JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 5 Tahun 2024 Halaman 4077 - 4088

Research & Learning in Elementary Education

https://jbasic.org/index.php/basicedu

Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial melalui Metode *Teams Game Tournament* pada Siswa Tunagrahita Ringan di Sekolah Luar Biasa

Lya Nur Azizah Eiffani[1]✉, Ratna Tri Utami[2], Maisuhetni[3]

Pendidikan Luar Biasa, Universitas Muhammadiyah Lampung, Indonesia[1,2,3]

E-mail: lyanurazizaheiffani@gmail.com[1],ratnatriutami020690@gmail.com[2],maisuhetniramdani@gmail.com[3]

Abstrak

Pendidikan penting dalam menciptakan sumber daya baru dengan potensi dan kualitas yang tinggi, sehingga metode pembelajaran dibutuhkan. Tujuan penelitin ini yaitu untuk mengetahui seberapa efektif metode*Teams Game Tournament* dapat meningkatkan minat serta prestasi belajar anak tunagrahita ringan. Penelitian ini menggunakan penelitiaan tindakan kelas (PTK), desain penelitian yaitu desain model Kemmis dan MC.Taggart dengan siklus yang melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes dan dokumentasi dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Subjek yaitu 4siswa tunagrahita kelas IV di SLB Negeri Pesisir Barat.Hasil dari penelitian ini bahwa terjadi peningkatan pada hasil akhir pembelajaran. Hal ini bisa dibuat kesimpulan bahwasanyadengan metode *Teams Game Tournament* bisamenaikkan hasil belajar dan minat siswa tuunagrahita ringan di SLBN Pesisir Barat kelas IV. Saran dari penelitian ini yaitu harapannya bisamemberi manfaat untukseluruh pihak bagi guru serta sekolah diharapkan dapat menjadi strategi pembelajaran ABK yang lainnya dan bagi peneliti selanjutnya sebaiknya bisa mengembangkan metode dan media yang digunakan supaya memiliki perbandingan yang lebih banyak dan lebih efektif.

Kata Kunci: Tunagrahitai Ringan, *Teams Game Tournemnt*, IPAS.

Abstract

Education is crucial in creating high potential and high quality human resources, so the effective learning method is neccesary. This research aims to determine how effective the Teams Game Tournament method in increasing the interest and academic achievement of students with mild intellectual disabilities. This study utilizes Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, which incorporates a series of stages: planning, implementation, observation, and reflection. Data collection methods include observation, testing, and documentation, analyzed through quantitative descriptive techniques. The research subjects consist of four fourth-grade students with mild intellectual disabilities at SLB Negeri Pesisir Barat. The findings demonstrate a notable enhancement in the students' learning outcomes. Based on these results, it can be concluded that the Teams Game Tournament method effectively enhances both the academic performance and interest of students with mild intellectual disabilities at SLBN Pesisir Barat. Recommendations from this study are that The Team Game method can be attempted by teachers in schools as a potential strategy to teach students with special needs. Furhtermore, for the future researchers is recomended to develop the method and the media further to provide more comparisons and greater effectiveness.

Keywords:*Mild Intellectual Disabilities, Teams Game Tournament, IPAS.*

Copyright (c) 2024 Lya Nur Azizah Eiffani, Ratna Tri Utami, Maisuhetni

✉ Corresponding author :

Email : lyanurazizaheiffani@gmail.com

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8773

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8773

PENDAHULUAN

Pendidikan penting untuk menciptakan kualitas sumber daya yang tinggi. Sejalan dengan sains dan teknologi pendidikan memerlukan inovasi yang tidak meninggalkan nilai kemanusiaan. Bagi seorang guru harus profesional dan bertanggung jawab dalam membentuk generasi yang berilmu dan berkualitas. Dalam merencanakan kegiatan pembelajaran guru harus melakukan secara sistematis dengan berpedoman pada kurikulum pembelajaran (Ismah & Ernawati, 2018).

Tujuan dari pembelajaran itu sendiri yaitu dapat merubah tempramen siswa baik keahlian, kecakapan ataupun tabiat dan nilai positif. Kegiatan belajar dapat berlangsungdimanasaja: di rumah, di sekolah, atau di masyarakat. Perubahan dalam pembelajaran tidak hanya merujukpada penambahan pengetahuan, tetapi jugapadakemampuan, keterampilan, sikap, harga diri, minat, kepribadian,danbentuk penyesuaian diri(Bagja Sulfemi & Setianingsih, 2018).

Minat ialah sebuah faktor yang bisa berpengaruh terhadap efektivitas belajar anak. Minat merupakan pilihan dalam kegiatan yang disenangi, yang ditujukan untuk keinginan memperoleh informasi yang baru. Ketika anak-anak merasa lebih mampu, minat mereka akan meningkat. Bahkan anak-anak yang awalnya tidak tertarik pun bisa menjadi tertarik seiring bertambahnya pengalaman baru. Akan tetapi hal ini sulit bagi anak berkebutuhan khusus untuk meminati suatu objek, sehingga perlu dibantu dengan media pembelajaran yang sesuai (Toni *et al.*, 2023).

Anak dengan kebutuhan khusus terbagi dalam beberapa kategori, salah satunya ialah anak dengan IQ di bawah rata-rata anak seusianya, yaitu berkisar antara 55 hingga 69. Anak-anak dalam kategori ini dikenal sebagai anak tunagrahita. Mereka cenderung menghadapi tantangan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik, berinteraksi dengan orang lain, menyesuaikan diri, serta bersosialisasi. Oleh karena itu, dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya, anak-anak tunagrahita memerlukan pendekatan dan strategi pembelajaran yang berbeda. (Mawanti & Cholily, 2021).

Proses belajar anak tunagrahita membutuhkan sesuatu yang dapat menarik perhatian anak, hal ini dibutuhkan strategi pembelajaran khusus yang tidak membuat anak bosan. Khususnyailmu-ilmusosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mencakup beragam fakta, kejadian, konsep, serta generalisasi yang berhubungan dengan masalah-masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pelajaran IPS, siswa tunagrahita dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kepekaan sosial yang membantu mereka berinteraksi dan beradaptasi dalam lingkungan sosial mereka. Metode pembelajaran kolaboratif seperti turnamen tim adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk siswa tunagrahita di kelas (Suryadi & Salamah, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Sugino (2013) mengatakan bahwa dalam menjelaskan suatu pembelajaran kepada siswa tunagrahita membutuhkan dukungan yang tepat. Seperti perlengkapan yang sesuai dan mudah menarik perhatian siswa,mengajarkan mulai dari yang mudah kerumit, dan yang paling penting yaitu guru mampu menjelaskan dan memanfaatkan metode yang tepat. Terutama pada pengenalan mata uang kepada siswa tunagrahita tidaklah mudah, sehingga dibutuhkan metode pembelajaran yang sesuai serta media yang sama.

Teams Games Tournament (TGT) Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya. Menurut Slavin, model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu penyajian materi berupa bacaan atau teks, pembelajaran dalam kelompok, pemberian penghargaan per tim, serta permainan. Setiap langkah dirancang untuk mendorong kolaborasi antar siswa, meningkatkan pemahaman, dan memotivasi partisipasi aktif dalam proses belajar(Zailani & Tawarni, 2023). TGT merupakan cara bagi semua siswa tanpa melihat statusnya untuk berpartisipasi. Model ini dapat mengubah sistem pembelajaran. Manfaat penerapan model TGT ialah: siswa berkebebasan untuk melakukan interaksi serta berpendapat, Rasa percaya

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8773

diri, berkurangnya mengganggu teman, Motivasi belajar, bertoleransi, Kebebasan mengaktualisasikan potensi diri siswa dan meningkatkan kerjasama(Utami, 2018).

Awal dari penelitian ini yaitu ketika peneliti melakukan observasi ke SLB Negeri Pesisir Barat. Peneliti melihat proses pembelajaran dikelas IV yang menggunakan metodeo ceramah, namun terdapat 4 siswa tunagrahita yang terlihat kurang antusisa dalam belajar. Siswa tersebut lebih tertarik berbicara dengan rekannya dibanding mendengarkan guru. Siswa tersebut memiliki deskripsi 2 siswa dengan hambatan intelektual dan 2 siswa dapat membaca namun tidak lancar.

Hasil analisis nilai rata-rata mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Merdeka di SLB menunjukkan bahwa siswa kelas IV di SLBN Pesisir Barat belum mencapai KKM, bahkan jauh dari standar minimal 75. Nilai rata-rata siswa adalah 45, sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 70. Salah satu cara untuk menyelesaikan masalah ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran Turnamen Tim (TGT). Model TGT memberi siswa kesempatan untuk belajar sambil bermain dengan membagi mereka ke dalam kelompok berdasarkan keterampilan mereka yang berbeda. Dalam penelitian ini, kartu bergambar mata uang Indonesia digunakan sebagai alat bantu pembelajaran TGT. Akibatnya, peneliti tertarik untuk mempelajari minat dan hasil (Sodiq & Trisniawati, 2020).

Penelitian tentang meningkatkan miinat dan prestasi belajar anak pernah dilakukan sebelumnya. Diantaranya yaitu penelitian oleh Aquarista (2024) berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 Semester 2 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar". Kedua, penelitian yang dilaksanakan oleh Maisaroh (2011) berjudul "Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament". Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Novion (2018) berjudul "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menganalisis Teknik Dasar Passing Dalam Permainan Sepak Bola". Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Jusrianto *et al*. (2022)dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament SDN 256 Bonepute Kecamatan Nuha". Dari beberapa penelitian terdahulu terdapat perbedaan yaitu pada subjek dan game yang digunakan. Pada penelitian terdahulu menggunakan subjek anak pada umumnya sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek anak berkebutuhan khusus tunagrahita ringan.

Berdasarkan latar belakang maka bisadibuatkan rumusan masalah: Apakah metode*Teams Game Tournament* dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar anak tunagrahita ringan? Tujuan penelitin ini yaitu untuk mengetahui metode*Teams Game Tournament* bisa menjadikan minat dan prestasi belajar anak tunagrahita menjadi meningkatringan.Penelitian ini harapannya bisa memberikan manfaat untuk seluruh pihak untuk guru dan sekolah diharapkan dapat menjadi strategi pembelajaran ABK yang lainnya.

METODE

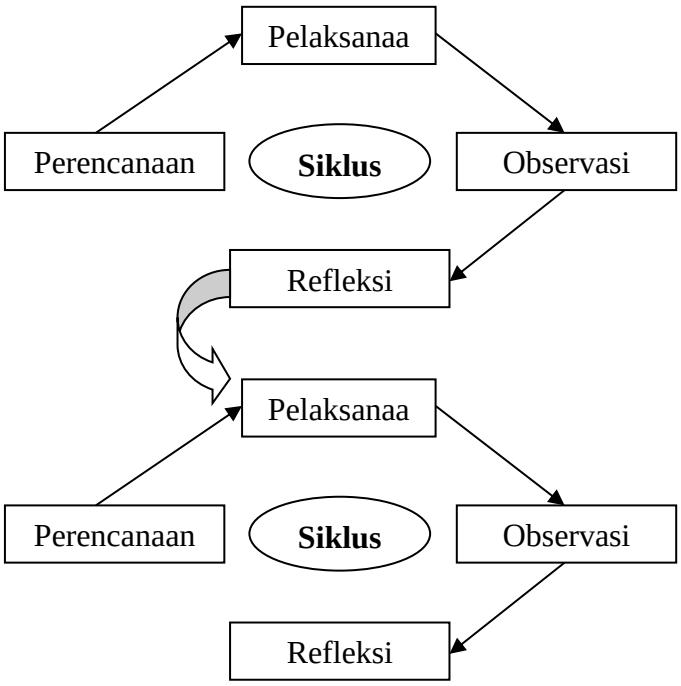
Penelitian Tindakan Kelas (PTK), desain model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, digunakan. Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi adalah bagian dari siklus penelitian. Di SLB Negeri Pesisir Barat, ada empat siswa tunagrahita ringan yang berada di kelas IV. Dua dari mereka belum mampu membaca, dan dua lainnya sudah bisa membaca, tetapi belum lancar. Mereka adalah subjek penelitian ini. Studi ini dilakukan dari Februari hingga Maret 2024 di SLB Negeri Pesisir Barat. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, dan minat dan prestasi belajar siswa diukur melalui angket. Hasil data dianalisis dengan rumus perhitungan berikut:

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8773

$$\text{Nilai Minat Belajar} = \frac{skor\ yang\ didapat}{20} \times 100 \quad (1)$$

$$\text{Nilai Prestasi Belajar} = \frac{skor\ yang\ didapat}{10} \times 100 \quad (2)$$

Adapun tahapan penelitian tersebut diawali dengan tahapan pertama perencanaan yaitu mencari permasalahan dengan observasi awal disekolah, melakukan pembahasan dengan guru mengenai materi yang disampaikan, membuat alur pembelajaran kooperatif TGT dan membuat lembar observasi serta penilaian. Tahapan kedua yaitu pelaksanaan yang dilakukan oleh guru dengan membagi kelompok untuk melaksanakan pembelajaran kooperatif TGT. Tahapan ketiga yaitu observasi tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Tahapan keempat refleksi yaitu pendiskusian hasil dari observasi agar kita tahu apakah pelaksanaan yang telah dilakukan telah selaras dengan [erencanaan atau tidak.



Gambar 1 Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Prasiklus

Dari hasil evaluasi observasi awal sesuai dengan skor yang telah ditentukan dari 5 soal yaitu jika jawaban benar 1 soal maka bernilai 2, didapat kan hasil rata-rata nilai siswa baru mencapai 45 sedangkan KKM 70. Sehingga prestasi belajar menjadi prioritas dalam penelitian. Hasil perindividu bisa kita lihat pada tabel 1.

Tabel 1. Prestasi Belajar Prasiklus

No	Nama Peserta Didik	Skor					Nilai
		10	8	6	4	2	
1.	Tiyo				✓		40
2.	Elisa			✓			60
3.	Okta				✓		40

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8773

4.	Raisa	✓	40
Rata-rata			**45**

Sumber: Prestasi Belajar Prasiklus

Selain prestasi belajar, perubahan perilaku siswa seperti minat belajar juga menjadi prioritas dalam penelitian. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan maka digunakanlah pengamatan yang tujuannya yakni kepada siswa secara individual minat belajar siswa dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Penilaiain minat belajar peneliti menentukan berdasarkan indikator dengan setiap indikator yang dipenuhi siswa maka mendapat nilai 4 pada kolom**Ya,**namun jika siswa hanya memenuhi 1 poin dalam indikator bernilai 2, instrumen dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Instrumen Minat Belajar

No	Indikator	Keterangan	Hasil	
			ya	tidak
1.	Adanya Perhatian	1. Memperhatikanmedia pembelajaranyang digunakan (2) 2. Tidak bermainsendiri ketika guru mengajar (2)		
2.	Adanya Ketertarikan	3. Rasa ingin tahu siswa saat mengikuti pembelajaran (2) 4. Ketertarikan situasi belajar (4)		
3.	Adanya Rasa Senang	5. Siswa senang ketika guru menunjukkan media pembelajaran (2) 6. Siswa senang ketika guru mengajar dengan media pembelajaran (2)		
4.	Adanya Rasa Nyaman	7. Siswa merasa nyaman dalam proses pembelajaran (2) 8. Siswa nyaman dengan pengajar (2)		
5.	Adanya Keberanian Bertanya	9. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan (2) 10. Siswa aktif dalam pembelajaran (2)		
Jumlah Skor Maksimal			**20**	

Hasil minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil pengamatan minat belajar siswa Pra penelitian

No	Nama Siswa	Indikator MinatSiswa					Jumlah	Nilai skor
		1	2	3	4	5		
1.	Tiyo	0	2	2	0	2	6	30
2.	Elisa	2	2	2	0	2	8	40
3.	Okta	2	0	2	2	0	6	30
4.	Raisa	0	2	0	2	2	6	30
Rata-rata								**32,5**

Sumber: Minat Belajar Siswa Pra Penelitian

Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan, maka dari 5 butir indikator rata-rata siswa masih berada pada 32,5. Hasil observasi pendahuluan yang telah dilakukan ini dapat dijadikan suatu fokus penelitian dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran IPAS. Metode *Teams Game Tournament* yang diterapkan di kelas IV SLBN Pesisir Barat dalam pembelajaran IPAS diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8773

Hasil Penelitian Siklus 1

Perencanaan

Pada tahap pertama peneliti melakukan perencanaan, yaitu penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk merencanakan skenaario pembelajaran yang selaras dengan metoe *Teams Game Tournament* yang akan dilaksanakan, penyiapan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu kartu bergambar mata uang, pembuatan instrumen pengamatan bagi siswa, membuat evaluasi pengamatan bagi guru dan membuat evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian sebagai implementasi dari perencanaan yang dilakukan dua pertemuan pada bulan Januari 2024. Pada tahap pelaksanaan disesuaikan dengan materi pembelajaran IPAS pada kelas IV Tunagrahita Ringan di SLBN Pesisir Barat, yaitu materi mengenai mata uang. Tahap pembelajaran dengan metode *Teams Game Tournament* siswa ditugaskan untuk memperhatikan gambar dan nilai yang terdapat pada kartu. Hal tersebut mampu membantu siswa untuk memulai proses pembelajaran dengan membentuk minat beljar siswa dari kartu bergambar. Pada akhir pembelajaran siklus 1 diadakan evaluasi pembelajaran yang menyangkut materi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran tersebut digunakan sebagai pedoman dalam menilai keberhasilan pembelajaran. Minat belajar siswa berdasarkan evaluasi pada siklus 1 bisa kita lihat pada tabel 4.

Tabel 4. Prestasi Belajar Siklus 1

No	Nama Peserta didik	Skor					Nilai
		10	8	6	4	2	
1.	Tiyo			✓			60
2.	Elisa			✓			60
3.	Okta				✓		40
4.	Raisa			✓			60
Rata-rata							**55**

Sumber: Prestasi Belajar Siklus 1

Minat belajar dari masing-masing siswa berdasarkan evaluasi siklus 1 dengan pemberian soal diakhir materi terdapat sedikit peningkatan. Rata-rata dari hasil belajar ke-4 siswa mencapai 55.

Observasi

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah dipersiapkan pada saat perencanaan. Instrumen minat belajar siswa yang memerlukan pengamatan dalam setiap butir instrumennya memerlukan kejelian dalam menilai setiap individu. Instrumen dari minat belajar siswa digunakan sebagai indikasi pengukuran pembelajaran bersama bagi siswa untuk menunjukan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Tabel 5. Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa siklus 1

No	Nama Siswa	Indikator Minat Siswa					Jumlah	Nilai skor
		1	2	3	4	5		
1.	Tiyo	0	2	2	2	4	10	50
2.	Elisa	2	2	4	2	2	12	60
3.	Okta	2	0	2	4	2	10	50
4.	Raisa	2	2	0	4	2	10	50
Rata-rata								**52,5**

Sumber: Minat Belajar siswa pada pelajaran IPAS

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8773

Dari hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus I, dari 5 butir instrumen telah terjadi peningkatan dari prasiklus yaitu rata-rata siswa telah berada pada skor 52,5. Hasil observasi pendahuluan yang telah dilakukan ini dapat dijadikan suatu fokus penelitian dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran IPAS. Pada pelaksanaan siklus I pada peningkatan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih terfokus pada dua indikator, yaitu: (1) adanya keberanian bertanya; dan (2) adaya rasa senang.

Refleksi

Tahap refleksi dilakukan setelah dilakukannya evaluasi pembelajaran pada siklus I. Perkembangan hasil pembelajaran pada siklus I menjadi bahan renungan keefektivan pemakaian metode *Teams Game Tournament* dalam pembelajaran siswa di kelas IV Tunagrahita Ringan. Refleksi juga dilakukan dengan mengevaluasi instrumen pengamatan yang telah dilakukan. Berdasarkan refleksi ditemukan beberapa hal yang menyangkut evaluasi dari pelaksanaan siklus I yaitu:

a) Prestasi belajar siswa kelas IV Tunagrahita Ringan yang dilaksanakan saat siklus I kurang maksimal, hal tersebut dapat diketahui dari hasil evaluasi siklus I. Hasil rata-rata nilai siswa 55.
b) Minat belajar siswa kelas IV Tunagrahita Ringan berdasarkan instrumen yang telah diisi juga dinilai kurang maksimal. Hal tersebut dapat dicermati dari 5 butir instrumen yang telah dibuat, hanya 2 butir instrumen yang telah memenuhi standar penilaian yaitu butir "adanya keberanian bertanya dan adanya rasa seneng" sedangkan butir yang lainnya belum dapat memenuhi target.Rata-rata minat belajar pada siklus 1 diapatkan yaitu 52,5.

Berdasarkan dari refleksi yang dilaksnakaan oleh peneliti maka perlu ditingkatkan berdasarkan hasil analisis ialah naiknya minat sertaprestasi belajar siswa kelas IV Tunagrahita Ringan.

Hasil Penelitian Siklus 2

Perencanaan

Perencanaan pada siklus 2 difokuskan untuk memperbaiki pelaksanaan siklus 1. Berbagai hal yang direncanakan dalam pelaksanaan siklus 2 yaitu: a) penyusunan RPP dengan mempertahankan metode TGT. Minat belajar menjadi prioritas utama dalam skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus 2; b) Penyiapan media pembelajaran dengan menggunakan media kartu yang bergambar mata uang; c) membuat instrumen pengamatan bagi siswa dengan indikator adanya perhatian, adanya ketertarikan, adanya rasa senang, adanya rasa nyaman, dan adanya keberanian bertanya; d) membuat evaluasi pengamatan bagi guru dengan memaksimalisasi penyampaian materi pembelajaran yang terfokus pada metode *Teams Game Tournament*; e) membuat evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan disesuaikan dengan materi pembelajaran IPAS pada kelas IV Tunagrahita Ringan di SLBN Pesisir Barat, yaitu materi mengenai mata uang. Pada akhir pembelajaran siklus 2 pertemuan 2 diadakan evaluasi secara individu terhadap siswa, agar bisa melakukanpengukuran tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran yang telah dilaksanakan. Minat belajar siklus 2 bisa kita lihat pada tabel 6.

Tabel 6. PrestasiBelajar Siklus 2

No	Nama Peserta didik	Skor					Nilai
		10	8	6	4	2	
1.	Tiyo		✓				80
2.	Elisa		✓				80
3.	Okta			✓			60

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8773

4. Raisa	✓	80
Rata-rata		**75**

Sumber: Prestasi Belajar Siklus 2

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran pada siklus 2 didapatkan data bahwa rata-rata evaluasi pembelajaran siswa adalah 75. Hasil evaluasi pembelajaran tersebut telah melampaui target standarisasi yang mempunyai nilai tuntas atau di atas Kriteria Ketuntasan Minimal.

Observasi

Observasi dalam tahap pengamatan mempunyai andil yang besar, karena membantu peneliti untuk mengumpulkan informasi pada saat penelitian. Observasi yang dilaksanakan pada penelitian ini terfokus pada aspek minat dan prestasi belajar yang terjadi pada ketika tahapan pembelajaran. Observasi tentang pembelajaran di samping untuk menilai kinerja pembelajaran, juga menilai aktivitas guru untuk membantu pada tahap refleksi. Hasil pengamatan tentang minat belajar siswa yang dilaksanakan bisa kuta lihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil pengamatan minat belajar siswa siklus 2

No	Nama Siswa	Indikator Minat Siswa					Jumlah	Nilai skor
		1	2	3	4	5		
1.	Tiyo	2	2	4	4	4	16	80
2.	Elisa	2	2	4	4	4	16	80
3.	Okta	4	2	4	2	2	14	70
4.	Raisa	2	4	2	4	2	16	80
Rata-rata								**77,5**

Sumber: Minat Belajar siswa pada pelajaran IPAS

Hasil observasi awal siklus 2 menunjukkan bahwa siswa meningkatkan minat mereka dalam pelajaran IPAS. Hasil observasi ini menunjukkan bahwa dari lima instrumen, siswa rata-rata mencapai target dengan skor 77,5, yang memenuhi syarat.

Refleksi

Tahap refleksi dilakukan setelah dilakukannya evaluasi pembelajaran pada siklus 2. Perkembangan hasil pembelajaran pada siklus 2 menjadi bahan renungan keefektivan penggunaan metode *Teams Game Tournament* dalam pembelajaran siswa di kelas IV. Refleksi juga dilakukan dengan mengevaluasi instrument pengamatan yang telah dilakukan tentang proses pembelajaran dengan menekankan pada hasil belajar di kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan refleksi ditemukan beberapa hal yang menyangkut evaluasi dari pelaksanaan siklus 2 yaitu:

a) Prestasi belajar siswa kelas IV Tunagrahita Ringan yang dilaksanakan saat siklus 2telah mencukupi standar yang telah ditetapkan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil evaluasi siklus 2, bahwa siswa telah tuntas dengan nilai rata rata 75.
b) Minat belajar siswa kelas IV Tunagrahita Ringan berdasarkan instrumen yang telah diisi juga dinilai telah mencapai hasil yang ditetapkan. Hal tersebut dapat dicermati dari 5 butir indikator yang telah dibuat. Rata-rata butir instrumen tentang minat belajar adalah 77,5.

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8773

Pembahasan

Tindakan kelas dilakukan dalam penelitian ini dalam dua siklus. Untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan, peneliti melakukan observasi dengan mengamati dan memberi ceklis pada lembar instrumen. Tes dilakukan setiap akhir siklus dalam penelitian tindakan kelas ini untuk mengukur prestasi belajar siswa. Penelitian tindakan kelas (PTK) sangat penting untuk pendidikan karena dapat meningkatkan kemampuan siswa (Azizah & Fatamorgana, 2021).

Data penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi yang dipelajari, terutama mengenal mata uang melalui kartu bermain. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pembelajaran siswa di kelas meningkat dengan baik. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar setelah intervensi yang diberikan, yang didukung oleh pendekatan pembelajaran yang menarik. Siswa juga menjadi lebih mandiri selama pembelajaran dan menyelesaikan soal-soal.

Karena model pembelajaran TGT melibatkan semua siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, penelitian menunjukkan bahwa minat dan prestasi belajar siswa meningkat. Penelitian ini adalah hasil kerja sama antara peneliti dan guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS). Tindakan kelas dimulai dengan survei dan observasi. Kemudian, rencana tindakan dan pelaksanaannya dibuat berdasarkan rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Kemitraan antara guru dan peneliti sangat penting untuk pelaksanaan tindakan. Selama pembelajaran, guru bertindak sebagai eksekutor, dan peneliti bertindak sebagai pengamat (observer). Selanjutnya, hasil belajar dievaluasi dan dianalisis untuk mengetahui apa yang baik dan apa yang buruk. Dengan demikian, proses pembelajaran berikutnya diharapkan berjalan dengan lebih baik dan dengan kualitas yang lebih baik.

Tabel 8.Perbandingan Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Nama siswa	Prasiklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Minat	Prestasi	Minat	Prestasi	Minat	Prestasi
1.	Tiyo	30	40	50	60	80	80
2.	Elisa	40	60	60	60	80	80
3.	Okta	30	40	50	40	60	70
4.	Raisa	30	40	50	60	80	80
Rata-rata		**32,5**	**45**	**52,5**	**55**	**75**	**77,5**

Berdasarkan penelitian minat belajar sebelum dilaksanakan penelitian, hasil belajar siswa kurang maksimal, karena masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal. Rata-rata evaluasi siswa dalam mata pelajaran IPAS masih beradapada angka 45, sedangkan kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPAS adalah 70.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus, terlihat adanya peningkatan kualitas pembelajaran. Peningkatan ini ditunjukkan oleh bertambahnya minat serta prestasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Solihah, yang menyatakan bahwa penerapan metode TGT mampu meningkatkan prestasi dan minat belajar siswa secara lebih signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran kelompok konvensional. (Solihah, 2016). Pada awal penelitian, rata-rata minat belajar siswa berada di angka 32,5. Setelah tindakan diberikan pada siklus pertama, minat siswa meningkat menjadi 52,5. Kemudian, setelah tindakan pada siklus kedua, minat belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih signifikan hingga mencapai 75. Peningkatan kualitas pembelajaran ini terjadi secara bertahap pada setiap siklus, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan metode penelitian yang dilakukan yaitu dengan penelitian tindakan kelas hal ini sama dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Erwin *et al*.(2018)Dengan menggunakan pendekatan

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8773

kontekstual, minat belajar siswa mengalami peningkatan. Oleh karena itu, minat belajar dapat berfungsi sebagai indikator untuk menilai prestasi belajar siswa; semakin tinggi minat belajar, semakin baik pula prestasi belajar yang dicapai. Berdasarkan hasil penilaian, rata-rata nilai awal prestasi siswa tercatat sebesar 45. Setelah penerapan metode TGT pada siklus pertama, diperoleh rata-rata nilai 52, yang masih belum memenuhi standar penilaian di sekolah. Setelah evaluasi siklus pertama, peneliti menerapkan kembali metode TGT dengan menggunakan kartu bergambar mata uang, dan hasilnya rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 77,5. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa kartu uang dengan metode TGT efektif dalam meningkatkan prestasi siswa di SLBN Pesisir Barat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Permatasari (2017)Metode TGT terbukti dapat meningkatkan wawasan siswa, mengembangkan sikap positif, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ini juga meningkatkan semangat belajar siswa dan kemampuan mereka dalam berkomunikasi, baik dengan guru maupun dengan teman-teman sekelas. Penelitian ini juga sejalan dengan Susanna (2017) Dalam metode TGT, penggunaan media kartu memungkinkan pembelajaran yang aktif dan positif. Ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Penelitian ini juga sejalan dengan teori yang terdapat dalam studi sebelumnya. Erfiyana et al.(2019) bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media pembelajaran juga membantu guru dalam mengelola kelas selama pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sugiartana *et al*., (2013) Telah terbukti bahwa pembelajaran menggunakan metode TGT mampu meningkatkan perkembangan kognitif dan keterlibatan siswa. Selain itu, metode ini mendorong siswa untuk berpikir secara ilmiah dan kreatif. Beberapa penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa model TGT mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran kelompok tradisional. (Permatasari, 2017).

Siswa dengan tunagrahita memiliki keterbatasan dalam pengetahuan dan sering diidentifikasi sebagai anak dengan gangguan mental. Oleh karena itu, mereka memerlukan perhatian dan layanan yang khusus. Secara signifikan, perkembangan anak tunagrahita menunjukkan kelemahan dalam aspek intelektual yang juga diiringi dengan kurangnya keterampilan. Proses pembelajaran bagi anak tunagrahita memerlukan pendekatan yang dapat menarik minat mereka, sehingga dibutuhkan strategi pengajaran yang spesifik agar tidak membuat mereka merasa jenuh. Hal ini terutama berlaku untuk mata pelajaran ilmu sosialIlmu pengetahuan sosial adalah bidang yang menyelidiki berbagai hal, kejadian, ide, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial.

Siswa dengan tunagrahita mengalami kesulitan dalam mengenal hal-hal baru, termasuk dalam memahami mata uang. Oleh karena itu, dilakukan pembelajaran dengan metode yang sesuai bagi mereka, yaitu dengan memanfaatkan media kartu mata uang. Penggunaan media ini dapat menarik minat siswa dan memudahkan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Keunggulan dari penelitian ini terletak pada penerapan metode TGT yang biasanya digunakan untuk siswa pada umumnya, namun peneliti menerapkannya dalam konteks pembelajaran siswa tunagrahita. Selain itu, penelitian ini juga mencakup simulasi penggunaan mata uang.

Penelitian ini memiliki kelemahan, yaitu terdapat ketidakefektifan dalam proses pembelajaran karena siswa dengan berbagai tingkat ketunaan tidak dipisahkan. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi pada media pembelajaran. Situasi ini tidak sejalan dengan teori yang adaIsroini & Harsiwi (2024)Pembelajaran untuk anak tunagrahita perlu menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga siswa dapat lebih tertarik dan berkonsentrasi pada materi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis mengenai upaya untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial melalui metode Teams Game Tournament pada siswa tunagrahita ringan dengan menggunakan media kartu bergambar mata uang, terungkap bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil akhir pembelajaran. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa metode Teams Game Tournament efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa tunagrahita ringan di SLBN Pesisir Barat kelas IV. Saran dari penelitian ini adalah semoga dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, termasuk guru dan sekolah, diharapkan dapat menjadi strategi pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) lainnya. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan metode dan media yang digunakan agar dapat menghasilkan perbandingan yang lebih luas dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Aquarista, D. E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas 7 Semester 2 Smp Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, *1*(4), 371–375.

Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Jurnal Auladuna*, *3*(1), 15–22. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.36835/Au.V3i1.475

Bagja Sulfemi, W., & Setianingsih. (2018). Penggunaan Tames Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal Of Komodo Science Education*, *01*(01), 1–14. Http:Ejournal.Stkipsantupaulus.Ac.Id/Index.Php/Jkse

Erfiyana, M., Rasiman, & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Pecahan. *Journal For Lesson And Learning Studies*, *2*(2), 258–266.

Erwin, H., Awang, I. S., & Anyan. (2018). Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkartkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, *4*(1), 169–178. Https://Doi.Org/10.31932/Jpdp.V4i1.9

Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, *13*(1), 82–85. Https://Doi.Org/10.29303/Jpm.V13i1.576

Isroini, S. P., & Harsiwi, N. E. (2024). Proses Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Grahita Di Slb B Dan C Karya Bhakti Surabaya. *Jurnal Pendidikan Inklusi*, *2*(1), 75–83. Https://Doi.Org/Doi: Https://Doi.Org/10.38048/Jpicb.V1i2.3820

Jusrianto, J., Nur, H., & Parubang, D. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament Sdn 256 Bonepute Kecamatan Nuha. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *10*(4), 281–295. Https://Doi.Org/10.58230/27454312.132

Maisaroh, S. (2011). Upaya Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, *Vi*(2), 150–169.

Mawanti, N. D., & Cholily, Y. M. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Tunagrahita Menggunakan Model Stad Berbantuan Puzzle Di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, *9*(1), 28–39. Https://Ejournal.Umm.Ac.Id/Index.Php/Jp2sd/Article/View/15182%0ahttps://Ejournal.Umm.Ac.Id/Index.Php/Jp2sd/Article/Download/15182/9573

Novion, Z. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menganalisis Teknik Dasar Passing Dalam Permainan Sepak Bola. *Journal Sport Area*, *3*(1), 87. Https://Doi.Org/10.25299/Sportarea.2018.Vol3(1).1412

Permatasari, N. E. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *3*(2), 96–104.

Sodiq, A. N., & Trisniawati. (2020). Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Pada Siswa Sd Negeri Tukangan Yogyakarta. *Journal Of Mathematics Education*, *6*(1), 68. Https://Doi.Org/10.30595/Alphamath.V6i1.7738

Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, *1*(1), 45–53. Https://Doi.Org/10.30998/Sap.V1i1.1010

Sugiartana, S., Sudana, D. N., & Arini, N. W. (2013). Penerapan Model Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas Vb Sd Negeri 3 Banjar Jawa. *Jurnal Undiksha*, *1*(1). Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.23887/Jjpgsd.V1i1.871

Sugino. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Mata Uang Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas Vii Di Slb Negeri Tanjungpinang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, *1*(2), 198–209.

Suryadi, & Salamah. (2018). Upaya Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar Ips Melalui Media Teks Bergambar Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Sosiaita*, *10*(2), 301–312.

Susanna. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, *5*(2), 93–105.

Toni, K., Sulasminah, D., & Mustafa. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Uang Menggunakan Media Laci Uang Pada Murid Tunagrahita Kelas Iv Di Slbn 1 Buton Utara. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–9.

Utami, D. (2018). Pendidikan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma. *Jurnal Swarnabhumi*, *3*(2), 81–88.

Zailani, & Tawarni. (2023). Pengaruh Metode Team Game Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Swasta Nur Adia Medan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(1), 38–48.