

PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)*

Ratna Rambu Ewut

Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Alamat e-mail: rnana918@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dan Kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar Negeri 50 Nanga Gonis Sekadau. Fokus Masalah penelitian ini adalah Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar dan kemampuan berpikir kritis menggunakan metode *Teams Games Tournaments (TGT)*. Tujuan umum dari penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan metode *Teams Games Tournaments (TGT)* Pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 50 Gonis sekadau. Jenis Penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan metode Penelitian Kualitatif deskriptif. Hasil Penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan metode *Teams Games Tournaments (TGT)* pada siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 50 Nanga Gonis Sekadau adalah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes siswa pada siklus I dengan ketuntasan klasikal 73,33% artinya ketuntasan klasikal belajar belum mencapai kriteria ketuntasan maksimum. Kemudian Pada siklus II hasil tes yang kita peroleh dapat dilihat dengan ketuntasan klasikal menjadi 100% artinya telah memenuhi kriteria ketuntasan maksimum karena hasil tes pada siklus II ini lebih meningkat dari Siklus I. Dari hasil dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis, Metode *Teams Games Tournaments*

ABSTRACT

This research is motivated by the low student learning outcomes and the lack critical thinking skills student State Elementary School 50 Nanga Gonis Sekadau. The focus problem in this research is how to improve learning outcomes and critical thinking skills using the Teams Games Tournaments (TGT) method. General objective this research is to describe the improvement in learning outcomes and critical thinking skills using the Teams Games Tournaments (TGT) method on social studies subjects in students class III State Elementary School 50 Nanga Gonis Sekadau. Type of research is Classroom Action Research with descriptive Qualitative Research methods. The results this research state that learning outcomes and critical thinking skills students using method Teams Games Tournaments (TGT) in student class III State Elementary School 50 Nanga Gonis Sekadau is increasing. This can be seen from the results student tests in cycle I with classical completeness 73.33% it means learning classical completeness has not reached the maximum completeness criteria. Then in cycle II the results tests we obtained can be seen with classical completeness being 100% meaning that it has met the criteria maximum thoroughness because the test results in cycle II are more increased than Cycle I. From the results and discussion this research it can be concluded application Teams Games Tournaments (TGT) method can improve learning outcomes and critical thinking skills.

Keywords: Learning outcomes, critical thinking skills, Teams Games Tournaments method

PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian dan pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Menurut Sudjana (2009: 22) tujuan penilaian hasil belajar adalah (1) mengetahui tingkatan penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan. (2).mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran.(3).mengetahui tingkatan kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. (4) mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dapat dijadikan acuan untuk memberikan bantuan dan bimbingan.(5) untuk seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu;

Kegiatan proses pembelajaran ada proses berpikir. Berpikir kritis adalah metodepemikiran mandiri yang mencontohkan kesempurnaan pemikiran yang sesuai dengan mode pemikiran tertentu. Itu datang dalam dua bentuk. Berpikir membantu dalam membentuk konsep, menalar, berpikir kritis, membuat keputusan, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah. Masalah proses belajar mengajar pada umumnya terjadi di kelas. Kelas dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas tetapi kelas merupakan sekelompok peserta didik yang sedang belajar.Proses pembelajaran melalui interaksi guru dan siswa, siswa dan siswa, secara tidak langsung menyangkut berbagai komponen lain yang saling terkait sama lain menjadi satu system yang utuh.Peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis sangat ditentukan oleh baik tidaknya kegiatan pembelajaran. selama program pendidikan dilaksanakan di kelas yang pada kenyataannya tidak pernah lepas dari masalah.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Paul dan Binker (2012: 60) mengemukakan bahwa salah satu dimensi strategi afektif pembelajaran berpikir kritis adalah mengembangkan keberanian siswa untuk menyatakan pendapatnya dan menghargai pendapat orang lain.

Metode pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung

unsure peraimnan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournaments (TGT)* Memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menubuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Metode TGT dikembangkan oleh Slavin dan Rekan-rekannya, penelitian TGT mirip dengan STAD dalam hal Komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. bedanya Jika STAD focus komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, Ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus Hanya pada level kemampuan saja. Selain itu jika dalam STAD ,yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi game akademik.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 24 April di Sekolah Dasar Negeri 50 Nanga Gonis Sekadau dengan kegiatan melihat Aktivitas yang dilakukan siswa disekolah, perkenalan dengan staf guru yang ada, dan perkenalan dengan siswa juga, serta mengamati setiap proses pembelajaran yang ada di kelas dan tidak hanya melalui observasi tetapi juga melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar Negeri 50 Gonis Sekadau menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar, masih banyak siswa yang ribut dan kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan dan menyebabkan kurangnya hasil belajar dalam proses pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi materi dan soal yang diberikan. Hal tersebut disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang kurang efektif Partisipasi siswa belum menyeluruh sehingga menyebabkan kesenjangan antara siswa yang aktif dengan siswa yang tidak aktif. siswa yang kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar cenderung lebih aktif bertanya dan menggali informasi dari guru maupun sumber belajar lain sehingga cenderung memperoleh hasil yang baik. siswa yang kurang aktif cenderung pasif dalam kegiatan belajar mengajar, mereka hanya menerima pengetahuan yang datang padanya dan malas untuk mencari informasi dari guru maupun sumber lain sehingga cenderung memperoleh hasil belajar yang rendah karena kurangnya kemampuan untuk berpikir kritis dalam menghadapi materi dan soal yang guru berikan.

Kemudian yang terjadi pada siswa kelas III SDN 50 Gonis, masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPS yang terlihat pada hasil belajar siswa di kelas dengan perolehan rata-rata nilai 54 perolehan tersebut belum mencapai KKM yang ditetapkan disekolah yaitu 65 Untuk mata pelajaran IPS, sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa secara klasikal dari 15 orang siswa hanya 11 orang siswa yang tuntas. dengan kondisi pencapaian hasil belajar seperti ini perlu mendapatkan tindakan perbaikan, hal itu bisa terjadi karena guru dalam mengajar kurang menggunakan berbagai media, metode yang bervariasi,

strategi dalam pembelajaran. Meningkatkan hasil belajar dan tingkat kemampuan berpikir kritis siswa, diperlukan adanya pengetahuan dasar yang dibangun. Pengetahuan dasar dapat dibangun dengan cara menciptakan ingatan-ingatan akan pelajaran yang diperoleh dari guru dan terutama sumber-sumber informasi tertulis. Untuk itu, diperlukan alat bantu seperti strategi belajar dan metode belajar. Salah satu strategi belajar yang dikembangkan ialah strategi melalui metode *Teams Games Tournaments (TGT)*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah yaitu kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti dengan cara-cara yang masuk akal. Empiris yaitu cara-cara yang dilakukan dapat diamati oleh indera manusia. Menurut Sugiyono (2015: 2) Metode penelitian merupakan alat bantu peneliti untuk menyelesaikan masalah penelitian dengan menggunakan cara dan langkah yang tepat pada setiap tahapan penelitian. Penelitian deskriptif tidak terlalu berbeda dari penelitian ilmiah lainnya dan merupakan usaha yang sistematis untuk mengungkapkan suatu fenomena yang menarik perhatian peneliti.

Menurut Micniff dalam Arikunto Dkk (2012: 102) “ Penelitian Tindakan kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan sekolah, pengembangan kurikulum, dan pengembangan keahlian mengajar.” Penelitian deskriptif dimulai dengan munculnya minat peneliti terhadap suatu fenomena tertentu. Melalui bentuk penelitian ini, diharapkan peneliti dapat memperoleh gambaran secara lengkap, jelas, dan apa adanya mengenai Peningkatan Hasil Belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan metode *Team Game tournament* mata pelajaran ips siswa kelas III SD Negeri 50 Gonis sekadau.

Subjek penelitian merupakan sumber data penelitian atau sumber dari mana data di peroleh. Dalam penelitian ini yang ditetapkan sebagai sumber data penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 50 Nanga Gonis Sekadau tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian yaitu : Teknik observasi langsung, Teknik tes / pengukuran, Teknik komunikasi langsung / wawancara dan dokumentasi. Alat pengumpul data yang dipergunakan dalam penelitian yaitu : lembar observasi, soal tes, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data. Teknik triangulasi berarti

peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian ini diawali terlebih dahulu dengan menyiapkan keperluan administrasi yaitu berupa kelengkapan instrument penelitian, izin penelitian dan keperluan lainnya yang berkaitan dengan pengumpulan data. Setelah selesai memberikan tindakan setiap siklusnya dapat dilihat adanya perubahan hasil belajar dan kemampuan berpiir kritis siswa. Pada siklus I nilai rata-rata 70,67 Dengan ketuntasan belajar klasikal 73,33% dan pada siklus II Nilai rata-rata 86,67 dengan ketuntasan belajar klasikal 100%. Peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II Sebanyak 27% dapat dilihat pada table sebagai berikut :

Tabel 1. Peningkatan Rekapitulasi Hasil Belajar siklus I dan siklus II

No	Hasil Tes	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Nilai Tertinggi	80	100	20
2.	Nilai terendah	60	80	20
3.	Nilai rata-rata	70,67 %	86,67 %	16 %
4.	Nilai klasikal	73,33 %	100%	26,67%

Berdasarkan table 1 tampak jelas peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dari siklus I Sampai dengan Siklus II kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata adalah 70,67 dengan jumlah siswa Tuntas 11 orang dan 4 siswa yang tidak tuntas dengan ketuntasan nilai klasikal 73,33 % . sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa lebih meningkat. Pada siklus II nilai rata-rata 86,67 dengan ketuntasan klasikal 100% dengan jumlah siswa tuntas 15 orang siswa.

1. Penggunaan Metode *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam dalam Peningkatan Hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran pembelajaran IPS siswa kelas III SD Negeri 50 Gonis Sekadau

Penggunaan metode TGT ini dalam peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis ini sudah mampu kita lihat dengan observasi yang sudah Guru (peneliti) lakukan.

Lembar observasi aktivitas Guru dilaksanakan setiap kali pertemuan pada siklus I dan siklus II. Pada Siklus I pertemuan pertama diperoleh hasil 82,35 %. Pada pertemuan kedua diperoleh hasil 94,11%. Pada siklus kedua pertemuan pertama diperoleh hasil 100% dengan kriteria sangat baik. Pada pertemuan kedua diperoleh 100% karena guru mampu mencakup 17 item dalam lembar observasi guru, Lembar observasi aktivitas siswa dilaksanakan setiap kali pertemuan pada siklus I dan II. Pada siklus I pertemuan pertama diperoleh hasil 88,23%. Sedangkan siklus kedua pertemuan pertama maupun pertemuan ke dua diperoleh hasil 100% dengan kriteria sangat baik.

Dari hasil observasi kegiatan guru pada setiap siklus, dapat disimpulkan bahwa setiap tahap ada melakukan kegiatan yang sesuai dengan data observasi dan hasil observasi lebih baik dari pada pelaksanaan siklus I. walaupun siswa masih ada yang berbicara dengan teman-teman yang lain, namun situasi dalam ruangan kelas dapat terkontrol. Adapun alasan meningkatnya data observasi adalah: Guru sudah mengetahui watak siswa, guru sudah mempersiapkan diri semaksimal mungkin, peneliti yang bertindak sebagai guru mendapat pendapat dari guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial guru kelas III, Keseriusan siswa mengikuti pelajaran. karena dampak dari Metode yang digunakan ini sangat besar karena metode ini mampu membuat siswa lebih aktif lagi dan membuat proses berpikir siswa mampu mengeluarkan ide/ gagasan yang ada. \

Berdasarkan hasil observasi aktivitas Guru maupun aktivitas siswa diperoleh bahwa penerapan metode *Teams games tournaments* sangat baik untuk pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Miftahul Huda (2014:116) Metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement dalam membangun semangat siswa dalam belajar karena tercapainya suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila Guru dapat membuat siswa lebih membangun diri semangat jiwa siswa dalam diri sendirinya dan metode yang bervariasi seperti metode *Teams Games Tournaments* yang sudah digunakan dalam peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan metode *Teams Games Tournaments (TGT)* Pada mata pelajaran IPS siswa kelas III SD Negeri 50 Gonis Sekadau

Menurut Hamalik (2007: 31) mengemukakan “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan

Dari hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada siklus I presentase ketuntasan klasikal yang dicapai siswa sebesar 73,33% dan siklus II presentase ketuntasan klasikal yang dicapai siswa sebesar 100%. Pada siklus I ada 4 siswa yang tidak tuntas, hal tersebut karena siswa belum percaya diri dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran hasil tersebut menggambarkan bahwa prestasi dan pemahaman siswa dalam belajar dan berpikir siswa masih rendah karena dalam berpikir kritis siswa dalam diuji menghadapi dan menjawab setiap soal yang diberikan dimana siswa akan berpikir secara kritis untuk menjawab soal tersebut dan keberhasilan dalam belajar.

Pada siklus II siswa terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa tuntas dan kemampuan berpikir siswa dalam menjawab pertanyaan soal bisa dipahami dalam menjawab soal tersebut karena siswa mengikuti proses belajar dengan penuh semangat dan antusias. Metode *Teams Games Tournaments* sebagai bantu dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Metode *team game tournament* dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan alat komunikasi dalam menyampaikan materi pembelajaran dan alat komunikasi dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran sehingga siswa mudah memahami. Hal tersebut karena metode *Teams Games Tournaments* dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar serta dapat menarik perhatian, mengaktifkan semangat siswa, Siswa tidak terlalu bergantung pada Guru dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya. Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain. Menumbuhkan sikap respek pada orang lain, dengan menyadari keterbatasan dan bersedia menerima segala perbedaan. membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa maupun hasil belajar siswa dalam kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam kegiatan ini siswa diajak belajar melalui sebuah permainan Games yang membuat siswa senang dan mudah memahami materi. Hal ini dapat terlihat dari nilai yang diperoleh siswa setiap siklus baik nilai rata-rata maupun nilai ketuntasan klasikal.

3. Peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan metode *Team Game Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPS siswa kelas III SD Negeri 50 Gonis Sekadau

Robbins (2005:1) kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang dapat diajarkan, sehingga kemampuan ini dapat dipelajari. Siswa dituntut untuk dapat menganalisis, mensintesis dan menyimpulkan informasi-informasi yang didapatkan dengan kemampuan berpikir kritisnya, sehingga siswa mampu membedakan antara informasi yang baik dan buruk, serta dapat mengambil keputusan terhadap informasi yang didupakannya melalui berpikir kritis.

Berdasarkan pengamatan dan tes terhadap hasil belajar siswa dan berpikir kritis dengan menggunakan metode *teams games tournaments* pada pelajaran IPS pada Siklus I siswa masih kurang aktif dan kurang mampu beradaptasi dengan baik dalam kondisi belajar. Hal ini dikarenakan model belajar yang digunakan oleh guru adalah model belajar yang baru bagi siswa. Dalam taraf berpikir kritis siswa dalam siklus I belum ada Nampak peningkatan ini dikarenakan oleh siswanya sendiri yang belum memahami dari soal yang diberikan oleh guru, karena tingkat kesulitan soal yang dihadapi siswa pada saat mengerjakannya maka dari itulah siswa mampu mengelolah berpikir mereka lebih kritis.

Namun terjadi perbedaan pada pelaksanaan siklus II dimana siswa terlihat lebih aktif dan pro aktif dala kelompok belajar. Selain itu siswa juga terlihat lebih santai dan gebira saat proses pembelajaran data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data pengukuran dan data hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan KKM yang sudah ditentukan dan taraf berpikir kritis siswa sangat baik pada siklus II ini karena soal yang diberikan kepada siswa dapat mereka terima dan mereka jawab serta memahami setiap soal yang ada. Dalam hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa adanya peningkatan dari siklus I dan Siklus II, terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model TGT yaitu 65. Pada siklus I Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 11 orang siswa atau 73,33%. Sedangkan siswa yang tidak mendapatkan nilai KKM sebanyak 4 orang siswa. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II jumlah siswa yang mendapatkan nilai KKM meningkat menjadi 15 orang siswa atau 100% dan tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III sekolah dasar negeri 50 Nanga Gonis sekadau, dimana nilai rata-rata pada siklus I yaitu 70,67 % dengan presentase klasikal 73,33% Siklus I Dengan peningkatan siklus I dengan presentase 16% dari nilai rata-rata dan nilai klasikal.siklus I dari nilai rata-rata dan nilai klasikal. sedangkan pada siklus II dengan

nilai rata-rata yaitu 86,67% dengan presentase klasikal 100% siklus II dengan Peningkatan siklus dengan presentase 72,33% siklus I dari nilai rata-rata dan nilai klasikal. Dari data penelitian tindakan kelas dan pembahasan, maka permasalahan dan sub masalah yang telah dirumuskan tercapai sesuai dengan tujuan yang dirumuskan.

4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan metode *Team Game Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 50 Gonis sekadau

Menurut Slameto (2010 :54) faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi: “faktor intern dan ekstern. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal dikelompokkan menjadi faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri individu.

Berdasarkan hasil wawancara siswa diperoleh bahwa siswa dalam mengikuti proses belajar mudah memahami materi yang disampaikan, siswa merasa proses belajar mengajar menyenangkan, tidak membosankan, metode *team game tournament* membantu, memahami materi yang diberikan oleh guru kepada siswa dan sangat menyenangkan. Sedangkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial diperoleh bahwa metode *Teams Games Tournaments* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir siswa dalam proses belajar. Hal ini terlihat bahwa siswa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar. metode *teams games tournaments* dimanfaatkan guru untuk menentukan tingkat kesulitan kuis pada setiap anggotanya kelompok pada saat mereka menjalani proses *Game* tersebut. Maka disini perlu proses berpikir yang baik agar hasil belajar yang dicapai dapat dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian secara umum tentang Analisis Penggunaan Sumber Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 50 Nanga Gonis Sekadau Tahun Pelajaran 2018/2019 ditemukan bahwa (1) Penggunaan sumber belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam Berdasarkan hasil penelitian penggunaan sumber belajar yang dilakukan antara guru menggunakan sumber belajar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, menyampaikan materi dengan mudah, dan pembelajaran lebih bervariasi, (2) Hambatan guru ilmu pengetahuan alam dalam menggunakan sumber belajar yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran dikelas. Berdasarkan hasil penelitian masih terdapat adanya hambatan dalam menggunakan sumber belajar, diperlukan waktu yang cukup bagi guru dalam menggunakan sumber belajar yang

telah disesuaikan dengan materi dan kurangnya perhatian siswa dalam menyimak materi, dan

(3) Upaya yang dilakukan oleh guru dalam hambatan penggunaan sumber belajar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dikelas, berdasarkan hasil penelitian upaya yang dilakukan oleh guru antara lain: guru harus meluangkan waktu yang cukup dalam menyampaikan penggunaan sumber belajar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, guru menyiapkan sumber belajar yang ingin digunakan sebelum memulai pembelajaran, dan guru menekankan pada siswa dalam pembelajaran tetap memperhatikan penjelasan. Berdasarkan kesimpulan tersebut diatas maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut: (1) Kegiatan proses belajar mengajar tidak terlepas dari dua unsur yakni guru dan siswa. Dalam hal ini sebagai penerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal-hal yang dapat disarankan yakni guru dapat memaksimalkan penggunaan sumber belajar sebaik baiknya. Jika kurang jelas maka siswa dapat bertanya langsung kepada guru yang bersangkutan. (2) Kegiatan dalam mengelola proses pembelajaran yang baik akan membutuhkan sesuatu keterampilan ataupun kemampuan yang mahir pula yang harus dilakukan oleh guru. Kemampuan guru dalam berbagai keterampilan khususnya penggunaan sumber belajar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dikelas dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Hal yang dapat disarankan yakni guru memaksimalkan berbagai penggunaan sumber belajar yang ada dan tidak berfokus pada satu sumber belajar saja. (3) Penelitian yang dilakukan ini dapat dijadikan masukan tentang analisis penggunaan sumber belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 50 Nanga Gonis Tahun Pelajaran 2018/2019”.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto.2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Laksana
- Hamalik, Oemar. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Miftahul Huda. 2014. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur Dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nana Sudjana.2009. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Paul & Binker. (2012). *Critical Thinking Handbook: K – 3rd Grades A Guide for Remodelling Lesson Plans in Language Arts, Social Studies, and Science*. California: Foundation for Critical Thinking Press
- Robbins. (2005). *The Path to Critical Thinking*. Diunduh dari <http://hbswk.hbs.edu/archive/4828.html> Pada tanggal 27 Agustus 2016 pukul 13.14
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta