

# **PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPA MELALUI *TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* DENGAN PERMAINAN DOMINO PADA SISWA KELAS IV SDN BANCER 1 KECAMATAN NGRAHO KABUPATEN BOJONEGORO TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

**Sutrisno, M.Pd.**

**NIP. 19710508 199304 1 001**

SDN Bancer 1 Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro

**Abstrak: Materi panca indera di kelas IV merupakan cakupan materi yang diajarkan cukup luas.** Selama ini peneliti melakukan pembelajaran tentang panca indera di kelas IV tahun sebelumnya menggunakan metode diskusi kelompok dan percobaan sederhana. Siswa sudah terlibat aktif dalam pembelajaran. Namun, berdasarkan analisis pencapaian kompetensi mengenai hasil belajar siswa tentang panca indera masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan masih rendahnya nilai tes tentang panca indera dan ketuntasan belajar secara klasikal 60%. Peneliti memperbaiki pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang panca indera dengan melaksanakan prosedur dan penggunaan media pembelajaran yang tidak membosankan melalui TGT dengan permainan domino. TGT dengan permainan domino merupakan salah satu strategi yang membuat siswa senang belajar dengan menerapkan prinsip "belajar sambil bermain". Siswa yang senang dalam pembelajaran mendapatkan daya ingat dan hasil belajar yang lebih baik. Dengan permainan ini siswa berperan lebih aktif dalam pembelajaran, mengemukakan permasalahan yang dimiliki, dan berani mengajukan alternatif penyelesaian masalah. Sehingga siswa mengalami pembelajaran bermakna yang terorganisir dalam sebuah pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian siswa kelas IV SD Negeri Bancer 1 Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro semester I tahun pelajaran 2014/2015 berjumlah 34 siswa. Pengumpulan data berupa lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan lembar tes untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing dua pertemuan. Ketuntasan belajar awal sebesar 60%. Indikator keberhasilan siklus I adalah 65%, tetapi hanya tercapai ketuntasan sebesar 62% atau terjadi peningkatan 2%. Indikator keberhasilan siklus II adalah 75%, dan telah berhasil mencapai ketuntasan sebesar 85% atau terjadi peningkatan sebesar 23%. Dengan demikian permasalahan penelitian dapat terjawab dan tujuan penelitian tercapai. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu terjadi peningkatan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Bancer 1 tentang panca indera melalui TGT dengan permainan domino.

**Kata kunci : Prestasi Belajar, TGT, Permainan Domino.**

## **Pendahuluan**

Melalui pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajar-

rannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Dalam menilai keberhasilan belajar mengajar, ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu

kompetensi dasar berkisar antara 0-100%. Kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator 75%. Satuan pendidikan harus menentukan kriteria ketuntasan minimal dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik serta kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran. Satuan pendidikan diharapkan meningkatkan kriteria ketuntasan belajar secara terus menerus untuk mencapai kriteria ketuntasan ideal.

Setelah Standar Isi dijabarkan lebih operasional menjadi Kurikulum SDN Bancor 1 dan mempertimbangkan kompleksitas materi, ketersediaan sarana pendukung, dan *intake* siswa maka ditentukan KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal) untuk IPA sebesar 75%. Dengan demikian maka siswa dinyatakan tuntas dalam mempelajari IPA jika sudah memenuhi penguasaan kompetensi minimal 75%.

Khusus materi tentang panca indera di kelas IV semester II, didapatkan bahwa cakupan materi yang diajarkan cukup luas (kompleksitasnya tinggi). Sarana penunjang pembelajaran tentang panca indera seperti model mata, model telinga, dan gambar panca indera sudah tersedia, hanya beberapa sarana belum tersedia sehingga ketersediaan sarana termasuk baik. Berdasarkan nilai pada saat kelas III maka didapatkan *intake* siswa sedang. Dengan memperhatikan ketiga hal tersebut maka KKM untuk materi panca indera ditetapkan sebesar 75%.

Selama ini di kelas IV tahun pelajaran 2012/2013 dan 2013/2014, penulis melakukan pembelajaran tentang panca indera menggunakan metode diskusi kelompok

untuk mencari informasi tentang fungsi, bagian-bagian, dan cara memelihara kesehatan panca indera serta beberapa percobaan sederhana untuk menguji kepekaan panca indera. Diskusi kelompok yang dilaksanakan sudah berjalan dengan baik, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam kegiatan percobaan juga sudah mengaktifkan siswa. Namun, berdasarkan analisis pencapaian kompetensi atau prestasi belajar siswa tentang panca indera masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 60%.

Dengan mempertimbangkan penilaian proses, penilaian prestasi belajar, dan ketuntasan belajar secara klasikal hanya 60%, maka penulis menyimpulkan bahwa prestasi belajar siswa tentang panca indera masih rendah karena penulis belum menyediakan waktu yang cukup bagi siswa untuk memantapkan apa yang sudah dipelajari, maka peluang untuk terjadi pengingatan masih kurang.

Penulis akan mencoba memperbaiki pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa tentang panca indera dengan melaksanakan prosedur dan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan memberi kesempatan siswa melakukan pengingatan melalui *TGT (Team Game Tournament)* dengan permainan domino. *TGT* dengan permainan domino merupakan salah satu cara yang dapat membuat siswa senang belajar dengan menerapkan prinsip "belajar sambil bermain." Siswa yang senang dalam pembelajaran diharapkan akan mendapatkan daya ingat yang lebih baik dan prestasi belajarnya meningkat.

Identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain; (1) prestasi belajar siswa kelas IV SDN Bancer 1 Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2014/2015 masih tergolong rendah; (2) penggunaan metode pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SDN Bancer 1 Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2014/2015 belum dapat membuat suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Adapun permasalahan penelitian yang dapat dirumuskan sebagai berikut; "Bagaimana meningkatkan prestasi belajar IPA pada siswa kelas IV SDN Bancer 1 Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2014/2015 melalui *Team Game Tournament (TGT)* dengan permainan domino?"

Pemecahan masalah yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu pembelajaran IPA tentang panca indera melalui *Team Game Tournament (TGT)* dengan permainan domino. Dengan permainan ini diharapkan siswa akan lebih berperan aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan kesempatan untuk menguatkan ingatan, sehingga siswa akan mengalami pembelajaran bermakna yang terorganisir dalam sebuah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Sumadi Suryabrata (2001: 317) menyatakan prestasi belajar adalah hasil belajar terakhir yang di capai sebaik-baiknya dalam jangka waktu tertentu di sekolah. Sedangkan menurut Lanawati (dalam Reni Akbar Hawadi, 2006: 168) berpen-

dapat bahwa prestasi belajar adalah hasil penilaian pendidik terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan instruksional yang menyangkut isi pelajaran dan perilaku yang diharapkan dari siswa.

W. S. Winkel (2004: 59) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktifitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas.

Oemar Hamalik (2010: 27) berpendapat bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*).

Berdasarkan pengertian prestasi dan belajar di atas maka dapat diambil suatu pengertian bahwa prestasi belajar adalah hasil usaha yang telah dicapai dari aktivitas belajar oleh seorang siswa berkat latihan-latihan dan pengalaman-pengalaman berupa penambahan pengetahuan sikap dan keterampilan.

Slameto (2003: 54-72) berpendapat bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dirinya (*internal*) maupun dari luar dirinya (*eksternal*). Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antar berbagai faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa mencapai prestasi belajar yang seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Dari beberapa pengertian di atas dapat kita ketahui bahwa IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam semesta beserta isi dan kejadian-kejadian yang dapat diperoleh dan dikembangkan baik secara induktif atau deduktif. Ada dua hal yang berkaitan dengan IPA yaitu IPA sebagai produk dan IPA sebagai proses. IPA sebagai produk yaitu pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. IPA sebagai proses yaitu kerja ilmiah. Baik produk atau proses IPA merupakan subjek kajian IPA. Dengan belajar IPA, belajar produk dan bagaimana proses IPA dapat kita peroleh. Dalam kehidupan kita sehari-hari banyak pengetahuan yang kita dapat. Pengetahuan tentang agama, pendidikan, kesehatan, ekonomi, politik, sosial, dan alam sekitar adalah contoh pengetahuan yang dimiliki oleh tiap manusia.

Purnomo, dkk (2008: 13), menyatakan bahwa *TGT* memiliki kemiripan dengan *STAD*, bedanya *TGT* menggunakan turnamen/lomba sedangkan *STAD* menggunakan kuis. Dalam *TGT* siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lainnya untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. *TGT* memiliki kesamaan dinamika dengan *STAD*, tetapi menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman dalam satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri, tetapi ketika sedang dalam *game* tidak boleh saling membantu.

Pembelajaran kooperatif model *TGT* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada

perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa mengarahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai juga dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Ada lima komponen utama dalam komponen utama dalam *TGT* yaitu; pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok. Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Kelompok tersebut diambil dari pengelompokan tahap pertama. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

*TGT* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur kegembiraan yang dihasilkan oleh permainan yang digunakan. Salah satu manfaat yang diperoleh siswa melalui *TGT* adalah meningkatkan prestasi belajar

dengan menyelesaikan tugas akademik, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa senang belajar adalah menerapkan prinsip “belajar sambil bermain.”

Adapun implementasi *TGT* dengan permainan domino aturan permainannya antara lain; (1) setiap kelompok terdiri dari 7 siswa; (2) untuk permainan pertama, dilakukan *hompimpa*. Kelompok yang menang pertama nanti akan membuang kartu pertama sedangkan yang kalah bertugas *mengocok*/ mengacak kartu untuk selanjutnya dibagikan sama banyak kepada semua pemain; (3) setelah kartu dibagi sama banyak kepada kelompok, pemenang *hompimpa* membuang kartu pertama, dilanjutkan dengan kelompok lain; (4) kartu bagian A harus dipasangkan dengan kartu bagian B dari kartu yang lain; (5) setelah kartu dibuang, jika kelompok sebelah tidak memiliki kartu yang cocok maka dia harus menutup salah satu kartunya (sebagai hukuman) dan kartu tersebut tidak boleh diambil lagi; (6) Untuk itu giliran membuang kartu diberikan kepada kelompok berikutnya.

### Metodologi Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN Bancer 1, Desa Bancer Kecamatan Ngraho, Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur tahun pelajaran 2014/2015. Alasan digunakan sekolah tersebut sebagai tempat penelitian adalah prestasi belajar IPA pokok materi panca indera pada siswa kelas IV SDN Bancer 1 masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 60%. Penelitian ini dilaksanakan pada

bulan Januari sampai dengan bulan Mei 2013. Subyek penelitian adalah siswa-siswi Kelas IV di SDN Bancer 1 yang berjumlah 34 siswa.

Peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), karena PTK merupakan bentuk penelitian yang berorientasi pada pembelajaran, masalah, dan penyelesaiannya. PTK dapat meningkatkan dan memperbaiki praktik di kelas secara profesional. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian ini dirancang untuk dilakukan dalam tiga siklus.

Suharsimi Arikunto (2006: 90) menyatakan bahwa pengertian penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau sekelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan. Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran. Penelitian tindakan adalah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang dicoba sambil jalan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Dalam prosesnya pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut saling mendukung satu sama lain.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa

siklus. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Peningkatan prestasi belajar tentang panca indera melalui *TGT* dengan permainan domino pada mata pelajaran IPA dilakukan minimal dua siklus, dimana setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan (2 x 2 jam pelajaran). Dengan hanya satu siklus, diduga tidak akan tuntas. Hal ini didasarkan pada berbagai keterbatasan yang ada pada siswa, sekolah, dan penulis sendiri. Keterbatasan pada siswa diantaranya perlu adanya sosialisasi dan adaptasi dengan bentuk permainan domino yang akan digunakan, yang relatif masih baru. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang harus dilaksanakan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

### Hasil Penelitian

Kegiatan pada pertemuan I diawali dengan menyanyikan lagu berjudul "Dua Mata Saya." Lagu ini dipilih karena isinya berkaitan dengan panca indera dan dapat membuat siswa senang sehingga diharapkan dapat memberi motivasi siswa untuk mempelajari panca indera. Selanjutnya siswa diajak untuk menunjukkan alat inderanya masing-masing dengan tujuan siswa mengenal alat indera yang dimilikinya.

Kegiatan inti berikutnya adalah siswa melakukan diskusi kelompok tentang ba-

gian-bagian panca indera beserta fungsinya. Siswa kelas IV yang berjumlah 34 anak dibagi menjadi lima kelompok. Untuk mempermudah siswa dalam melakukan diskusi, penulis mempersiapkan lembar kerja siswa yang berisi; (1) gambar panca indera beserta bagian-bagiannya yang ditunjukkan dengan angka-angka, (2) isian tentang fungsi utama alat indera, (3) kepekaan alat indera terhadap rangsang, (4) nama bagian alat indera yang ditunjukkan dengan angka, dan (5) isian tentang fungsi bagian alat indera yang ditunjukkan dengan angka. Setiap kelompok mempresentasikan salah satu alat indera sesuai dengan undian.

Penulis mengawali pertemuan II dengan mengajak siswa memasukkan bolpoin ke tutupnya dengan salah satu mata tertutup. Siswa diberi kesempatan sebanyak sekali untuk memasukkan bolpoin tersebut. Pada kegiatan ini banyak siswa melakukan kesalahan memasukkan bolpoin pada kesempatan pertama, tetapi pada kesempatan berikutnya siswa dapat memasukkan bolpoin ke tutupnya dengan benar. Kegiatan ini bertujuan memotivasi siswa dengan kegiatan menantang yang melibatkan fungsi alat indera. Selanjutnya, siswa diajak mendiskusikan kegiatan. Kesimpulan yang diperoleh adalah manusia memiliki dua mata sehingga dapat melihat dan memperkirakan jarak suatu benda, jika hanya melihat dengan satu mata maka manusia tidak dapat memperkirakan jarak suatu benda dengan baik. Dengan kegiatan ini, siswa diajak mensyukuri kenikmatan yang diberikan Tuhan berupa alat indera yang lengkap.

Siswa dibagi menjadi lima kelompok,

satu kelompok terdiri dari enam anak dan empat kelompok terdiri dari tujuh anak. Kartu domino berjumlah 25 lembar dan setelah *dikocok*/diacak dibagikan kepada setiap kelompok masing-masing lima kartu. Bagian belakang setiap kartu domino diberi perekat agar bisa direkatkan ke papan tulis.

Setiap wakil kelompok menempel kartu yang dimiliki sesuai giliran. Kartu domino dipasang dengan benar sesuai aturan permainan dan penilaian. Menurut Asy'ari (2003: 9), kelompok yang memasang kartu dengan benar mendapat skor 1. Kelompok yang salah dalam memasang kartu mendapat skor 0 dan membalik/mematikan salah satu kartunya. Kelompok yang merasa tidak bisa menjodohkan kartunya dan mematkan salah satu kartunya tetapi ternyata diantara kartu yang dimilikinya ada yang bisa dijodohkan, maka kelompok tersebut didenda dengan diberi skor minus 1. Disini peran penulis/guru sebagai juri/wasit sangatlah penting.

Kegiatan pertemuan II diakhiri dengan tes tulis untuk mengetahui ketercapaian kompetensi sesuai indikator. Tes tulis yang diberikan sesuai dengan rencana penulis seperti telah diuraikan di atas. Saat pelaksanaan tes tulis, siswa mengalami kesulitan mengamati gambar-gambar bagian panca indera pada soal uraian terbatas. Siswa mengerjakan tes tulis selama kurang lebih 20 menit.

Dari data tentang penilaian proses pada pertemuan pertama diperoleh rata-rata keaktifan siswa dalam pembelajaran dan keberanian siswa dalam presentasi adalah 70%. Keaktifan dan keberanian dalam presentasi tergolong pada kriteria

cukup. Keaktifan dan keberanian siswa tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut: penelitian dilakukan di awal tahun pelajaran, sehingga siswa berada di kelas baru dan perlu penyesuaian terhadap teman baru, suasana kelas, guru, aturan kelas, dan materi baru. Siswa perlu dibekali cara presentasi yang baik sehingga siswa dapat tampil berani dan lebih percaya diri.

Analisis terhadap penilaian proses tentang keaktifan dan keberanian dalam *TGT* dengan permainan domino diperoleh rata-rata sebesar 78%. Secara umum keaktifan siswa dan kemampuan siswa dalam permainan domino tergolong pada kriteria baik. Hasil ini dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut: siswa baru pertama kali melakukan *TGT* dengan permainan domino dalam pembelajaran IPA, sehingga rasa ingin tahu siswa sangat tinggi dan siswa melaksanakan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan.

Analisis terhadap nilai *yes* tulis siklus I diperoleh rata-rata sebesar 74% dan ketuntasan belajar sebesar 62%. Artinya rata-rata hasil belajar siswa sebesar 74% sudah tergolong pada kriteria baik, tetapi ketuntasan belajar siswa yaitu yang berhasil menguasai kompetensi minimal sebesar 75% masih rendah hanya sebanyak 21 anak atau 62% dari seluruh siswa kelas IV. Untuk mengetahui penyebab rendahnya ketuntasan belajar tersebut, peneliti melakukan analisis terhadap soal dan jawaban siswa.

Kegiatan refleksi bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dari kegiatan yang sudah dilaksanakan. Refleksi didasarkan pada pengamatan yang

dikumpulkan sendiri oleh peneliti maupun hasil pengamatan yang dilakukan oleh *observer*. Setelah melakukan pengamatan, *observer* dan peneliti melakukan pertemuan untuk mendiskusikan hasil pengamatan. Dari hasil data yang dikumpulkan peneliti dan masukan dari *observer* dapat dirumuskan hal-hal sebagai berikut; (a) perhatian dan partisipasi siswa perlu ditingkatkan; (b) pengelolaan waktu perlu ditingkatkan; (c) penggunaan permainan sudah baik; (d) penyajian materi oleh guru sudah baik; (e) kemampuan guru menggunakan desain permainan domino sudah baik; (f) kemampuan guru membimbing siswa dalam pembelajaran sudah baik; (g) dalam permainan domino, kartu disusun secara mendatar dan sebaiknya disusun secara *zig-zag* agar lebih menarik dan hemat tempat; (h) sebaiknya tulisan pada kartu domino dibuat berwarna-warni agar lebih menarik bagi siswa; (i) gambar pada lembar soal tes tulis perlu diperbesar dan diperjelas; dan (J) guru/peneliti belum begitu hafal terhadap nama masing-masing siswa karena kelas baru.

Kesimpulan ini disusun berdasarkan analisis data dan hasil refleksi pelaksanaan siklus I. Diharapkan indikator keberhasilan siklus I adalah terjadi peningkatan 5% dari ketuntasan hasil belajar sebesar 60% menjadi 65%. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa hanya 62% berarti hanya terjadi peningkatan sebesar 2%. Dari hasil refleksi juga ditemukan banyak hambatan sehingga peneliti merumuskan kesimpulan; “siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan dan penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.”

Dari data tentang penilaian proses pada pertemuan ketiga diperoleh rata-rata keaktifan siswa dalam pembelajaran dan keberanian dalam presentasi adalah 73%. Keaktifan dan keberanian presentasi ini tergolong pada kriteria baik. Peningkatan nilai keaktifan dan keberanian siswa tersebut disebabkan siswa yang berada di kelas baru mulai bisa menyesuaikan diri terhadap teman baru, suasana kelas, guru, aturan kelas, dan materi baru. Siswa sudah memiliki bekal cara presentasi yang lebih baik sehingga siswa dapat tampil berani dan lebih percaya diri.

Analisis terhadap nilai tes tulis siklus II diperoleh rata-rata sebesar 86% dan ketuntasan belajar sebesar 85%. Artinya rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 86% sudah tergolong pada kriteria sangat baik, ketuntasan belajar siswa yaitu yang berhasil menguasai kompetensi minimal sebesar 75% sudah sangat baik sebanyak 29 anak atau 85% dari seluruh siswa kelas IV. Untuk mengetahui penyebab peningkatan ketuntasan belajar tersebut dan kelemahan yang terdapat pada tes tulis tersebut, peneliti melakukan analisis terhadap soal dan jawaban siswa.

Kegiatan refleksi bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Refleksi didasarkan pada pengamatan yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti maupun hasil pengamatan yang dilakukan *observer*. Setelah melakukan pengamatan, *observer* dan peneliti melakukan pertemuan untuk mendiskusikan hasil pengamatan. Dari hasil data yang dikumpulkan peneliti dan masukan dari *observer* dapat dirumuskan hal-hal sebagai berikut; (a) perhatian dan



partisipasi siswa sudah sangat baik; (b) pengelolaan waktu masih perlu ditingkatkan; (d) penggunaan permainan sudah sangat baik; (e) penyajian materi oleh guru sudah sangat baik; (f) kemampuan guru menggunakan desain permainan domino sudah sangat baik; (g) kemampuan guru membimbing siswa dalam pembelajaran sudah sangat baik; (h) penggunaan istilah yang sulit dipahami siswa pada lembar soal tes tulis perlu dikurangi; (i) siswa masih perlu dilatih teknik presentasi; dan (j) pengendalian siswa dalam setiap tahap tugas akan lebih efektif apabila penjelasan guru disampaikan dalam keadaan siswa tenang terlebih dahulu dan perlu kesepakatan bersama untuk tidak bermain dengan alat-alat percobaan yang dibawa siswa.

Kesimpulan ini disusun berdasarkan analisis data dan hasil refleksi pelaksanaan siklus II. Indikator keberhasilan siklus II adalah terjadi peningkatan 10% dari ketuntasan hasil belajar sebesar 65% menjadi 75%. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II mencapai 85%. Hal ini berarti terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 23%. Meskipun dari hasil refleksi masih ditemukan beberapa hambatan, peneliti merumuskan kesimpulan bahwa siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan dan penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

### **Pembahasan**

Pada bagian ini, peneliti mencoba mengkaji, mengkritisi, apa yang sudah dilaksanakan dan hasil yang telah dicapai. Dari hasil kajian tersebut peneliti akan merumuskan hal-hal sebagai berikut.

### **Kelemahan**

Mebutuhkan waktu yang cukup lama untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran melalui *TGT* dengan permainan domino.

Mebutuhkan biaya tambahan untuk membuat kartu domino, tetapi ini bisa diatasi dengan menggunakan bekas kartu iuran siswa seperti yang dilakukan oleh peneliti.

Pengelolaan kelas dan siswa perlu dirancang dengan baik agar tidak terjadi banyak hambatan dalam pembelajaran, misalnya siswa terlalu asyik melakukan permainan sehingga melupakan tujuan utama untuk belajar.

Permainan domino belum mencakup tentang: fungsi bagian-bagian panca indera, menunjukkan bagian-bagian panca indera pada gambar, dan pengertian penyakit pada panca indera.

### **Kelebihan**

Pembelajaran dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, siswa yang senang dalam pembelajaran akan mendapatkan daya ingat yang lebih baik dan hasil belajarnya meningkat;

Siswa belajar dengan menerapkan prinsip "belajar sambil bermain."

Memberi pengalaman kepada siswa tentang alternatif cara belajar.

Memberi pengalaman kepada peneliti tentang pembelajaran yang lebih baik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan dan hasil penelitian.

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan kegiatan yang menantang, misalnya memasukkan bolpoin ke tutupnya dengan salah satu mata tertutup, menyusun *puzzle* gambar alat indera, menebak isi

kotak misteri, dan melakukan percobaan menguji kepekaan panca indera. Proses pembelajaran juga dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, misalnya menyanyikan lagu "Dua Mata Saya" dan permainan domino.

Media yang digunakan dalam pembelajaran cukup banyak, misalnya; poster gambar panca indera, model mata, model hidung, model telinga, *optotip snellen*, dan kartu domino.

Metode pembelajaran yang digunakan adalah multi metode, di antaranya ceramah, tanya jawab, diskusi, percobaan, demonstrasi, dan permainan. Metode-metode tersebut digunakan karena setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing disesuaikan dengan karakter materi yang akan disampaikan. Secara umum pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan PAKEM, yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

### Simpulan dan Saran

Berdasarkan penerapan siklus I dan siklus II pada penelitian tindakan ini maka dapat disimpulkan bahwa melalui *TGT* dengan permainan domino dapat meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada materi panca indera di kelas IV SD Negeri Bancer 1 Kecamatan Ngraho

tahun pelajaran 2014/2015. Indikator peningkatan prestasi belajar siswa ditandai dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 65% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II.

Dari hasil penelitian ini peneliti memperoleh pemikiran yang dapat digunakan dalam rangka untuk lebih meningkatkan prestasi belajar anak, antara lain; (a) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *TGT* dengan permainan domino terhadap prestasi belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Bancer 1 Kecamatan Ngraho. Oleh karena itu diharapkan guru senantiasa memperbaiki pembelajaran, salah satu diantaranya dengan mengaplikasikan hasil penelitian ini dalam pembelajaran supaya mendapatkan pengalaman nyata dan menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan prestasi siswa; (b) hasil ini hendaknya bisa dijadikan motivasi dalam bekerjasama menyelesaikan masalah yang ada di dalam kelas dalam suasana belajar yang menyenangkan; (c) hendaknya memberikan perhatian pada guru yang hendak melakukan penelitian tindakan sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran.

### Daftar Rujukan

- Kasbolah, Kasihani. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Ngalim Purwanto. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purnomo, Puji. dkk. 2008. *Model Pembelajaran Inovatif* (Panduan Pelaksanaan Pemantapan Kemampuan Mengajar). Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Reni Akbar Hawadi. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Grasindo.

- do PT. Gramedia Wida Sarana Indonesia.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, Suharjono, dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumadi Suryabrata. 2001. *Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syaiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- W.S. Winkel. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.