

Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* SDN 256 Bonepute Kecamatan Nuha

Jusrianto^{1*}, Haspidawati Nur², Daniel Parubang³

^{1,2,3} Universitas Cokroaminoto Palopo

* uncpjusrianto@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan peningkatan hasil belajar ipa kelas iv melalui model pembeajaran team games tournament sdn 256 bonepute kecamatan nuha. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa yang terdiri 8 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Desain penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SDN 256 bonepute pada bulan Juli-Agustus 2021. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran Tipe Team Games Tournament (TGT) yang terdiri 2 siklus dan setiap siklus itu melakukan 3 kali pertemuan dalam 1 siklus. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap siklus adapun hasil penelitian yang didapatkan pada siklus 1 hasil belajar siswa hanya 7 siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas (31%) kategori sedang dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 18 siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas (85%) kategori sangat tinggi dan telah mencapai indikator keberhasilan.

Kata kunci: *hasil belajar, IPA, team games tournament*

Pendahuluan

Berdasarkan UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3 disebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peserta didik serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya, sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Peran serta dari masyarakat dan orang tua sangat diperlukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut.

Salah satu permasalahan dalam pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia merupakan rendahnya mutu pendidikan dari setiap jenjang dan satuan pendidikan, terkhusus pendidikan dasar dan menengah. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas guru, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana, serta peningkatan mutu manajemen sekolah. Tetapi berbagai indikator peningkatan mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang merata, maka dari itu pendidikan bukanlah suatu upaya yang sederhana, melainkan suatu kegiatan yang dinamis dan penuh dengan tantangan.

Ilmu pengetahuan alam atau yang sering disebut IPA merupakan pengetahuan yang sistematis yang membahas tentang sekumpulan data mengenai gejala-gejala alam yang terjadi di alam nyata yang dihasilkan berdasarkan hasil observasi, eksperimen, penyimpulan, dan penyusunan teori. Alam yang dimaksud yaitu makhluk hidup seperti manusia, hewan, tumbuhan, bakteri dan benda mati. Kita sebagai manusia yang dianugrahi suatu kecerdasan dibandingkan dengan makhluk Allah yang lainnya, sebaiknya kita dapat memahami bahwa alam ini diciptakan oleh manusia untuk dipelajari sehingga dapat menghasilkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia itu sendiri.

Menurut kurikulum tingkat satuan pendidikan SD (2006: 484) bahwa IPA berhubungan dengan cara mengetahui tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya sekedar penguasaan kumpulan pengetahuan yang bersifat fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip saja, akan tetapi merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi suatu wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, serta prospek pengembangan lebih lanjut untuk diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar menurut Dimiyanti dan Mudjiono (Ririn, 2012: 13) hasil belajar merupakan hal yang dapat di pandang dari dua sisi yaitu dari sisi siswa dan guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental peserta didik yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 256 Boneputei pada hari Senin 11 januari 2021, diperoleh bahwa informasi pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik hanya menjadi penonton saja, proses pembelajaran kurang menarik akibat peserta didik merasa jenuh dan bosan pada diri sendiri sehingga mengakibatkan kemalasan dan sering ribut pada saat guru menjelaskan dan peserta didik kurang memahami materi yang telah diajarkan oleh guru. Hasil belajar peserta didik rendah terbukti dari 22 siswa masih ada 15 siswa yang mendapatkan nilai rata-rata 50 (dibawah KKM) dan hanya 6 siswa yang mendapatkan nilai KKM yang semestinya nilai KKM itu 70, sikap peserta didik dalam selama proses pembelajaran berlangsung masih kurang terbukti masih ada beberapa siswa yang bersifat pasif, dan kurang antusias dalam belajar, bahkan keterampilan siswa belum bisa menyebutkan fungsi anggota tubuh. Hasil belajar yang diuraikan disini adalah hasil tes yang diberikan oleh guru kepada peserta didik setelah proses pembelajaran selesai.

Model pembelajaran menurut Aziz Wahab (2007) merupakan suatu perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh dalam proses belajar mengajar agar mencapai perubahan spesifik pada perilaku peserta didik seperti yang diharapkan. Model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi peserta didik, dapat menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi dalam proses pembelajaran yang diajarkan oleh tenaga pendidik (guru).

Menurut Salvin (2010: 13) pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan suatu pendekatan yang dilakukan dengan cara kerja sama antar kelompok dengan menggunakan sistem turnamen sebagai pengganti kuis. Inti dari model ini adalah adanya sebuah game dan turnamen akademik dimana dunia anak adalah dunia bermain, dan hampir semua anak lebih banyak menyukai permainan dan suatu hal yang menyenangkan. Sedangkan menurut Sudha (2016) dengan digunakannya model pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat membuat peserta didik untuk saling berkolaborasi dan saling memotivasi dengan teman kelompoknya karena memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sehingga peserta didik lebih tertarik, tidak mudah menyerah dan selalu aktif dalam

menyelesaikan tugasnya yang diberikan oleh guru, dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Maka dengan adanya model pembelajaran tersebut hasil belajar siswa dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Tipe Team Games Tournament (TGT) peserta didik lebih aktif, tidak merasakan jenuh dan bosan dalam proses belajar, model ini lebih relatif mudah untuk diterapkan karena melibatkan seluruh peran peserta didik sebagai tutor dan mengandung unsur permainan.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus sampai September 2021. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 256 Bonepute. Subjek pada penelitian ini yaitu semua siswa kelas IV SDN 256 bonepute yang terdiri dari jumlah siswanya adalah 22 orang siswa yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Adapun instrument yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik pengamatan atau observasi, tes dan dokumentasi. Teknik Analisis Data dilihat selama dalam proses pembelajaran setiap siklus serta dicatatnya pada lembar observasi. Sedangkan hasil belajar peserta didik dapat diukur dengan melihat tes yang telah diberikan. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

$$\text{Skor} = \frac{\sum \text{siswaskoryangdiperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100$$

Nilai hasil belajar siswa setelah diperoleh, untuk menghitung nilai rata-rata siswa digunakan rumus *mean* sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata (*mean*)

$\sum x$ = Jumlah nilai hasil belajar siswa

n = Banyaknya individu dalam sampel yang harus ditempuh.

Penelitian ini dikatakan berhasil jika rata-rata proses pembelajaran pada peserta didik menunjukkan peningkatan pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPA mencapai 75% dalam kategori tinggi

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 256 bonepute dengan menggunakan model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan jenis penelitian yaitu Penelitian tindakan kelas (PTK), untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Penjabaran mengenai hasil penelitian tindakan kelas sebagai berikut.

Pra Penelitian

Hasil pengamatan selama siklus I, peneliti memperoleh data hasil tes mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) kelas IV SDN 256 Bonepute dan observasi proses pembelajaran.

Pelaksanaan Siklus 1

Pelaksanaan pembelajaran dalam siklus I terdiri atas 4 tahap, dimulai dari tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan pengamatan, dan tahapan refleksi atau pengkajian ulang. Penyajian data pada penelitian hasil belajar IPA ini menggunakan lembar aktivitas siswa. Keempat tahap tersebut dari hasil pengamatan siklus I dapat diuraikan dalam poin-poin berikut.

1. Perencanaan Tindakan siklus I

Tahapan ini dilakukan dengan menyusun komponen perangkat pembelajaran, diantaranya:

- a. Menyiapkan silabus mata pelajaran IPA
- b. Melakukan penjabaran kurikulum dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran.
- c. Bekerja sama dengan guru kelas untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup sub tema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku pembelajaran 3.
- d. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan lembar penelitian yang akan digunakan pada lembar observasi yang sudah tertera.

2. Pelaksanaan tindakan siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 03 Agustus 2021 kelas IV SDN 256 Bonepute pada pukul 08.00 – 11.30, dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang siswa. Proses kegiatan yang dilakukan pada siklus I sebagai berikut.

Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada siklus I yaitu pada hari Selasa 03 Agustus 2021 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit yang dipaparkan sebagai berikut:

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti dalam memulai proses pembelajaran, peneliti mengucapkan salam, mengajak semua peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing, peneliti menanyakan kabar kepada peserta didik dan dilanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik, setelah itu peneliti melakukan kegiatan apersepsi dan menyampaikan tujuan dari pembelajaran.

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan ini guru akan memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi yang diajarkan pada pertemuan pertama yang membahas tentang masalah-masalah keseimbangan lingkungan. Kedua memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca teks yang ada pada buku tema tentang mengenal tumbuhan padi, setelah itu, guru membagi peserta didik dalam bentuk kelompok, setiap kelompok di bagi menjadi tiga kelompok yang beranggotakan 5-6 peserta didik. Ketiga guru mempersiapkan lembar kartu soal dan lembar kartu jawaban yang sesuai dengan nomor soal. Keempat guru membagikan teks bacaan yang berisi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, peserta didik diharapkan dapat memahami penjelasan tersebut. kelima setelah peserta didik paham tentang bagian-bagian tumbuhan dan sudah didiskusikan dengan teman kelompoknya, kemudian peneliti mempersilahkan setiap kelompok untuk maju ke meja *turnament* untuk menjawab soal dalam bentuk permainan. Keenam setiap perwakilan kelompok mencabut nomor soal yang telah disediakan di meja *turnament*, kemudian guru membaca soal tersebut, jika soal tersebut tidak

terjawab, maka pertanyaan akan dilemparkan kepada kelompok lain yang ingin menjawabnya. Ketujuh guru memberikan penguatan tentang pentingnya sikap menghargai dalam keragaman budaya, suku dan agama, serta menjadikan keragaman sebagai salah satu identitas bangsa Indonesia.

c. Kegiatan akhir

Kegiatan ini berlangsung selama 10 menit. Peserta didik diharapkan dapat merefleksi proses kegiatan pembelajaran. Peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih semangat dan giat lagi dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Jumat, 06 Agustus 2021 dengan pengalokasian waktu 3x35 menit.

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti dalam memulai proses pembelajaran, peneliti mengucapkan salam, mengajak semua peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing, peneliti menanyakan kabar kepada peserta didik dan dilanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik, setelah itu, peneliti akan memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan ini guru akan memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi yang diajarkan dalam pertemuan kedua pada siklus I yang membahas tentang bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Setelah itu, guru membagi peserta didik dalam bentuk kelompok, setiap kelompok di bagi menjadi tiga kelompok yang beranggotakan 5-6 peserta didik. Ketiga guru mempersiapkan lembar kartu soal dan lembar kartu jawaban yang sesuai dengan nomor soal. Keempat guru membagikan teks bacaan yang berisi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, peserta didik diharapkan dapat memahami penjelasan tersebut. kelima setelah peserta didik paham tentang bagian-bagian tumbuhan dan sudah didiskusikan dengan teman kelompoknya, kemudian peneliti mempersilahkan setiap kelompok untuk maju ke meja *turnament* untuk menjawab soal dalam bentuk permainan. Keenam setiap perwakilan kelompok mencabut nomor soal yang telah disediakan di meja *turnament*, kemudian guru membaca soal tersebut, jika soal tersebut tidak terjawab, maka pertanyaan akan dilemparkan kepada kelompok lain yang ingin menjawabnya. Ketujuh guru memberikan penguatan tentang pentingnya sikap menghargai dalam keragaman budaya, suku dan agama, serta menjadikan keragaman sebagai salah satu identitas bangsa Indonesia.

c. Kegiatan akhir

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah guru mengumpulkan atau melakukan proses penilaian suatu kelompok yang menang. Kelompok atau *team* yang mendapatkan skor tertinggi mendapatkan julukan dari peneliti *good team*. Kedua, guru bersama peserta didik melakukan refleksi kegiatan proses pembelajaran dan mengakhiri proses pembelajaran dengan berdoa dan memberi salam.

Pertemuan ketiga

Pertemuan pertama ketiga dilaksanakan pada siklus 1 yaitu pada hari Selasa, 10 Agustus 2021 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti dalam memulai proses pembelajaran, peneliti mengucapkan salam, mengajak semua peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing, peneliti menanyakan kabar kepada peserta didik dan dilanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik, setelah itu, peneliti memberikan apersepsi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan inti

Pada kegiatan ini guru akan memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi yang diajarkan dalam pertemuan ketiga pada siklus I yang membahas tentang beragam jenis kupu-kupu dalam menjaga keseimbangan alam. Setelah itu, guru membagi peserta didik dalam bentuk kelompok, setiap kelompok di bagi menjadi tiga kelompok yang beranggotakan 5-6 peserta didik. Ketiga guru mempersiapkan lembar kartu soal dan lembar kartu jawaban yang sesuai dengan nomor soal. Keempat guru membagikan teks bacaan yang berisi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, peserta didik diharapkan dapat memahami penjelasan tersebut. kelima setelah peserta didik paham tentang bagian-bagian tumbuhan dan sudah didiskusikan dengan teman kelompoknya, kemudian peneliti mempersilahkan setiap kelompok untuk maju ke meja *turnament* untuk menjawab soal dalam bentuk permainan. Keenam setiap perwakilan kelompok mencabut nomor soal yang telah disediakan di meja *turnament*, kemudian guru membaca soal tersebut, jika soal tersebut tidak terjawab, maka pertanyaan akan dilemparkan kepada kelompok lain yang ingin menjawabnya.

3. Kegiatan akhir

Kegiatan penutup berlangsung 10 menit peserta didik melakukan refleksi kegiatan pembelajaran, dan peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih rajin belajar dan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

3. Pengamatan (observasi)

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dilakakukan secara bersamaan pada saat pelaksanaan tindakan. Ditahapan ini peneliti akan dibantu oleh seorang observer untuk mencatat segala aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran. Aspek yang dinilai yaitu aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan untuk mengamati dengan detail penggunaan model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPA. Hasil dari lembar observasi mengenai aktivitas siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran dan juga penerapan model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) masih kurang dalam mempersiapkan diri sebelum belajar, dapat dilihat dari tabel lembar observasi yang dilakukan peneliti dengan observer dengan melihat kesiapan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil belajar IPA pada siklus 1

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	KKM	Keterangan
1	Anastasya parianda	80	70	Tuntas
2	Atika Zahra	70	70	Tuntas
3	Adelia putrid	60	70	Tidak Tuntas
4	Aldani	65	70	Tidak Tuntas
5	Bilqis akilah	50	70	Tidak Tuntas

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	KKM	Keterangan
6	Hasrul	55	70	Tidak Tuntas
7	Dede samudra	60	70	Tidak Tuntas
8	Febriyanti	65	70	Tidak Tuntas
9	Gaishanraffa	70	70	Tuntas
10	Ichsan ardiansyah	65	70	Tidak Tuntas
11	Imran muayyat	70	70	Tuntas
12	Muh. Ayyub	60	70	Tidak Tuntas
13	Mikael parabuk	65	70	Tidak Tuntas
14	Muh. Abdul fajrin	65	70	Tidak Tuntas
15	Muh. Rayhan	75	70	Tuntas
16	Nataliya mogaeryl	65	70	Tidak Tuntas
17	Nugiansya	65	70	Tidak Tuntas
18	Nur afifa	60	70	Tidak Tuntas
19	Nur asifa	65	70	Tidak Tuntas
20	Hesti	70	70	Tuntas
21	Felia	60	70	Tidak Tuntas
22	Dewa swandi	65	70	Tidak Tuntas

Sumber: Data setelah diolah (2021)

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa pada siklus I diatas, terlihat bahwa hasil belajar IPA dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV SDN 556 Bonepute masih banyak yang belum mencapai KKM yang ditetapkan. Sehingga dapat dikatakan belum maksimal. Karena hasil belajar siswa masih banyak dibawah KKM, maka peneliti akan melanjutkan ke siklus II. Berikut juga akan dipaparkan kategori nilai dari hasil pembelajaran IPA dengan menggunakan model TGT di kelas IV SDN 256 Bonepute

Tabel 2. Penggambaran data nilai siklus I

Statistica	Nilai Siswa
Jumlah sampel	22
Nilai tertinggi (Max)	80
Nilai terendah (Min)	50
Nilai rata-rata	64,77
KKM	70
Siswa tuntas	6
Siswa tidak tuntas	16

Sumber: Data setelah diolah (2021)

Berdasarkan tabel diatas, terlihat dari 22 orang siswa kelas IV SDN 256 Bonepute, nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 80 dan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 50. Untuk nilai rata-rata yang diperoleh dari 22 siswa yaitu 64,77. Dan siswa yang mampu mencapai KKM sebanyak 6 orang, sedangkan siswa yang tidak mampu mencapai KKM sebanyak 16

orang. Hasil ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I masih jauh dari kata maksimal.

Tabel 3. Persentase hasil tes siklus I

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
90-100	Sangat Tinggi	0	0
80-89	Tinggi	1	4
65-79	Sedang	14	64
59-64	Rendah	5	23
0-49	Sangat Rendah	2	9
Total		22	100

Sumber: Hasil analisis olah data (2021)

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SDN 256 Bonepute yang memperoleh kategori sangat tinggi berjumlah 0 siswa (0%), kategori tinggi diperoleh 1 siswa (4%), kategori sedang diperoleh 14 siswa (64%), kategori rendah diperoleh 5 siswa (23%) dan kategori sangat rendah diperoleh 2 siswa (9%). Berikut juga akan ditampilkan tabel hasil ketuntasan siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

Tabel 4. Ketuntasan hasil siklus 1

Perolehan Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
Nilai di atas 70	6	27
Nilai di bawah 70	16	73
Jumlah	22	100

Sumber: Hasil analisis olah data (2021)

Dari data diatas dapat dipaparkan bahwa siswa kelas IV SDN 256 Bonepute yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 70, sebanyak 6 orang dengan persentase 27%. Sedangkan untuk siswa yang nilai di bawah KKM sebanyak 16 orang dengan persentase 73%.

Dari keseluruhan data diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 256 bonepute masih jauh dari kata maksimal. Sehingga peneliti akan melanjutkan penelitiannya ke siklus II.

4. Refleksi Tindakan Siklus I

Pada tahap ini peneliti melakukan peninjauan kembali terhadap kegiatan pembelajaran IPA dengan menggunakan model TGT di siklus I. Dari hasil peninjauan kembali, peneliti menemukan beberapa kendala yang membuat pembelajaran kurang optimal. Dimana siswa masih banyak yang pasif dan tidak fokus saat pembelajaran. Serta saat belajar sambil bermain games, siswa banyak mengandalkan teman kelompoknya yang lebih pintar.

Pelaksanaan Siklus II

1. Perencanaan pelaksanaan siklus II

Setelah melakukan refleksi dari siklus I, peneliti kemudian melanjutkan ke siklus II. Dari masalah yang ditemukan saat peninjauan kembali, peneliti mengambil langkah untuk berkolaborasi antara peneliti dan guru. Perencanaan pada siklus ini akan disesuaikan dengan

rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Perencanaan kegiatan siklus II ini merupakan tindak lanjut dan pengoptimalan dari kekurangan yang ada pada saat siklus I dilakukan.

2. Pelaksanaan tindakan siklus II

Ada 3 hal yang akan dilakukan peneliti pada tahap pelaksanaan tindakan ini, yaitu:

- a. Memberikan pemahaman kepada siswa tentang apa yang akan dilakukan pada saat proses pembelajaran.
- b. Memberikan motivasi agar siswa bersemangat saat belajar IPA.
- c. Memberikan materi dengan jelas, agar siswa dapat memahami dan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Kegiatan awal pembelajaran pada siklus II dilakukan pada tanggal 13 Agustus 2021, diawali dengan salam, absensi, kemudian memberikan apersepsi untuk menguatkan siswa tentang materi yang telah diajarkan. Pada pertemuan ini peneliti melakukan hal yang berbeda pada kegiatan pembelajaran, dimana peneliti lebih memperluas pemahaman siswa terhadap materi. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya dan menanyakan terkait materi yang belum dipahami. Selanjutnya diakhir pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, agar nantinya siswa bisa membaca dan mencari tahu tentang materi yang akan dipelajari berikutnya.

Kemudian, pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2021, dimulai dengan absensi, apersepsi, dan membagi kelompok seperti pada pertemuan sebelumnya. Kemudian pemberian materi, dan siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai pembelajaran yang belum dipahami.

Selanjutnya, pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2021, diawali dengan hal yang biasa dilakukan pada pertemuan sebelumnya dan dilanjutkan dengan games dan evaluasi pembelajaran. Jadi semua yang dilakukan guru dalam hal ini peneliti, beracuan pada rencana pelaksanaan pembelajaran.

3. Pengamatan

Saat melakukan observasi pada siklus II, terjadi beberapa peningkatan yang sangat signifikan. Diantaranya;

- a. Siswa semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Fokus siswa dalam memperhatikan penjelasan guru semakin meningkat.
- c. Siswa berani dalam menyampaikan pertanyaan maupun pendapat.
- d. Siswa makin termotivasi dan bersemangat dalam belajar IPA.
- e. Semangat siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan juga semakin meningkat.
- f. Meningkatnya minat belajar IPA siswa.

Untuk nilai hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 256 Bonepute pada siklus II dengan menggunakan model TGT dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil pembelajaran IPA siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	KKM	Keterangan
1	Anastasya parianda	95	70	Tuntas
2	Atika Zahra	80	70	Tuntas
3	Adelia putrid	75	70	Tuntas
4	Aldani	80	70	Tuntas
5	Bilqis akilah	75	70	Tuntas
6	Hasrul	60	70	Tidak Tuntas
7	Dede samudra	80	70	Tuntas
8	Febriyanti	75	70	Tuntas
9	Geishanraffa	85	70	Tuntas
10	Ichsan ardiansyah	70	70	Tuntas
11	Imran muayyat	80	70	Tuntas
12	Muh. Ayyub	65	70	Tidak Tuntas
13	Mikael parabuk	70	70	Tuntas
14	Muh. Abdul fajrin	80	70	Tuntas
15	Muh. Rayhan	80	70	Tuntas
16	Nataliya mogaeryl	70	70	Tuntas
17	Nugiansya	80	70	Tuntas
18	Nur afifa	90	70	Tuntas
19	Nur asifa	70	70	Tuntas
20	Hesti	70	70	Tuntas
21	Felia	80	70	Tuntas
22	Dewa swandi	85	70	Tuntas

Sumber: Data setelah diolah (2021)

Dari tabel di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar IPA siswa SDN 256 Bonepute dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Hal ini diperkuat dengan jumlah siswa yang lulus dan mencapai KKM. Dimana pada siklus II, 20 dari 22 siswa mampu lulus dan mencapai ketuntasan minimal. Karena hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan, maka peneliti tidak melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya. Berikut peneliti juga akan memaparkan analisis deskriptif dari hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 256 Bonepute dengan menggunakan model TGT.

Tabel 6. Statistika deskriptif penggambaran data nilai siklus II

Statistic	Nilai Statistic
Jumlah Sampel	22
Nilai Tertinggi (Max)	95
Nilai Terendah (Min)	60
Nilai Rata-rata	77,05
KKM	70

Statistic	Nilai Statistic
Siswa Tuntas	20
Siswa Tidak Tuntas	2

Sumber: Data setelah diolah (2021)

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat peneliti jelaskan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh pada hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 256 bonepute yaitu nilai tertinggi 95, nilai terendah 60, nilai rata-rata dari 22 siswa yaitu 77,05, serta jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang. Dari data ini peneliti dapat mengklasifikasikan tingkat persentasi ketuntasan siswa pada pembelajaran IPA, sebagai berikut.

Tabel 7. Persentase hasil tes siklus II

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
90-100	Sangat Tinggi	2	9
80-89	Tinggi	10	45
65-79	Sedang	9	41
59-64	Rendah	1	5
0-49	Sangat Rendah	0	0
	Total	22	100

Sumber: Hasil analisis olah data (2021)

Dari data di atas menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) siswa kelas IV SDN 256 Bonepute pada kategori sangat tinggi diperoleh 2 siswa (9%), kategori tinggi di peroleh 10 siswa (45%), kategori sedang diperoleh 9 siswa (41%), terdapat 1 siswa memperoleh kategori rendah (5%) dan tidak ada siswa yang berada kategori sangat kurang.

Selain data-data di atas, peneliti juga memaparkan ketuntasan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa kelas IV SDN 256 Bonepute, pada siklus II.

Tabel 8. Ketuntasan hasil belajar IPA siklus II

Perolehan Nilai	Frekuensi	Persentase(%)
Nilai di atas 70	20	91
Nilai di bawah 70	2	9
Jumlah	22	100

Sumber: Hasil analisis olah data (2021)

Dari data tabel diatas dapat dijelaskan bahwa, persentase ketuntasan siswa pada pembelajaran IPA di siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diperoleh 91% nilai siswa diatas 70, atau setara dengan 20 orang siswa. Kemudian untuk nilai dibawah 70, diperoleh 9% atau setara dengan 2 orang siswa. Dengan demikian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus II berhasil meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 256 Bonepute, sehingga peneliti ditak melanjutkan atau melangkah ke siklus berikutnya.

Berikut peneliti sajikan perbandingan data hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 256 Bonepute pada siklus I dan Siklus II.

Tabel 10. Hasil tes belajar pada siklus I dan siklus II

kegiatan	Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Ketuntasan			
				Tidak tuntas	%	Tuntas	%
Siklus 1	80	50	64,77	16	73%	6	27%
Siklus II	95	60	77,05	2	9%	20	91%

Sumber: Data primer setelah diolah (2021)

Dari data di atas, dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan antara siklus I dan siklus II. Dimana persentase ketuntasan di siklus I yang awalnya hanya 27% meningkat pada siklus II menjadi 91%. Begitu juga sebaliknya, dimana siswa yang tidak tuntas awalnya 73% menurun drastis menjadi 9%. Dari uraian dan penjelasan data diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 256 bonepute, pada mata pelajaran IPA.

4. Refleksi

Pada peninjauan atau refleksi di siklus II, peneliti sudah mampu memaksimalkan potensi untuk memaksimalkan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 256 bonepute.

Pembahasan

Keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan oleh penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model digunakan sebagai membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Salah satu model yang sesuai dengan materi IPA adalah model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini memberikan dampak positif terhadap meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) siswa kelas IV SDN 256 Bonepute

Dari hasil observasi pada saat penelitian siklus I, masih banyak siswa yang tidak berani bertanya maupun mengungkapkan pendapatnya ketika proses pembelajaran. Kebanyakan siswa hanya diam dan tidak aktif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa tersebut malu, takut dan kurang percaya diri. Rasa percaya diri dan semangat untuk belajar yang dimiliki siswa masih kurang, akhirnya guru berusaha membangun rasa percaya diri siswa dengan menumbuhkan rasa empati dalam dirinya saat belajar sambil bermain dengan menggunakan model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Selama proses pembelajaran peneliti memperoleh hasil siswa belum merespon pembelajaran dan belum berhasil meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dilihat pada ketuntasan pembelajaran. Sehingga, peneliti memperbaiki pelaksanaannya pada siklus II.

Pada siklus I dari 22 orang siswa kelas IV SDN 256 bonepute, nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 80 dan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 50. Untuk nilai rata-rata yang diperoleh dari 22 siswa yaitu 64,77. Dan siswa yang mampu mencapai KKM sebanyak 6 orang,

sedangkan siswa yang tidak mampu mencapai KKM sebanyak 16 orang. Hasil ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I masih jauh dari kata maksimal. Ketuntasan hasil belajar IPA dengan menggunakan model TGT pada siswa kelas IV SDN 256 Bonepute yang memperoleh kategori sangat tinggi berjumlah 0 siswa (0%), kategori tinggi diperoleh 1 siswa (4%), kategori sedang diperoleh 14 siswa (64%), kategori rendah diperoleh 5 siswa (23%) dan kategori sangat rendah diperoleh 2 siswa (9%). Dari uraian data sebelumnya, model pembelajaran TGT belum dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 256 Bonepute. Sehingga peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya, yaitu siklus II.

Pada siklus II peneliti melakukan hal yang berbeda dari kegiatan pembelajaran sebelumnya, dimana peneliti lebih memaksimalkan penyampaian materi yang jelas agar mudah dipahami siswa. Pada siklus II bahwa nilai tertinggi yang diperoleh pada hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 256 Bonepute yaitu nilai tertinggi 95, nilai terendah 60, nilai rata-rata dari 22 siswa yaitu 77,05, serta jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang. Untuk kategori ketuntasan hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) siswa kelas IV SDN 256 Bonepute pada kategori sangat tinggi diperoleh 2 siswa (9%), kategori tinggi di peroleh 10 siswa (45%), kategori sedang diperoleh 9 siswa (41%), terdapat 1 siswa memperoleh kategori rendah (5%) dan tidak ada siswa yang berada kategori sangat kurang.

Faktor orang tua memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan anaknya dalam pembelajaran. Orang tua juga hendaknya memberikan perhatian khusus dalam pembelajaran siswa. Orang tua juga sesekali harus menanyakan masalah yang dialaminya ketika pembelajaran disekolah, karena terkadang siswa yang memiliki hubungan yang harmonis dan dekat dengan orang tuannya akan memiliki motivasi belajar tinggi yang mampu mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Aziz Wahab (2007) yang menyatakan bahwa proses perencanaan pengajaran yang ditempuh dalam proses belajar mengajar agar mencapai perubahan spesifik pada perilaku peserta didik seperti yang diharapkan. Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Paudi, Ishak, Ritma, dkk yang sejalan dengan jurnal kreatif taduloko online vol.4 dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA dengan Metode Pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) pada kelas V SDK Bangkara". Dimana hasil penelitian pada jurnal ini sama dengan hasil penelitian yang dilakukan dengan peneliti di SDN 256 Bonepute, di mana dengan menggunakan model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cukup sesuai dengan nilai KKM sekolah.

Ketuntasan siklus II IPA dengan menggunakan model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) siswa kelas IV SDN 256 Bonepute siklus II sebesar 91% masuk dalam kategori tuntas dan 9% masuk dalam kategori tidak tuntas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tingkat hasil pencapaian KKM siklus II pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) telah berhasil meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) siswa kelas IV SDN 256 Bonepute yang sesuai KKM sekolah. Sehingga peneliti tidak melanjutkan atau melaksanakan siklus berikutnya.

Peneliti memiliki kelemahan menggunakan model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) dikarenakan masih ada siswa yang kurang mengerti dengan model tersebut, karena model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) baru pertama kali diterapkan sehingga peneliti memerlukan waktu yang begitu lama dalam menerapkan model

pembelajaran tersebut. Adapun kendala yang dihadapi peneliti selama melakukan penelitian yaitu kurangnya fasilitas sekolah sehingga peneliti kesulitan dalam proses belajar mengajar.

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan pada skripsi ini diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu: Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 256 Bonepute pada pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT). Hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa siklus 1 sebesar 64,77% < KKM, mengalami peningkatan pada siklus 2 sebesar 77,05% > KKM. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengatasi kelemahan-kelemahan dalam model pembelajaran TGT ini, dengan menjadikan penelitian sebelumnya sebagai acuan agar dapat meminimalisir kelemahan tersebut.

Referensi

- Asy'ari, M. (2006). Penerapan Pendekatan Sains teknologi Masyarakat dalam pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. Skripsi. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Chatib, M. (2012). *Orang tua manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*. Bandung: Kaifa.
- Damayanti, I. (2014). Penerapan model pembelajaran Inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3). 1-12.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Standar Isi Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2007). *Panduan Pembelajaran IPA Terpadu*. Jakarta: Puskur Balitbang Depdiknas.
- Heriawan, A., dkk. (2012). *Metodelogi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis Model, Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran*. Banten: LP3G.
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressido.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Pengertian Model.
- Paudi, I. R., dkk, (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA dengan Metode Pembelajaran Tipe Team Games Tournament di kelas V SDK Bangkara. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(6).
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1(1).
- Sudha, I. K., Gading, K., Renda, N. T. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV.e. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Genesha*, 4(1).
- Sudjana, N. (2010). *Proses dan Hasil dan Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suparno, P. (2012). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.