

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IX-D Melalui Model *Cooperative Learning* pada Mata Pelajaran IPA

Dewi Risma Winari^{1*}, Ani Rusilowati¹, Koko Supratiyoko²

¹Universitas Negeri Semarang, Semarang

²SMP Negeri 7 Semarang, Semarang

*Email korespondensi: dewirismawnr@students.unnes.ac.id.

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya materi partikel penyusun benda dan makhluk hidup. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan melibatkan siswa kelas IX-D SMP Negeri 7 Semarang. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar siswa, observasi proses pembelajaran, dan angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Pada siklus I, terdapat 10 siswa yang belum mencapai KKM, sedangkan pada siklus II, semua siswa telah mencapai atau melampaui KKM dengan nilai rata-rata meningkat dari 62,27 pada siklus I menjadi 86,92 pada siklus II. Peningkatan hasil belajar juga tercermin dari persentase ketuntasan siswa yang meningkat dari 70% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Selain itu, penerapan model kooperatif juga berdampak positif pada motivasi belajar siswa, yang menunjukkan peningkatan minat, perhatian, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kesimpulannya, model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna serta menyenangkan. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan kerjasama antar siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam konteks pembelajaran IPA. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih lanjut faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi model pembelajaran kooperatif di berbagai konteks pendidikan.

Kata kunci: *Cooperative learning*, hasil belajar, pembelajaran IPA.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal) yang mengkaji fenomena alam melalui kegiatan observasi dan eksperimen. Hakikat pembelajaran IPA meliputi empat unsur utama yaitu proses, sikap, produk dan aplikasi, bukan hanya fakta, prinsip dan konsep tetapi suatu proses penemuan. IPA sebagai proses yaitu prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah untuk memperoleh pengetahuan dengan menyusun hipotesis, merancang eksperimen atau percobaan, mengevaluasi, mengukur, dan menarik kesimpulan. Oleh karena itu, pembelajaran IPA harus mampu menanamkan dan membudayakan kebiasaan berpikir kritis dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri yang menuntut peran guru yang lebih memfokuskan pada aktivitas siswa (Yuwanita, Ika. 2020). Pembelajaran IPA adalah proses belajar mengajar yang mengajarkan penguasaan fakta, konsep, dan prinsip tentang alam, serta metode memecahkan masalah dan melatih kemampuan kritis dan kreatif siswa dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan alam (<https://sciencecouncil.org>).

Menurut Djamaluddin (2019) pengertian pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Proses belajar mengajar guru diharapkan mampu memanfaatkan potensi yang dimiliki oleh siswa atau peserta didik untuk dapat digunakan dalam belajar. Pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk mencapai pemahaman konsep dan peningkatan keterampilan siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar siswa agar lebih baik adalah penggunaan model pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar (Susilowati & Muryati, 2021).

Proses belajar mengajar yang baik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, dalam pencapaian tujuan belajar perlu menciptakan sistem lingkungan atau kondisi yang mendukung kegiatan tersebut. Sistem lingkungan yang baik terdiri atas komponen-komponen pendukung seperti tujuan, guru, dan siswa yang memainkan peran serta memiliki hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan serta sarana dan prasarana yang tersedia. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa komponen-komponen pada proses belajar mengajar saling terkait satu dengan yang lainnya. Kegiatan belajar-mengajar dapat dicapai melalui proses yang bersifat aktif, dalam hal ini siswa menggunakan seluruh kemampuan dasar yang dimilikinya sebagai dasar untuk melakukan berbagai kegiatan agar memperoleh hasil yang maksimal, dengan demikian siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru sesuai dengan hasil belajar yang dibutuhkan oleh siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajarnya (Aryansyah. 2021). Hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk memperoleh tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan-kemampuan tersebut. Menurut Bloom (dalam Tari, H.D et al 2020), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila semua siswa aktif selama pembelajaran dan mampu memahami konsep-konsep yang dibahas. Namun dalam kenyataannya selama proses pembelajaran, siswa sangatlah pasif dan tidak begitu menyukai pelajaran IPA, hal ini mungkin dikarenakan bahwa dalam penyampaian materi kepada siswa, guru kurang memperhatikan kebutuhan siswa dan tidak adanya variasi dalam penyampaian materi (Adiputra & Heryadi. 2021). Sehingga para siswa tidak begitu paham dengan konsep-konsep yang telah diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi di SMPN

7 Semarang, masih banyak siswa yang hasil belajar pada mata pelajaran IPA di bawah rata-rata, dikarenakan model pembelajaran yang masih digunakan model konvensional, untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)*.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan aliran konstruktivistik (Agustensi, Sonny, 2018). Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode pembelajaran yang diharapkan akan mendorong kerjasama selama proses pembelajaran (Hasiaba, dkk. 2022). Hal ini sejalan dengan pengertian yang dikemukakan oleh Johnson & Johnson (1994) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah kegiatan belajar secara kelompok-kelompok kecil, peserta didik belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Donald R. C (2006) mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah "*the term used to describe instructional procedures whereby learners work together in small groups and are rewarded for their collective accomplishments*". Slavin (1995) mengemukakan, "*In Cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*". Dalam model pembelajaran kooperatif, banyak sekali tipe salah satunya yaitu *TGT (Teams Games Tournament)*. Tipe *TGT* sering diimplementasikan dalam mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam, yang telah digunakan dari kelas dua sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Donni, 2017).

Berdasarkan uraian diatas, penulis melihat bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* merupakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IX-D Melalui Pembelajaran IPA dengan Menerapkan Model *Cooperative Learning*"

METODE PENELITIAN

Peneliti dalam melaksanakan penelitian termasuk jenis penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian menurut Kemmis & McTaggart. Menurut Linggayani Sinulingga (2020) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas juga diartikan sebagai strategi terstruktur berupa rencana sistematis yang terdokumentasi sehingga dapat membantu guru untuk terus berinovasi terhadap segala permasalahan di kelas (Daswita, 2021). Berdasarkan pengertian tersebut, maka PTK memiliki tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Menurut Arikunto (2009) penelitian meliputi empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX-D SMP Negeri 7 Semarang yang berjumlah 33 orang dengan rincian 11 orang laki-laki dan 22 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan lebih kurang satu bulan pada bulan Februari-Maret 2024. Pengambilan subjek penelitian didasarkan atas hasil observasi awal karena pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, kurang adanya variasi dalam pembelajaran, sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan dan lebih pasif dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan PTK dilakukan 2 siklus dengan masing-masing siklus dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan atau 5 JP. Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis instrumen penelitian, yaitu tes untuk mengukur hasil belajar siswa dan non tes untuk mengukur proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* oleh guru dan untuk mengamati kebutuhan siswa saat pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk mengetahui kelemahan

proses pembelajaran, angket diberikan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa, tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif atau hasil belajar setiap siklus, dan dokumentasi sebagai bukti-bukti penilaian.

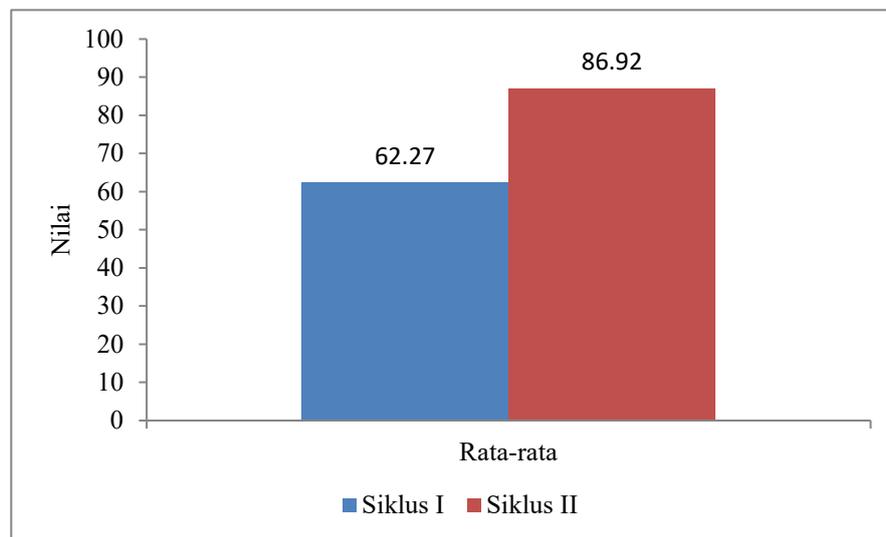
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan cooperative learning di kelas IX-D dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA materi partikel penyusun benda dan makhluk hidup. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui tes hasil belajar siklus I, dan siklus II. Rincian data hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 1.

Nilai Belajar Siswa	Siklus I	Siklus II
Nilai terendah	0	77,5
Nilai tertinggi	95	95
Jumlah siswa tuntas	23	33
Jumlah siswa belum tuntas	10	0
Rata-rata	62,27	86,92
Presentase ketuntasan (%)	70	100

Rata-rata Nilai Kelas

Berdasarkan Tabel 1, peningkatan hasil belajar siswa kelas IX-D pada siklus I terdapat 10 siswa yang belum tuntas, 23 siswa tuntas, nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 0 dikarenakan tidak hadir. Sedangkan pada siklus II hasil belajar pengetahuan siswa menjadi lebih baik di mana terdapat 33 siswa tuntas yang artinya semua melampaui batas minimum, dengan nilai terendah 77,5. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IX-D yang dapat dilihat pada diagram Gambar 1.



Gambar 1 Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa

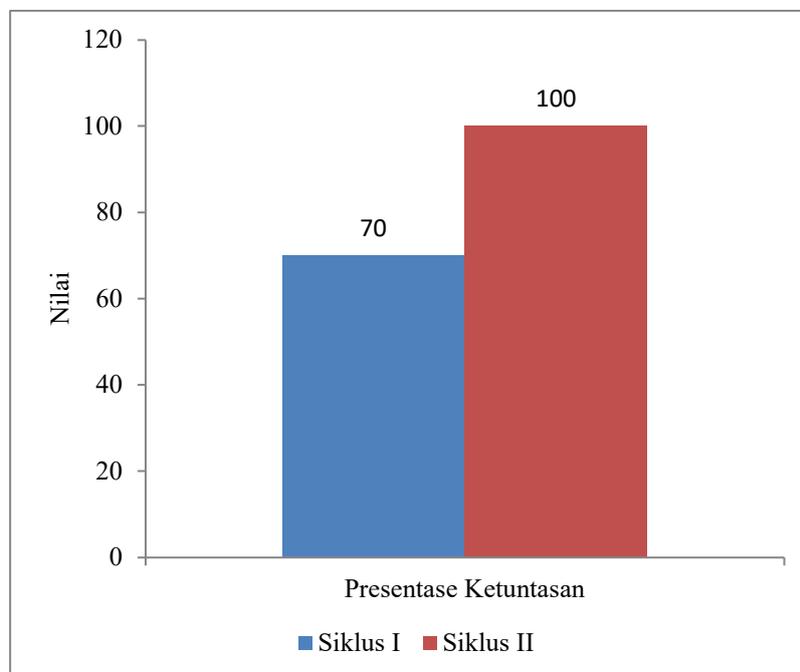
Berdasarkan Gambar 1, peningkatan hasil rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I 62,67 meningkat menjadi 86,92 pada siklus II. Sehingga peninggkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 24,25. Hal ini dapat menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)*. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa hasil

belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* sudah mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Namun masih terdapat beberapa siswa yang belum mampu meningkatkan hasil belajarnya sehingga belum mampu mencapai KKM. Hal tersebut perlu dicari penyebab dan solusinya yang tepat agar semua siswa tidak hanya memiliki peningkatan hasil belajar namun juga dapat memenuhi KKM yang telah ditentukan.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa model *cooperative learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* membuat siswa lebih aktif selama kegiatan pembelajaran dikarenakan menekankan pada kerjasama antar kelompok untuk saling berbagi informasi agar dapat menyelesaikan suatu persoalan yang diberikan oleh guru. Siswa yang telah memahami materi pembelajaran dengan baik memiliki jumlah nilai yang paling tinggi, sehingga dapat memotivasi teman atau kelompok yang lain.

Ketuntasan Siswa

Pada pelaksanaan siklus I terdapat 10 siswa yang belum mencapai KKM sedangkan pada saat pelaksanaan siklus II sudah tidak ada siswa yang berada di bawah KKM. Dari data tersebut dapat dilihat terdapat peningkatan siswa yang mencapai KKM pada setiap siklus, yaitu terdapat peningkatan sebanyak 10 siswa. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *TGT (Teams Games Tournament)* pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar yang dapat dilihat dari peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM pada tiap siklus.



Gambar 2 Peningkatan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada Gambar 2 yaitu pada siklus I persentase sebesar 70% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 100%, sehingga terdapat peningkatan sebesar 30%. Dalam penelitian ini ditemukan beberapa hal yang

menjadi temuan penelitian antara lain dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasilnya terlihat dimana hasil belajar siswa meningkat. Siswa dalam kegiatan belajar mengajar semakin aktif, dan termotivasi dengan metode pembelajaran tersebut. Disisi lain siswa merasa tertarik untuk belajar, selain menimbulkan minat, perhatian dan partisipasi siswa juga bergairah dalam mencari penyelesaian suatu permasalahan yang timbul dengan cara yang diberikan oleh peneliti sendiri, ketertarikan siswa tersebut membuahkan hasil yang berefek pada peningkatan hasil belajar siswa yang tergolong pada kategori baik sekali hal ini didukung penelitian oleh Rifanty, Epriliana (2019) yang menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* menjadikan pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa karena siswa dituntut untuk menemukan jawaban suatu permasalahan melalui proses berpikir dan diskusi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)*, dapat disimpulkan bahwa : 1) terdapat penerapan strategi pembelajaran yang melibatkan kerjasama antar siswa secara aktif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya materi partikel penyusun benda dan makhluk hidup. Peningkatan tersebut yaitu pada siklus I terdapat 10 siswa yang belum tuntas, 23 siswa tuntas, nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 0 dikarenakan tidak hadir. Sedangkan pada siklus II hasil belajar pengetahuan siswa menjadi lebih baik di mana terdapat 33 siswa tuntas yang artinya semua melampaui batas minimum, dengan nilai terendah 77,5. Peningkatan hasil rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I 62,67 meningkat menjadi 86,92 pada siklus II. Sehingga peninggakan yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 24,25. Kemudian 2) selain meningkatkan hasil belajar siswa, penerapan model *cooperative learning* juga memengaruhi motivasi belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar karena mereka terlibat dalam kegiatan kolaboratif yang menekankan pada saling berbagi informasi dan penyelesaian masalah bersama. Model pembelajaran yang menantang dan menyenangkan, seperti yang diimplementasikan dalam penelitian ini, mendorong minat, perhatian, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, terbukti bahwa mereka lebih tertarik untuk belajar dan lebih bersemangat dalam mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Hal ini memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa yang tergolong dalam kategori baik sekali. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih bermakna serta menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Dede dan Heryadi, Yadi. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD* ISSN : 2579 – 6151
- Agustendi, Sonny. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Student Teams Achievement Divisions* Pada Materi Perekonomian Terbuka. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 15 (2)
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

- Aryansyah, F. (2021). Pelaksanaan Question Student Have Method dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2 (1), 91-98.
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. 2019. Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Parepare. CV Kaaffah Learning Center
- Donald R. Cruickshank, Deborah Bainer Jenkins, Kim K Metcalf. (2006). *The Act Of Teaching*. New York: McGraw Companies, Inc.
- Hasiaba, Iqra Yaomalieka, dkk. 2022. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)* Vol. 3, No. 1, Pebruari 2022, pp. 219-228 e-ISSN 2722-6069
- <https://sciencecouncil.org/about-science/our-definition-of-science/> diakses pada 19 April 2024 pukul 17.05
- Rifanty, Epriliana. 2019. Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Peserta Didik Kelas VB SD Muhammadiyah Condongcatur. *Jurnal JPSD* ISSN 2356-3869
- Slavin, Robert E. (1990). *Cooperative Learning Theory, Research and Practice*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Susilowati, T., & Muryati, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 jasa Pahlawan Kelas IV Semester 1 SD Negeri Cabean Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 42-58.
- Tari, H. D ., Suwirta, U & Dedeh. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams
- Yuwanita, Ika, dkk. 2020. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Instruksiona 1* , Volume 1 , Nomor 2 , April 2020 ISSN: 2686-5645