPAS dengan menerapkan model pembelajaran TGT (Team Games Tournamen) dan menggunakan PBL (Problem Based Learning) pada siswa kelas IV SDN Ronggomulyo 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan yang efektif memerlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) mengenai bagian-bagian tumbuhan, penerapan model pembelajaran yang inovatif seperti Team Games Tournament (TGT) dan Problem Based Learning (PBL) menjadi sangat relevan.

1. Model Pembelajaran TGT

   Model TGT adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggabungkan elemen permainan dengan kompetisi antar kelompok. Dalam konteks pembelajaran IPAS, TGT dapat meningkatkan motivasi siswa dengan cara: 1) mendorong kolaborasi antar siswa; 2) meningkatkan interaksi sosial di dalam kelas; dan 3) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

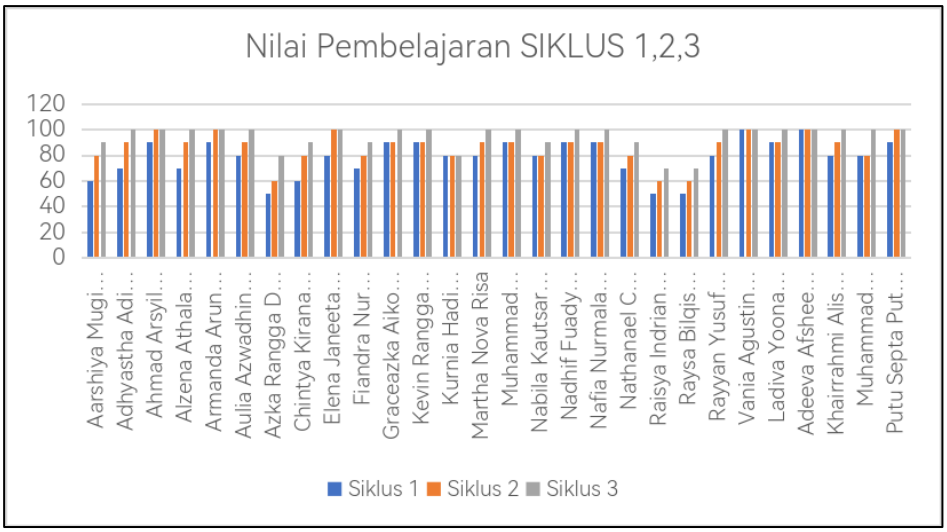
2. Model Pembelajaran PBL

   PBL merupakan pendekatan yang fokus pada pemecahan masalah nyata sebagai inti dari proses belajar. Dalam pembelajaran IPAS, PBL dapat diterapkan dengan langkah-langkah berikut:

   1. Identifikasi masalah: siswa diajak untuk mengidentifikasi masalah terkait bagian-bagian tumbuhan;
   2. Pengumpulan informasi: siswa melakukan penelitian untuk mengumpulkan informasi yang relevan; dan
   3. Diskusi: siswa berdiskusi dalam kelompok untuk merumuskan solusi.

Model pembelajaran TGT adalah pendekatan kooperatif yang menggabungkan elemen permainan dengan kerja tim, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menciptakan suasana kompetitif yang positif di antara siswa. Di sisi lain, PBL mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar dengan menyelesaikan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Melalui PBL, siswa diajak untuk berpikir kritis dan kreatif, serta menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks praktis. Berikut adalah hasil nilai pembelajaran yang digunakan dari kedua model

DOI: https://doi.org/10.62017/merdeka



Gambar1. Hasil nilai pembelajaran siklus 1,2,3

Berdasarkan observasi, diperoleh analisis data mengenai ketiga siklus dalam model pembelajaran TGT dan PBL yang dilakukan pada 28 siswa kelas IV Sekolah Dasar. Model pembelajaran yang digunakan pada siklus pertama adalah TGT (Team Games Tournamen) serta pada siklus kedua dan ketiga menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning). Berikut penjelasan masing-masing siklus dari hasil observasi yang telah dilakukan:

Siklus 1

Pada siklus pertama, saat proses pembelajaran materi yang diajarkan yakni bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Guru menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournamen). Dalam model pembelajaran tersebut siswa diajak untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui kerja sama dalam kelompok. Peserta didik disajikan beberapa game menggunakan aplikasi baamboozle untuk menggali pengetahuan mereka tentang bagian tubuh tumbuhan. Penggunaan media aplikasi baamboozle dalam pembelajaran telah menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Dengan pendekatan model pembelajaran ini, siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam pembelajaran, tetapi juga termotivasi untuk berpartisipasi dengan lebih baik.

Hasil dari siklus 1 dengan jumlah sebanyak 28 siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 78,5 dari hasil proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournamen). Dengan mengadopsi pendekatan model pembelajaran TGT yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep dengan lebih baik tetapi juga dapat menerapkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Siklus 2

Pada siklus kedua, saat proses pembelajaran materi yang diajarkan yaitu bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Guru menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning). Dalam model pembelajaran tersebut siswa diajak untuk bekerja sama secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada di dunia nyata. Peserta didik disajikan dengan menggunakan benda konret untuk menggali pengetahuan mereka tentang bagian tubuh tumbuhan. Peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS dapat dicapai dengan menggunakan media benda konkret. Media benda konkret merujuk pada penggunaan objek fisik yang dapat dilihat, disentuh, dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah secara lebih efektif.

Hasil dari siklus 2 dengan jumlah sebanyak 28 siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 86,4 dari hasil proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning). Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran IPA dengan model PBL terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dengan memberikan pengalaman langsung dan mendorong kolaborasi serta diskusi, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan mengembangkan keterampilan berpikir penting yang diperlukan dalam

DOI: https://doi.org/10.62017/merdeka

kehidupan sehari-hari. Siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik tetapi juga termotivasi untuk terus belajar.

Siklus 3

Pada siklus ketiga, saat proses pembelajaran materi yang diajarkan yaitu bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Guru menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning). Dalam model pembelajaran tersebut peserta didik diajak untuk bekerja sama secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada di dunia nyata. Peserta didik disajikan dengan menggunakan wordwall untuk menggali pengetahuan mereka tentang bagian tubuh tumbuhan. Wordwall mendukung pembelajaran kolaboratif di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Media wordwall merupakan media berbasis web yang di dalamnya terdiri dari games-games yang seru dan dapat menunjang pembelajaran terutama dengan model TGT. Menurut (Mertha & Mahfudz, 2022) aplikasi web Wordwall dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi pembelajaran game edukasi. Melalui diskusi dan kerja sama dalam kelompok, siswa dapat berbagi pemikiran dan strategi mereka dalam menyelesaikan masalah, yang memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi mereka.

Hasil dari siklus 3 dengan jumlah sebanyak 28 siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai sebesar 94,6 dari hasil proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning). Kombinasi penggunaan media wordwall dengan model PBL terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Terbukti dengan nilai rata-rata yang tertinggi dari ketiga siklus yang digunakan. Dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif, pendekatan kedua ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep ilmiah tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif antara siswa.

Dengan mengimplementasikan kedua model ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan. Penelitian ini bertujuan untuk efektivitas efektivitas model pembelajaran TGT dan PBL dalam meningkatkan hasil belajar pemahaman siswa terhadap materi tersebut serta untuk memberikan rekomendasi bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan praktik pendidikan di sekolah dasar, sehingga siswa tidak hanya memahami materi dengan baik tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan..

KESIMPULAN

Peningkatan hasil belajar IPAS, khususnya pada materi bagian-bagian tumbuhan, merupakan topik yang penting dalam dunia pendidikan. Dalam konteks ini, penerapan model pembelajaran yang inovatif seperti TGT (Teams Games Tournament) dan PBL (Problem Based Learning) menjadi sangat relevan. Model kedua ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga untuk mendorong keterlibatan aktif dan kolaborasi di antara siswa.

Hasil dari siklus 1 dengan jumlah sebanyak 28 siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 78,5 dari hasil proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournamen). Hasil dari siklus 2 dengan jumlah sebanyak 28 siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 86,4 dari hasil proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning). Dan hasil dari siklus 3 dengan jumlah sebanyak 28 siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai sebesar 94,6 dari hasil proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning).

Penerapan model pembelajaran TGT dan PBL terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada materi bagian-bagian tumbuhan. Model kedua ini tidak hanya meningkatkan

pemahaman konsep tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru sebaiknya mempertimbangkan penggunaan kombinasi kedua model ini untuk mencapai hasil yang optimal dalam pembelajaran IPAS di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Akip, M., Rahmat, Paizar, & Armaya. (2022). Konsep Merdeka Belajar Perspektif Ki Hajar Dewantara dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam. Jurnal Tazzkirah: Transformasi Ilmu-Ilmu Keislaman, 7(2), 120–128.

Alamsah, G., Sadiah, A., Roro, R., & Nurdianti, S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Model Aided by Word Wall Media in Improving Learning Outcomes. Global Education Journal, 1(3), 219–229.

Mandjur, R., Nursakiah, & Sulastri. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Penerapan Problem Based Learning pada Materi Bagian Tumbuhan pada Siswa SD Telkom Makassar. CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education, 7(2), 264–273. https://e-journal.my.id/cjpe

Mertha, & Mahfudz. (2022). History Learning Based on Word Wall Applications to Imrpve Student Learning Results Class X IPS in MA As'adiyah Ketapang. Internasional Journal of Education Review, 4(1), 605–612.

Slavin. (2005). Cooperative Learning. Nusa Media.

Sugiata, I. W. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia, 2(2), 78–87.

Suhendro, Husain, S., & Djirimu, M. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Bagian-Bagian Tumbuhan) Dengan Pemanfaatan Lingkungan Alam Sekitar Kelas IV SDK Padat Karya. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 4(5), 118–130.

Suwarno, S. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. PHILANTHROPY: Journal of Psychology, 3(2), 110. https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622

Yuafian, R., & Astuti, S. (2020). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODELPEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL). Jurnal Riset Pendidikan Dasae, 3(1), 17–24. http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd