

## PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MATERI GAYA MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Vivin Ayu Lestari<sup>1</sup>, Mustika Syafi'aturrosyidah<sup>2</sup>,  
Lailatul Maghfiroh<sup>3</sup>

[vivinayu1207@gmail.com](mailto:vivinayu1207@gmail.com),

[mutikasyafiaturrosyidah@unisda.ac.id](mailto:mutikasyafiaturrosyidah@unisda.ac.id),

[lailatulmaghfiroh@unisda.ac.id](mailto:lailatulmaghfiroh@unisda.ac.id)

Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

### Abstract

*The background of this research is because of the difficulties experienced by the fourth grade students of MI Al-Mukhlisin in understanding thematic subjects of science content. This is evidenced by the passive activity of students and low student learning outcomes. The reason is that the implementation of the learning process is conventional and less varied. The formulation of the problem from this research, namely: (1) how is the application of the TGT model in increasing learning activities and outcomes, (2) whether the TGT model can increase student activity and learning outcomes in thematic learning of science content in class IV MI Al-Mukhlisin style material?. This research uses classroom action research. The subjects of this study were students of class IV A MI Al-Mukhlisin with a total of 24 students. From the research results, it can be seen that (1) the application of the TGT model is carried out through class presentations, group learning, games, tournaments, and awards. (2) in the application of the TGT model there is an increase in student activity and learning outcomes in each cycle. It is proven by the overall activity of the students in the first cycle reaching a percentage of 75%, while the second cycle increased by 84%. The student learning outcomes in the first cycle obtained the percentage of completeness reaching 67%, while the second cycle experienced an increase in the percentage of completeness by 87.5%. Thus, the Teams Games Tournament model can increase student activity and learning outcomes in thematic learning of science content for class IV MI AL-Mukhlisin style material.*

**Keywords:** *Activities and student learning outcomes, Thematic Learning, Teams Games Tournament*

### Abstrak

Latar belakang dilakukan penelitian ini karena adanya kesulitan yang dialami siswa kelas IV MI Al-Mukhlisin dalam memahami mata pelajaran tematik muatan IPA. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas siswa masih pasif dan rendahnya hasil belajar siswa. Penyebabnya adalah pelaksanaan proses pembelajaran secara konvensional dan kurang bervariasi. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu: (1) bagaimana penerapan model TGT dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, (2) apakah model TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan IPA materi gaya kelas IV MI Al-Mukhlisin?. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A MI Al-Mukhlisin dengan jumlah 24 siswa.



Dari hasil penelitian, dapat diketahui bahwa (1) penerapan model TGT dilaksanakan melalui penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan. (2) dalam penerapan model TGT terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa disetiap siklusnya. Dibuktikan dengan keseluruhan aktivitas siswa siklus I mencapai presentase 75%, sedangkan siklus II meningkat sebesar 84%. Adapun hasil belajar siswa siklus I diperoleh presentase ketuntasan mencapai 67%, sedangkan siklus II mengalami peningkatan presentase ketuntasan sebesar 87,5%. Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan IPA materi gaya kelas IV MI AL-Mukhlisin.

**Kata Kunci:** Aktivitas dan hasil belajar siswa, Pembelajaran Tematik, *Teams Games Tournament*

## PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan tentu tidak terlepas dari adanya proses pembelajaran. Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 dilakukan dengan mengembangkan sistem pengajaran dan cara belajar siswa yang menekankan pola HOTS (*High Order Thinking Skill*) sebagai pilar pedagogi pendidikan.<sup>3</sup> Salah satu faktor yang menentukan berhasil tidaknya pembelajaran yakni kualitas guru. Guru merupakan ujung tombak dalam pembelajaran yang memiliki peran untuk membimbing dan mengarahkan siswa. Adapun siswa terlibat aktif untuk memperoleh pengalaman langsung dan menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari. Dengan demikian, cara mengajar harus mampu mempengaruhi perkembangan siswa menjadi lebih baik.

Kenyataannya, banyak guru memaknai mengajar sebagai menyampaikan materi. Hal ini dibuktikan dalam praksis pembelajaran sehari-hari. Sejalan dengan pendapat Helmiati bahwa guru mengajar siswa dengan menerangkan pelajaran dan berharap siswa akan menguasai materi tersebut.<sup>4</sup> Bakri mengemukakan bahwa kurikulum 2013 harus ditopang dengan perubahan pola pikir guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.<sup>5</sup> Oleh karena itu, pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) harus digeser dan dipusatkan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar (*student centered*).

---

<sup>3</sup> Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI, Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana Pranada Group, 2020), 2.

<sup>4</sup> Helmiati, *Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), 10.

<sup>5</sup> Masykuri Bakri, *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, (Malang: Kota Tua, 2018), 49.

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa masih mengalami kesulitan untuk menerima materi terutama pembelajaran tematik muatan IPA. Siswa cenderung mempelajari IPA dengan cara menghafalkan konsep. Menurut Susanto, pembelajaran IPA sendiri merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep IPA.<sup>6</sup> Faktor penyebab kesulitan belajar siswa tidak hanya timbul dari diri siswa (intrinsik). Namun, juga dipengaruhi oleh faktor dari luar siswa (ekstrinsik) antara lain keluarga, masyarakat, dan sekolah.<sup>7</sup>

Salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa yakni dengan mengembangkan kreativitas guru melalui penerapan berbagai model pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan. Penggunaan model yang bervariasi menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara optimal. Selain itu, dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan menguasai suatu pengetahuan tertentu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV MI Al-Mukhlisin Banjarmasin ditemukan beberapa kendala atau masalah yang terjadi selama proses pembelajaran tematik muatan IPA khususnya materi tentang gaya yang terdapat pada tema 8 "Daerah Tempat Tinggalku". Beberapa masalah yang muncul diantaranya kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru dan suasana pembelajaran yang monoton bagi siswa.

Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi disebabkan karena proses belajar mengajar yang dilakukan guru masih menggunakan metode konvensional dan kurang efisien. Guru memberikan ceramah diikuti dengan penjelasan dan pemberian tugas untuk mengerjakan soal. Hal ini juga dilakukan untuk mengejar target ketuntasan materi pembelajaran. Guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat dan berperan aktif di kelas.

Keaktifan siswa terlihat dari sikap siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya duduk, mencatat materi, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru. Siswa menjadi kurang memperhatikan, bermain sendiri, mengobrol,

---

<sup>6</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Edisi kedua. (Jakarta: Kencana Perdana Media Grup, 2019), 180.

<sup>7</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 232.

mengganggu teman, dan bosan. Beberapa siswa menjawab pertanyaan dengan ragu-ragu dan tidak berani. Proses pembelajaran yang demikian mengakibatkan aktivitas siswa menjadi pasif dan hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan observasi tersebut juga diperoleh data banyaknya siswa yang telah mencapai KKM pada pembelajaran tematik muatan IPA sebesar 25% dari 24 siswa, sedangkan 75% belum mencapai KKM.

Berangkat dari permasalahan yang dipaparkan di atas, peneliti menawarkan sebuah solusi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 3 sampai 6 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda.<sup>8</sup> Model pembelajaran ini diterapkan dengan melibatkan seluruh siswa sebagai tutor sebaya dan dikemas dalam bentuk permainan. Model TGT sendiri terdiri atas lima tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).<sup>9</sup>

Shoimin menyatakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.<sup>10</sup> Penggunaan model TGT dalam pembelajaran tematik muatan IPA dengan harapan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, siswa terlibat secara aktif dalam menggali berbagai pengetahuan yang dipelajarinya melalui proses ilmiah.

Dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan topik “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Materi Gaya Melalui Model *Teams Games Tournament* Kelas IV MI AL-Mukhlisin Banjarmasin Karanggeneng Lamongan”.

---

<sup>8</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 83.

<sup>9</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Edisi Kedua, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 224.

<sup>10</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 204.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut dengan CAR (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto sebagaimana yang dikutip dalam Syafaruddin, dkk. menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam sebuah kelas secara bersama.<sup>11</sup> Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di dalam kelas melalui refleksi diri dengan cara melakukan berbagai tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif sehingga dalam proses penelitian, peneliti bekerja sama dengan guru kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A MI Al-Mukhlisin Banjarmasin. Jumlah siswa kelas IV A sebanyak 24 anak yang terdiri atas 8 laki-laki dan 16 perempuan. Pemilihan subjek penelitian ditentukan karena aktivitas siswa pasif dan hasil belajar siswa rendah terutama pembelajaran tematik muatan IPA. Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Mukhlisin Desa Banjarmasin, Kec. Karanggeneng, Kab. Lamongan. Waktu pelaksanaan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 tanggal 25 Maret-15 Mei 2021.

Tahapan penelitian ini diawali dengan dilakukannya survei pendahuluan (tahap prasiklus). Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Peneliti menggunakan model PTK Kemmis dan Mc Taggart yang setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).<sup>12</sup> Hasil refleksi berguna untuk memperbaiki permasalahan yang timbul serta menyusun rencana kegiatan pada siklus berikutnya. Tahap-tahap kegiatan ini terus berlangsung sampai suatu permasalahan dianggap selesai.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Tes tertulis berupa *pre test* dan *post test* berbentuk pilihan ganda dan uraian singkat. Tes yang digunakan sebagai perbandingan antarsiklus adalah *post test*. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari pedoman wawancara, lembar observasi aktivitas siswa dan guru, lembar tes evaluasi, serta dokumentasi.

---

<sup>11</sup> Syafaruddin, dkk., *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 22.

<sup>12</sup> Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 195.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data berbentuk kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan kemudian diolah dan dideskripsikan menjadi kalimat-kalimat bermakna, gambar, dan tidak dalam bentuk angka. Data berbentuk kuantitatif dianalisis berupa angka-angka sederhana yang diperoleh dari hasil pengukuran yakni nilai rata-rata dan presentase.

Presentase aktivitas siswa dihitung dengan rumus berikut<sup>13</sup>:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = jumlah frekuensi

Kriteria keberhasilan hasil observasi siswa dikatakan baik dan berhasil jika presentase keseluruhan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan sekurang-kurangnya termasuk ke dalam kategori baik

Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus berikut<sup>14</sup>:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = nilai rata-rata

$\sum X$  = jumlah nilai semua kelas

N = jumlah siswa

Presentase ketuntasan klasikal siswa dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = jumlah frekuensi

<sup>13</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), 43.

<sup>14</sup> *Idem.*, 81.

Analisa hasil belajar siswa dilakukan dengan membandingkan hasil tes individu pada akhir siklus dengan KKM yang telah ditentukan yakni  $\geq 70$ . Kemudian untuk mengetahui keberhasilan dari penelitian ini adalah dengan cara menentukan ketuntasan secara klasikal yang dibandingkan dengan presentase indikator ketuntasan sebesar  $\geq 85\%$  dari jumlah siswa dapat mencapai KKM.

Untuk mengetahui kriteria taraf keberhasilan tindakan berdasarkan tingkat penguasaan dapat dilihat pada tabel berikut<sup>15</sup>:

**Tabel 1. Taraf Keberhasilan Tindakan**

Tingkat Penguasaan	Kriteria Penilaian
90-100%	Baik sekali
80-89%	Baik
70-79%	Cukup
60-69%	Kurang
$\leq 59$	Kurang sekali

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kondisi Awal

Pelaksanaan observasi dan wawancara pada tanggal 25-27 Maret 2021. Kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV A pada pembelajaran tematik muatan IPA rendah. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru menggunakan cara konvensional yang ditandai dengan ceramah untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan dan pemberian tugas sehingga siswa hanya duduk, mencatat materi, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang berperan aktif di kelas.

Proses pembelajaran yang monoton dan tidak menyenangkan mengakibatkan aktivitas siswa menjadi pasif, kurang tertarik mengikuti pembelajaran, serta tidak memperhatikan guru. Selain itu, sebagian siswa masih ramai, bermain sendiri, mengobrol, mengganggu teman, dan terlihat bosan. Saat guru bertanya, beberapa siswa menjawab pertanyaan dengan ragu-ragu dan lainnya tidak berani. Berdasarkan prasiklus yang dilaksanakan pada tanggal 22 April 2021, diperoleh data hasil belajar siswa pada

<sup>15</sup> Asrul, dkk. *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka Media, 2015), 163.

pembelajaran tematik muatan IPA belum mencapai KKM yang ditentukan yakni  $\geq 70$  karena siswa belum memahami materi dengan baik.

### Siklus I

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pada tanggal 24 April 2021. Kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat dideskripsikan sebagai berikut:

**Kegiatan awal**, guru melaksanakan orientasi dengan mengucapkan salam, mempersiapkan siswa, dan mengabsen siswa. Kemudian memberikan apersepsi dilanjutkan menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi. Hal ini dimaksudkan agar siswa memahami tentang mengapa dan apa yang akan siswa pelajari sehingga siswa akan lebih fokus, termotivasi, terpusat perhatiannya, serta berperan aktif dalam belajar. Sebelum pembelajaran, guru mengajak siswa ice breaking tepuk PPK. Siswa terlihat sangat antusias dan semangat. Setelah siswa lebih siap, guru mengajukan beberapa pertanyaan singkat. Namun, beberapa siswa kurang berani dan tidak percaya diri dalam menjawab pertanyaan dari guru.

**Kegiatan inti**, guru meminta siswa untuk membaca dan mencermati teks tentang pengaruh gaya terhadap benda dalam kehidupan sehari-hari pada tema 8 subtema 3. Guru menyajikan materi dengan memberikan contoh tentang pengaruh gaya kepada siswa dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Siswa mengikuti pembelajaran penuh semangat. Hal ini terlihat saat siswa memperhatikan penjelasan guru terkait materi dan memberikan tanggapan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami. Siswa masih malu untuk bertanya.

Selanjutnya siswa ditempatkan ke dalam 4 kelompok yang terdiri dari 6 siswa secara heterogen. Masing-masing kelompok diberikan LKS tentang pengaruh gaya terhadap benda dan didiskusikan bersama sebagai bahan belajar untuk permainan. Guru memberikan bimbingan kepada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal. Siswa bekerja sama menyatukan pendapatnya dan menyelesaikan soal sesuai waktu yang ditentukan.

Kemudian untuk mengukur pemahaman siswa, guru memberikan kuis singkat sesuai LKS bersamaan dengan memeriksa jawaban LKS setiap kelompok. Setiap kelompok berkompetisi untuk mendapatkan skor tertinggi. Kelompok tercepat dan jawaban LKS benar maka mendapatkan double skor. Bagi kelompok lain hanya mendapatkan satu skor dari hasil diskusi. Siswa sangat antusias dan senang saat melaksanakan pembelajaran dengan permainan. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

**Kegiatan akhir**, guru melakukan refleksi dengan mengulang materi yang telah disampaikan. Guru bertanya hal yang kurang dipahami dan membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Selanjutnya, guru memberikan lembar evaluasi untuk dikerjakan secara individu. Guru memberikan nasihat kepada siswa untuk belajar di rumah dengan giat dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya.

Proses pembelajaran pada siklus I kemudian direfleksikan untuk mengevaluasi kelebihan dan kelemahan, serta hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hambatan yang timbul pada siklus I, yaitu : (1) pada saat pembagian kelompok, suasana kelas menjadi gaduh. (2) guru masih kurang tegas dalam mengkondisikan siswa. (3) masih ada siswa yang pasif saat mengikuti proses pembelajaran terutama dalam kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan. (4) beberapa siswa masih belum memahami materi dengan baik.

Hasil refleksi digunakan sebagai acuan dasar untuk memperbaiki dan menyusun rencana pada siklus berikutnya. Adapun perbaikan yang dilakukan, yakni (1) guru menerapkan aturan disiplin kelas dengan memberikan *reward* dan *punishment*. (2) guru harus lebih tegas dalam mengkondisikan siswa misalnya memberi peringatan kepada siswa, baik secara verbal maupun non verbal. (3) guru tidak hanya memberi pertanyaan, melainkan juga pernyataan yang dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa. (4) guru menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif seperti *flashcard* dan memberikan bimbingan kepada siswa yang kurang memahami.

## **Siklus II**

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pada tanggal 02 Mei 2021.

Kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat dideskripsikan sebagai berikut:

**Kegiatan awal**, guru melaksanakan orientasi guru melaksanakan orientasi dengan mengucapkan salam, mempersiapkan siswa, dan mengabesen siswa., membimbing siswa untuk mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi. Guru mengajak siswa ice breaking. Siswa terlihat sangat antusias dan semangat. Hal ini dilakukan agar siswa lebih siap, termotivasi, terpusat perhatiannya, serta berperan aktif dalam belajar. Setelah siswa lebih siap, guru mengajukan beberapa pertanyaan singkat. Siswa menjawab pertanyaan dengan baik.

**Kegiatan inti**, guru meminta siswa untuk membaca dan mencermati cerita pendek tentang pengaruh gaya terhadap benda dalam kehidupan sehari-hari berjudul “3 Sekawan”. Guru memberikan beberapa pertanyaan terkait cerita pendek yang sudah dibaca. Guru menjelaskan beberapa poin penting dalam cerita tersebut. Siswa mengamati materi dengan sangat baik. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami.

Kemudian, siswa bergabung dengan anggota kelompok yang telah dibentuk pada siklus I. Guru membagikan LKS dan 6 *flascard* tentang pengaruh gaya terhadap benda sebagai bahan belajar untuk permainan kepada masing-masing kelompok. Setiap anggota kelompok berkompetisi mengerjakan *flashcard* dengan anggota kelompok lain. Jika siswa mengalami kesulitan diperbolehkan bertanya kepada guru. Siswa sangat antusias dan terlibat aktif mengikuti pembelajaran.

Jawaban setiap perwakilan anggota mempengaruhi skor perolehan untuk kelompoknya sehingga siswa harus teliti dan terlibat dalam mengerjakan. Setelah itu, guru memeriksa jawaban setiap perwakilan. Jawaban yang benar akan menambah skor bagi kelompoknya. Setelah itu, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

**Kegiatan akhir**, guru melakukan refleksi dengan mengulang materi yang telah disampaikan. Guru membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dengan memberikan beberapa pertanyaan. Selanjutnya, siswa mengerjakan tugas individu yang diberikan oleh guru sesuai waktu yang ditentukan. Setelah selesai tugas dikumpulkan ,

guru menyiapkan siswa dan memberikan nasihat kepada siswa untuk belajar di rumah dengan giat kemudian kelas ditutup dengan doa bersama.

Pada siklus II, siswa sudah lebih aktif bertanya dan belajar dalam kelompok. Guru juga sudah dapat mengkondisikan siswa lebih baik. Selama mengikuti proses pembelajaran, siswa terlibat langsung dan sangat antusias. Saat guru mengajukan pertanyaan, siswa mampu menjawab dengan baik. Refleksi yang dilakukan pada siklus II menunjukkan tidak banyak hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan siklus I.

Penerapan model *Teams Games Tournament* dapat terlaksana dengan baik dan memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran. Dari uraian di atas, adapun kelebihan dari model *Teams Games Tournament*, yakni (1) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. (2) menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan aktif. (3) Melibatkan siswa belajar dalam kelompok. (4) sebagai sarana untuk menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, dan persaingan sehat. (5) sebagai sarana untuk menumbuhkan sifat menghargai dan keberanian siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dapat diketahui rata-rata presentase secara keseluruhan aktivitas siswa dan guru dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II**

No.	Jenis Aktivitas Siswa	Siklus		Peningkatan
		I	II	
1.	Perhatian siswa saat pembelajaran	78%	89%	11%
2.	Berani bertanya dan menjawab pertanyaan	69%	76%	7%
3.	Keaktifan siswa dalam berdiskusi kelompok	81%	92%	11%
4.	Keterlibatan siswa saat turnamen	78%	86%	8%
5.	Menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari bersama	71%	79%	8%
Rata-rata Keseluruhan		<b>75%</b>	<b>84%</b>	<b>9%</b>
Kriteria Penilaian		<b>Cukup</b>	<b>Baik</b>	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. **Pada siklus I** rata-rata keseluruhan aktivitas siswa mencapai presentase 75% dengan kategori cukup. Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran sudah mulai terlihat. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang antusias terhadap pembelajaran. Namun, kemampuan bertanya siswa kurang. Hal ini disebabkan karena siswa belum berani dan kurang percaya diri, baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan.

Pada aktivitas keaktifan berdiskusi dan keterlibatan siswa, siswa sudah berperan aktif dalam kelompok. Hal ini terlihat dari semangat siswa belajar membantu anggota kelompoknya dan berkompetisi dengan kelompok lain. Kemampuan menyimpulkan siswa cukup. Hal ini dibuktikan dengan siswa berusaha menjawab pertanyaan singkat dari guru berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.

**Pada siklus II**, rata-rata keseluruhan aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 9% atau mencapai presentase 84% dengan kategori baik. Perhatian siswa dalam mengikuti dan menyimak pembelajaran sudah baik dan meningkat jika dibandingkan siklus I. Siswa mulai berani bertanya hal yang kurang dipahami kepada guru atau siswa lain. Pada aktivitas keaktifan berdiskusi dan keterlibatan siswa, siswa sudah terlibat aktif secara mandiri berkompetisi dengan kelompok lain. Kemampuan menyimpulkan siswa juga sudah meningkat. Hal ini dibuktikan bahwa siswa mampu menjawab pertanyaan singkat dari guru mengenai materi yang telah dipelajari dengan baik.

**Tabel 2. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan II**

Uraian	Skor	Presentase	Kriteria Penilaian
Siklus I	71	84,5%	Baik
Siklus II	75	89%	Baik

Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dan guru yang cukup baik. **Pada siklus I**, aktivitas guru mencapai presentase 84,5% dengan kategori penilaian baik. Guru memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Cara guru dalam menyampaikan materi dan melakukan pendekatan dengan siswa sudah baik. Guru memberikan semangat yang

dapat memantik minat siswa untuk belajar Namun, guru masih kurang dalam mengkondisikan siswa.

**Pada siklus II**, aktivitas guru mengalami peningkatan mencapai presentase sebesar 89% dengan kategori penilaian baik. Guru memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Guru menyajikan materi yang menarik berupa cerita pendek berbantu media *flashcard*. Guru juga mampu mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan tes akhir (*post test*) setiap siklus, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil evaluasi akhir pada siklus I dan II yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, siklus I, Siklus II**

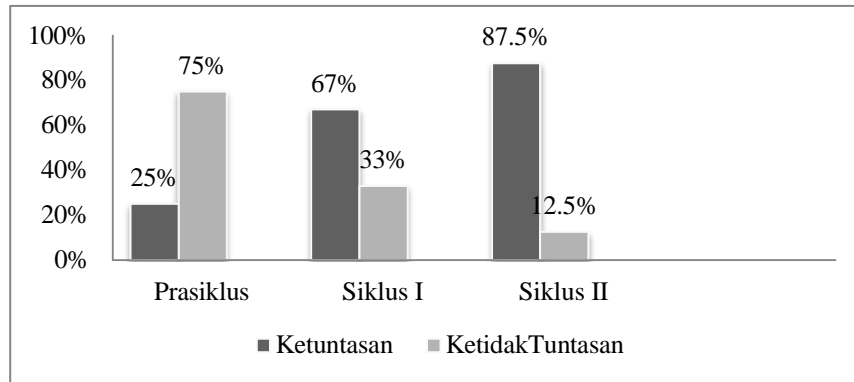
Uraian	Siswa tuntas		Siswa belum tuntas		Rata-rata	Ketuntasan Klasikal	Kriteria Penilaian
	F	%	F	%			
<b>Prasiklus</b>	6	25%	18	75%	<b>43,96</b>	<b>25%</b>	Kurang sekali
<b>Siklus I</b>	16	67%	8	33%	<b>73,33</b>	<b>67%</b>	Kurang
<b>Siklus II</b>	21	87,5%	3	12,5%	<b>83,54</b>	<b>87,5%</b>	Baik

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa kelas IV A MI Al-Mukhlisin Banjarmasin pembelajaran tematik muatan IPA materi gaya pada **prasiklus** dengan nilai KKM  $\geq 70$  masih rendah. Dari 24 siswa, terdapat 6 siswa atau sebesar 25% siswa tuntas dan telah mencapai KKM, sedangkan sebanyak 18 siswa atau sebesar 75% siswa belum tuntas dengan nilai rata-rata yakni 43,96.

**Pada siklus I** telah menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Siswa tuntas mencapai presentase sebesar 67% atau 16 siswa sedangkan 33% lainnya atau 8 siswa belum tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yakni 73,33. **Pada siklus II** jumlah siswa tuntas mengalami peningkatan menjadi 21 siswa atau sebesar 87,5% dan 12,7% dengan rincian 3 siswa belum tuntas dengan nilai rata-rata juga meningkat sebesar 83,54. Ketuntasan klasikal pada siklus II telah mencapai indikator

keberhasilan yakni  $\geq 85\%$  siswa dikatakan tuntas dan mencapai KKM. Presentase ketuntasan belajar dapat disajikan dalam diagram berikut:

**Gambar 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Per Siklus**



Berdasarkan dari hasil data tersebut, dapat diketahui terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan pada setiap siklusnya. Pada prasiklus ketuntasan klasikal mencapai presentase sebesar 25% dengan kategori kurang sekali. Siklus I mengalami peningkatan sebesar 42% dari prasiklus yakni 67% dengan kategori kurang, sedangkan hasil belajar siswa siklus II mengalami peningkatan sebesar 20,5% dari siklus I yakni 87,5% dengan kategori baik .

Hal itu cukup untuk menunjukkan adanya peningkatan dan telah memenuhi target sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan yakni presentase aktivitas siswa sekurang-kurangnya dalam kategori baik, serta  $\geq 85\%$  dari keseluruhan siswa dinyatakan tuntas dapat mencapai KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan IPA materi gaya kelas IV MI Al-Mukhlisin Banjarmasin.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan IPA materi gaya kelas IV MI Al-Mukhlisin dilaksanakan dengan cara guru menyajikan materi kepada siswa, guru membentuk kelompok belajar terdiri atas 6 siswa. Selanjutnya, guru

membimbing siswa berdiskusi, guru mengajukan pertanyaan dalam bentuk permainan dan turnamen, serta guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi.

Dalam penerapan model *Teams Games Tournament*, terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan IPA materi gaya kelas IV MI Al-Mukhlisin. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata presentase keseluruhan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 75%, sedangkan pada siklus II meningkat sebesar 84%. Adapun hasil belajar siswa, pada prasiklus presentase ketuntasan sebesar 25% dengan rata-rata 43,96. Siklus I diperoleh presentase ketuntasan mencapai 67% dengan rata-rata 73,3, sedangkan siklus II mengalami peningkatan presentase ketuntasan sebesar 87,5% dengan rata-rata 83,54.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diperoleh maka saran yang dapat diajukan agar penelitian selanjutnya dapat lebih baik adalah: (1) Guru diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan kreativitas dalam menerapkan berbagai model pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan. (2) Siswa diharapkan lebih giat dan tekun dalam belajar. (3) Sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. (4) Hasil penelitian ini dapat dilaksanakan dan dikembangkan pada pembelajaran IPA lain yang sesuai.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.  
Asrul, dkk. 2015 *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media  
Bakri, Masykuri. 2018. *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: Kota Tua.  
Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012  
Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.  
Lubis, Maulana Arafat dan Nashran Azizan. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI, Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana Pranada Group..  
Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.  
Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Edisi Kedua. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*.  
Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Susanto, Ahmad. 2019. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Edisi kedua.  
Jakarta: Kencana Perdana Media Grup.
- Syafaruddin, dkk. 2019. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.  
Yogyakarta: Deepublish.