

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data ini merupakan data aktivitas peneliti ketika melakukan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan hasil belajar IPA kelas V SDN 1 Wolasi.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan pada setiap siklus diajarkan materi yang berbeda. Pelaksanaan pembelajaran dengan prosedur yang telah disiapkan sesuai kurikulum di sekolah dan sesuai dengan perencanaan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Dalam menerapkan metode TGT (*Teams Games Tournament*) ini, pembelajaran dikelas, pembagian kelompok, game kelompok, permainan kelompok dan rekognisi tim sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena setelah peserta didik mendengarkan materi, peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok, bermain game, permainan dalam kelompok dan terakhir rekognisi tim atau pengumuman nilai yang telah dikumpulkan masing-masing kelompok.

##### 4.1.1 Kegiatan Awal (Pra Siklus)

Tahap pra siklus adalah dimana belum belum diterapkannya metode pembelajaran yang baru. Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi dengan mengadakan pertemuan antar peneliti, kepala sekolah, dan guru mata pelajaran IPA SDN 1 Wolasi. Pada pertemuan tersebut peneliti

melakukan wawancara bebas kepada guru mata pelajaran IPA untuk mengetahui secara lebih jelas bagaimana kondisi pembelajaran dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam di SDN 1 Wolasi.

Hasil observasi dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran, guru kurang menerapkan metode pembelajaran sehingga membuat peserta didik menjadipasif dan masih sering keluar masuk ruangan.

Setelah melakukan observasi, peneliti kemudian berdiskusi dengan guru mata pelajaran IPA untuk melakukan upaya peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) yang akan diterapkan dalam penelitian ini dengan menjelaskan langkah-langkah dari metode pembelajaran tersebut. Untuk menguatkan peneliti tentang TGT (*Teams Games Tournament*) peneliti melihat hasil ulangan harian peserta didik. Data hasil nilai ulangan harian tersebut menunjukkan bahwa penguasaan peserta didik terhadap materi hanya dengan menggunakan metode ceramah smpupun tanya jawab masih tergolong rendah.

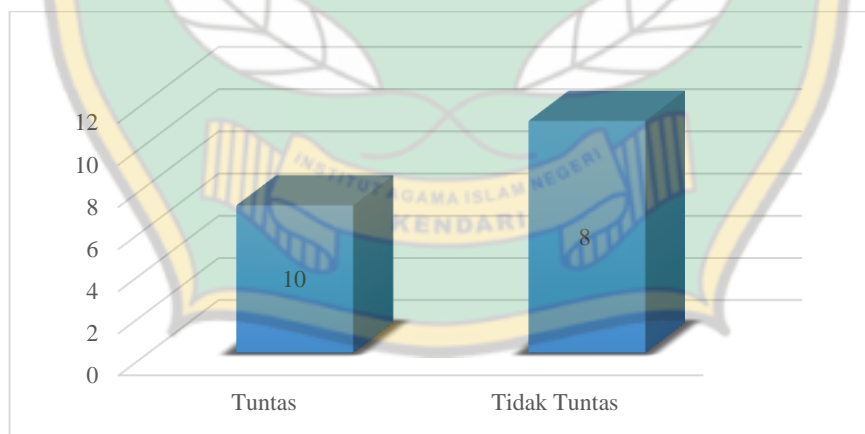
**Tabel 4.1 Data Perolehan Hasi Belajar IPA Kelas V SDN 1 Wolasi Sebelum Tindakan**

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ket.	
			Tidak Tuntas	Tuntas
1	Adi Fio Prayuda	71		Tuntas
2	Aiman	70		Tuntas
3	April	60	Tidak Tuntas	
4	Asa Perdana	77		Tuntas
5	Asti Aysila	70		Tuntas
6	Azzahra Aqila. R	75		Tuntas
7	Hapit	70	Tidak Tuntas	
8	Herianto	60	Tidak Tuntas	

9	Jhio Ricard. E	61	Tidak Tuntas	
10	Kiranasari	70		Tuntas
11	Mardiansyah	71		Tuntas
12	Marwah Alhijrah	72		Tuntas
13	Mika Mawarni	65	Tidak Tuntas	
14	Nabila	70		Tuntas
15	Nurlina	78		Tuntas
16	Rafli	50	Tidak Tuntas	
17	Ramanda Yusuf	70	Tidak Tuntas	
18	Danang Maulana	70		Tuntas
Jumlah				1093
Rata-rata				68,33
Presentase %				61,11%

Sumber: Hasil Belajar IPA siswa kelas V SDN 1 Wolasi Sebelum Tin dakan

Maka dapat diperoleh presentase ketuntasan belajar siswa kelas V sebelum tindakan adalah: 61, 11% hasil tes siswa juga dapat dilihat pada grafik berikut:



Sumber: Persentase Hasil Belajar Sebelum Tindakan

#### **Gambar 4.1 Data Persentase Hasil Belajar IPA Peserta Didik Sebelum Tindakan**

Sebelum dilakukannya tindakan, hasil belajar IPA kelas V dari 18 orang peserta didik yang mengikuti tes, hanya 10 peserta didik yang memperoleh nilai sesuai KKM yang ditentukan yaitu 70 dan 8 orang peserta didik yang belum memenuhi nilai standar ketuntasan dari KKM tersebut.

Adapun faktor yang menyebabkan siswa tidak tuntas belajar karena materi yang diajarkan guru belum sepenuhnya dipahami oleh siswa, siswa masih kesulitan dalam menguasai materi yang disampaikan guru, dan kurangnya penggunaan metode pada saat pembelajaran, sehingga berakibat pada hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar pada pra siklus mencapai 61,11% dengan nilai rata-rata 68,33%.

#### **4.1.2 Tindakan Siklus I**

##### **1. Tahapan Perencanaan**

Adapun perencanaan yang dilakukan pada siklus 1 adalah menyusun tindakan yang akan dilakukan selama siklus 1 sesuai dengan mode pembelajaran TGT (*Times Games Tournament*) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi sistem pernapasan pada manusia dan hewan. Tindakan ini dilakukan dalam upaya memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V. Siklus ini dilakukan selama dua kali pertemuan pada tanggal 19 dan 21 Agustus 2022. Sesuai jadwal yang telah ditentukan.

Adapun tahap-tahapan yang dilakukan pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat silabus dan RPP pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang sesuai materi yang akan diajarkan pada siklus 1.

- b. Mempersiapkan alat dan bahan ajar yakni materi ajar yang akan digunakan untuk mengajarkan materi sistem pernapasan manusia dan hewan
- c. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik
- d. Membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berupa soal-soal yang akan digunakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi peserta didik
- e. Membuat soal evaluasi yang akan diberikan diakhir siklus 1.

## **2. Tahap pelaksanaan tindakan**

### **1. Pertemuan Pertama Siklus 1**

Pertemuan siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa 19 Juli 2022 pada pukul 07-30 – 9.00 dengan materi pembelajaran sistem pernapasan pada manusia. Adapun indikator dalam pembelajaran adalah menjelaskan, menyajikan dengan menerapkan langkah langkah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kegiatan yang termuat dalam RPP yaitu kegiatan awal dimulai dengan ucapan salam, berdoa sebelum memulai pembelajaran, mengabsensi, menanyakan kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, menyampaikan topik/materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan ini guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, setelah menyampaikan

materi guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang materi yang telah dijelaskan sebelumnya, selanjutnya guru menanyakan pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran yang telah disampaikan. Setelah itu, guru mencoba mengetahui pemahaman peserta didik dengan cara membagi tim dari empat atau lima peserta didik dalam satu tim yang telah dibagi, setelah itu guru membuat game untuk menguji pengetahuan peserta didik dengan kuis dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan, setelah itu guru membuat turnamen atau lomba, guru memberi lima pertanyaan kepada seluruh kelompok dan masing-masing perwakilan kelompok menjawab soal yang telah diberikan oleh guru, yang menjawab benar maka poinnya 5 yang menjawab salah maka poinnya 0. Setelah guru membuat perlombaan saatnya guru mengumumkan kelompok siapa yang mendapatkan nilai banyak dari perlombaan yang dilakukan, guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Kegiatan penutup guru memberi soal lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada peserta didik, selanjutnya guru mengumpulkan lembar jawaban peserta didik. Setelah itu, guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa dan yang terakhir mengucapkan salam.

## **2. Pertemuan kedua siklus I**

Pertemuan kedua siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Juli 2022 jam 08-09.45 dengan materi sistem pernapasan dan gejala pada sistem

pernapasan. Dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Peneliti melaksanakan sesuai dengan kegiatan yang termuat dalam RPP yaitu, kegiatan awal dengan ucapan salam, berdoa sebelum memulai pembelajaran mengabsensi, menanyakan kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, menyampaikan topik/materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan ini guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, setelah menyampaikan materi guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang materi yang telah dijelaskan sebelumnya, selanjutnya guru menanyakan pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran yang telah disampaikan. Setelah itu, guru mencoba mengetahui pemahaman peserta didik dengan cara membagi tim dari empat atau lima peserta didik dalam satu tim yang telah dibagi, setelah itu guru membuat game untuk menguji pengetahuan peserta didik dengan kuis dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang disampaikan, setelah itu guru membuat turnamen atau lomba, guru memberi lima pertanyaan kepada seluruh kelompok dan masing-masing perwakilan kelompok dan menjawab soal yang telah diberikan oleh guru, yang menjawab benar maka poinnya 5 yang menjawab salah maka poinnya 0. Setelah guru membuat perlombaan saatnya guru mengumumkan kelompok siapa yangt mendapatkan nilai banyak dari perlombaan yang

dilakukan, guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Kegiatan penutup guru memberi soal lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada peserta didik, selanjutnya guru menghumpulkan lembar jawaban peserta didik. Setelah itu, guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa dan yang terakhir mengucapkan salam.

### **3. Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran**

Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 1 dan 2 observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran IPA dengan penerapan pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Aspek-aspek yang diamati dalam observer ini adalah aktivitas guru dan aspek aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan.

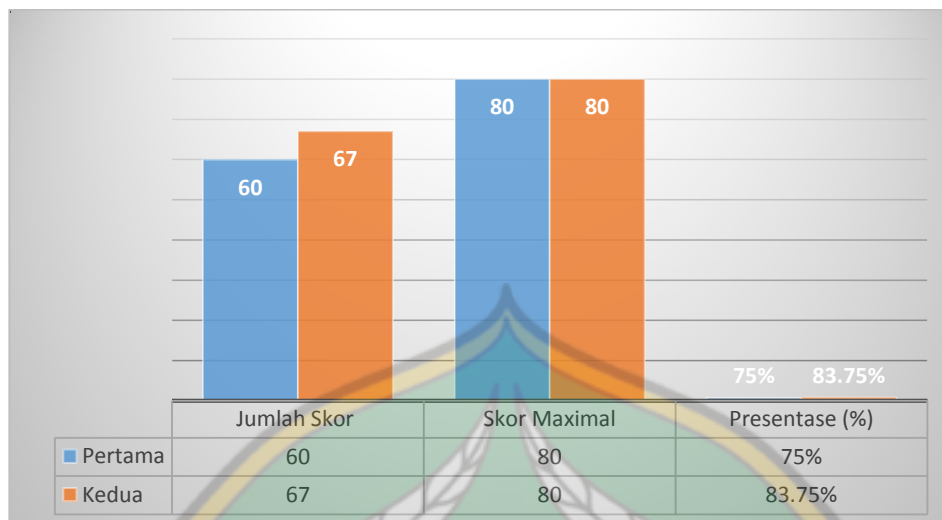
Observer ini dilakukan mulai awal pembelajaran sampai dengan akhir pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi guru dan peserta didik.

#### **4.1.3 Hasil observasi aktivitas guru siklus II**

##### **1. Hasil observasi aktivitas guru siklus I 1 pertemuan pertama**

Pada kegiatan aktivitas guru pada pertemuan pertama kedua siklus I, menunjukkan bahwa presentase hasil observasi aktivitas guru pada siklus yang diperoleh pada penelitian ini dapat dilihat pada grafik tersebut:





Sumber: Data Hasil Observasi Guru Siklus I Kelas V SDN 1 Wolasi

**Gambar 4.2 Data Presentase Hasil Aktivitas Guru Siklus I**

Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan pertama observer/pengamat melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas guru untuk mengetahui kesesuaian antara rencana dan tindakan pelaksanaan.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama ada 20 aspek yang diamati ada 3 aspek yang tidak terlaksana yaitu guru tidak menyampaikan indikator pencapaian pembelajaran, guru tidak mengaitkan materi minggu lalu dengan materi yang akan diajarkana, guru tidak mengajar siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Adapun hal yang dilakukan guru adalah dalam mengawali pembelajaran guru harus menanyakan kesiapan peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran, guru harus memberi semangat/motivasi sebelum melakukan

pembelajaran, guru juga dapat mengetahui pemahaman peserta didik terkait materi yang sudah dipelajari. Selain itu, guru juga mampu mengefesienkan waktu dengan baik agar semua proses pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal.

Adapun presentase hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama setelah menerapkan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) masih kurang efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase yang diperoleh yakni 81,25%. Berdasarkan presentase yang diperoleh masih dianggap kurang karena dari semua aspek kegiatan pembelajaran yang diamati belum terlaksana dengan baik.

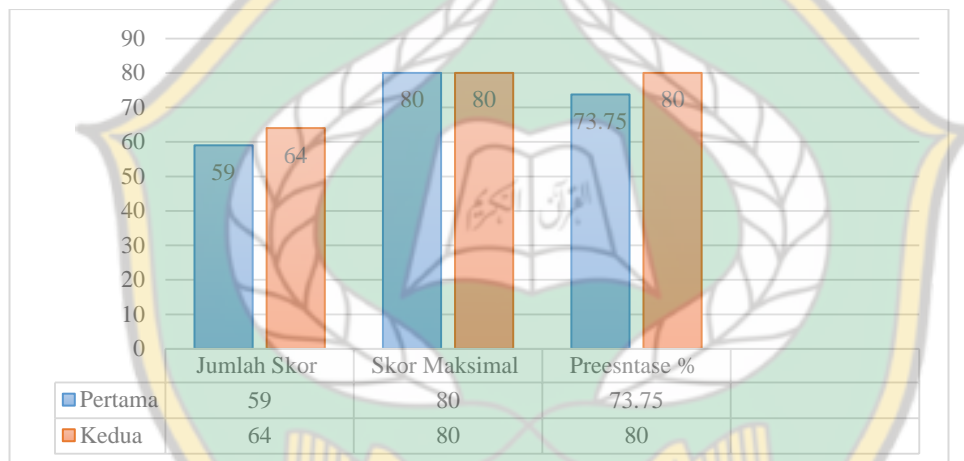
Sedangkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan kedua mulai berjalan baik dan cukup terorganisir. Dari 20 aspek yang diamati, ada 2 yang belum terlaksana dengan baik yaitu guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, guru tidak mengajak siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan kedua siklus I adalah 83,75% sehingga dengan hasil tersebut, maka aktivitas guru masih kurang efektif karena ada beberapa aspek yang tidak terlaksana.

Maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama mencapai 81,25%. pada pertemuan kedua siklus I meningkat menjadi 83,75%. Sehingga aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan sebesar 3%.

#### 4.1.4 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Sidik pada Siklus I

##### 1. Hasil Aktivitas peserta didik pada siklus I pertama dan Kedua

Pada kegiatan aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama dan kedua siklus I, menunjukkan bahwa presentase hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I yang diperoleh pada penelitian ini dapat dilihat pada grafik :



Sumber: data hasil observasi aktivitas peserta didik siklus I

**Gambar 4.3 Data Presentase Hasil Aktivitas Peserta Pada Didik I**

Berdasarkan gambar diatas dapat dinyatakan bahwa aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama dan pertemuan mengalami peningkatan. Hasil persentase aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama sebesar 73,75% sedangkan aktivitas peserta didik pertemuan kedua adalah 80%. Sehingga aktivitas peserta didik pada siklus I pertama 7,25%.

##### 2. Evaluasi

Evaluasi ini diberikan dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan siklus I melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Evaluasi diberikan dengan memberikan tes hasil

belajar yang berupa soal pilihan ganda. Tes hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Wolasi pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2022. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat ada tabel berikut:

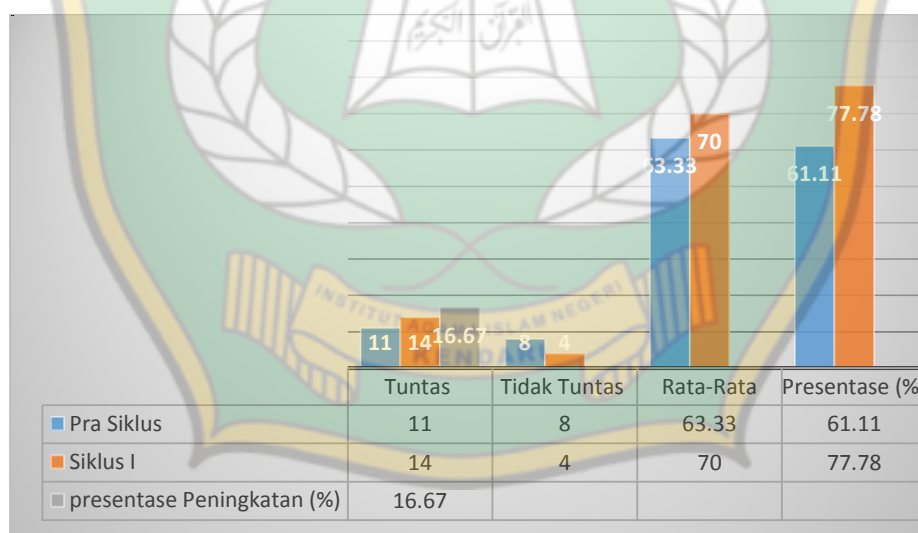
**Tabel 4.2 Data Perolehan nilai Tes Hasil Belajar IPA Siklus I di kelas V SDN 1 Wolasi**

No.	Nama peserta didik	Jenis kelamin	Nilai	Keterangan
1	Adi Fio Prayuda	L	70	Tuntas
2	Aiman	L	70	Tuntas
3	April	L	60	Tidak Tuntas
4	Asa Perdana	L	75	Tuntas
5	Asti aysila	P	70	Tuntas
6	Azzahra aqila R	P	75	Tuntas
7	Hapit	L	70	Tuntas
8	Herianto	L	60	Tidak Tuntas
9	Jhio Ricard	L	65	Tidak Tuntas
10	Kiranasari	P	75	Tuntas
11	Mardiansyah	P	70	Tuntas
12	Marwah Alhijrah	P	75	Tuntas
13	Mika Mawarni	P	75	Tuntas
14	Nabila	P	75	Tuntas
15	Nurlina	P	75	Tuntas
16	Rafli	L	60	Tidak Tuntas
17	Ramanda Yusuf	L	70	Tuntas
18	Danang	L	70	Tuntas
Jumlah			1260	
Rata-rata			70%	
Presentase %			77,78 %	

Setelah dilakukannya tindakan siklus I melalui penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams GamesTournament*) dari 18 orang peserta didik yang mengikuti tes, terdapat 14 orang peserta didik yang mencapai KKM yaitu peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 70$  dan jumlah peserta didik yang tidak mencapai KKM adalah 4 orang peserta didik. Ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I mencapai 77,78 % dengan nilai rata rata 70 %.

Peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I adalah jika dibandingkan dengan tes awal terjadi peningkatan hasil belajar setelah dilaksanakannya tindakan melalui penerapan penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams GamesTournament*).

Maka dapat diperoleh presentase ketuntasan hasil belajar IPA peserta didik kelas V sebelum tindakan adalah 77,78%. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I adalah : 16,67% peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada grafik berikut:



Sumber: Hasil Pengelolaan Nilai Pra Siklus dan Tes Siklus I Peserta Didik Kelas V di SDN 1 Wolasi, 2022

**Gambar 4.4 Data Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I**

Setelah dilakukannya tindakan siklus I melalui penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams GamesTournament*) hasil belajar IPA kelas V dari 18 orang peserta didik yang mengikuti tes, terdapat 14 orang peserta didik yang mencapai KKM yaitu peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 70$  dan jumlah peserta didik yang tidak mencapai KKM adalah 4 orang peserta

didik. Ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 77,78 % dengan nilai rata rata 70%. Peningkatan hasil belajar IPA dari pra siklus ke siklus I adalah jika dibandingkan dengan tes awal terjadi peningkatan hasil belajar setelah dilaksanakannya tindakan melalui penerapan penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams GamesTournament*) dengan peningkatan sebesar 16,67%.

### **3. Analisis dan Refleksi**

Hasil analisis terhadap aktivitas guru dan peserta didik pada tindakan kelas siklus I menjadi bahan refleksi untuk tindakan pada siklus berikutnya. Kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik kurang memperhatikan guru dalam menjelaskan dalam aturan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
- b. Guru kurang dalam mengawasi dan mengarahkan jalannya kegiatan pembelajaran.
- c. Guru kurang menanyakan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.
- d. Tidak semua peserta didik berpartisipasi dalam membuat kesimpulan

Adapun masukan yang di berikan oleh observer, dalam hal ini guru bidang studi mata pelajaran IPA antara lain peneliti harus maksimal dalam penyampaian materi, guru dalam mengajar perlu memperhatikan beberapa hal terutama berkaitan dengan tingkat kemampuan peserta didik dalam hal

menerima pelajaran. Karena setiap peserta didik mempunyai tingkat kecerdasan dan daya tangkap yang berbeda-beda dan terdapat peserta didik yang memang butuh penanganan yang lebih ekstra namun tanpa melupakan peserta didik yang lain.

#### **4.1.5 Tindakan Siklus II**

##### **1. Tahapan Perencanaan**

Berdasarkan hasil yang diapai pada pelaksanaan tindakan siklus I yang belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dan adanya kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I yang diperbaiki dalam kegiatan refleksi menjadi alasan sehingga dilaksanakannya siklus II dan dijadikan sebagai bahan penyempurna siklus I sehingga kesalahan pada siklus I tidak terulang kembali pada proses pelaksanaan pembelajaran siklus II.

Tahap perencanaan siklus II adalah menyusun rencana tindakan yang dilaksanakan selama siklus II sesuai dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu tanggal 26 Juli dan 02 Agustus 2022 sesuai dengan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran IPA kelas V sebagai rekan peneliti dalam penelitian ini. Adapun tahapan persiapan rencana tindakan siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat silabus dan RPP pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran (TGT) *Times Games Tornado* yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada siklus I.

- b. Mempersiapkan alat dan bahan ajar yakni materi ajar dan media ajar kartu (TGT) *Times Games Tournament* yang akan digunakan untuk mengajarkan materi
- c. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik. Membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berupa soal-soal yang akan digunakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi
- d. peserta didik. Membuat soal evaluasi yang akan diberikan di akhir siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

## **2. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

### **1. Siklus II Pertemuan Pertama**

Pada siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 26 Juli 2022 dengan mengajarkan materi sistem penerapan pada hewan. Kegiatan awal dimulai dengan ucapan salam, berdoa sebelum memulai pembelajaran, guru mengabsensi, menanyakan kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, menyampaikan topik/materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan ini guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, setelah menyampaikan materi guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang materi yang telah dijelaskan sebelumnya, selanjutnya guru menanyakan pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran yang telah disampaikan. Setelah itu, guru mencoba mengetahui pemahaman peserta didik dengan cara membagi tim dari empat atau lima peserta didik dalam satu tim yang



yelah dibagi, setelah itu guru membuat game untuk menguji pengetahuan peserta didik dengan kuis dalam bentuk pertanyaan pertanyaan mengenai materi yang yg disampaikan, setelah itu guru membuat turnamen atau lomba, guru memberi lima pertanyaan kepada seluruh kelompok dan masing-masing perwakilan kelompok menjawab soal yang telah diberikan oleh guru, yang menjawab benar makan poinnya 5 yang menjawab salah maka poinnya 0 Setelah guru membuat perlombaan saatnya guru mrngumumkan kelompok siapa yangnt mendapatkan nilai banyak dari perlombaan yang dilakukan, guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Kegiatan penutup guru memberi soal lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada peserta didik, selanjutnya guru menghumpulkan lembar jawaban peserta didik. Setelah itu, guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa dan yang terakhir mengucapkan salam.

## **2. Siklus II Pertemuan Kedua**

Pada siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 02 Agustus 2022 dengan mengajarkan materi sistem pernapasan pada hewan dan macam-macam hewan. Seperti biasanya, kegiatan awal dimulai dengan ucapan salam, berdoa sebelum memulai pembelajaran, guru mengabsensi, menanyakan kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, menyampaikan topik/materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan ini guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, setelah menyampaikan materi guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik tentang materi yang telah dijelaskan sebelumnya, selanjutnya guru menanyakan pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran yang telah disampaikan. Setelah itu, guru mencoba mengetahui pemahaman peserta didik dengan cara membagi tim dari empat atau lima peserta didik dalam satu tim yang telah dibagi, setelah itu guru membuat game untuk menguji pengetahuan peserta didik dengan kuis dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang disampaikan, setelah itu guru membuat turnamen atau lomba, guru memberi lima pertanyaan kepada seluruh kelompok dan masing-masing perwakilan kelompok menjawab soal yang telah diberikan oleh guru, yang menjawab benar maka poinnya 5 yang menjawab salah maka poinnya 0. Setelah guru membuat perlombaan saatnya guru mengumumkan kelompok siapa yang mendapatkan nilai banyak dari perlombaan yang dilakukan, guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Kegiatan penutup guru memberi soal lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada peserta didik, selanjutnya guru mengumpulkan lembar jawaban peserta didik. Setelah itu, guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa dan yang terakhir mengucapkan salam.

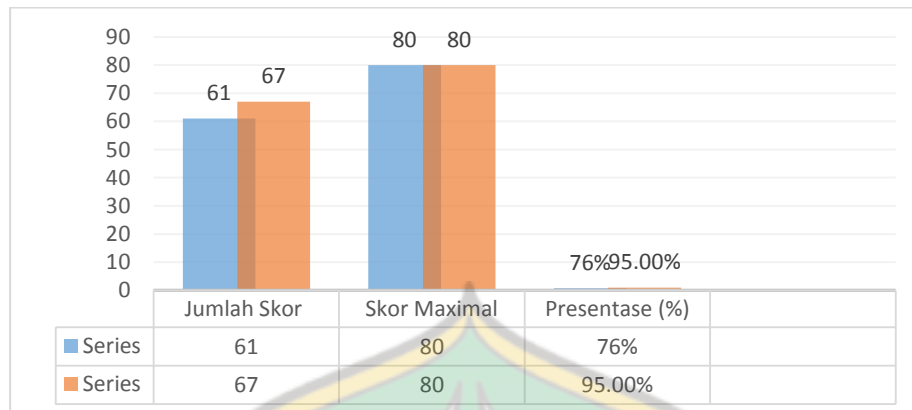
### **3. Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran**

Sebagaimana pelaksanaan tindakan siklus I yang telah dianalisis dan direfleksi baik dari segi penerapan model pembelajaran yang dilihat dari hasil belajar peserta didik, aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran, maka pada siklus II peneliti dan *Observer* melakukan proses pembelajaran dan pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik melalui lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Lembar observasi bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik setelah tindakan siklus I ke siklus II apakah mengalami peningkatan atau sebaliknya.

#### **4.1.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II**

##### **1. Hasil Aktivitas Guru pada Siklus II Pertemuan Pertama dan Kedua**

Dari hasil observasi aktivitas guru menunjukkan bahwa guru dan peserta didik secara umum telah mampu melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan cukup baik. Dari 20 aspek yang telah diteliti hanya 1 aspek yang tidak telaksana dengan baik yakni guru kurang dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Adapun hasil observasi aktivitas guru pertemuan pertama siklus I adalah 75 %. Sedangkan Hasil kegiatan observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama dan kedua siklus II, menunjukkan bahwa presentase hasil observasi aktivitas guru pada siklus II yang diperoleh pada penelitian ini dapat dilihat pada grafik berikut :

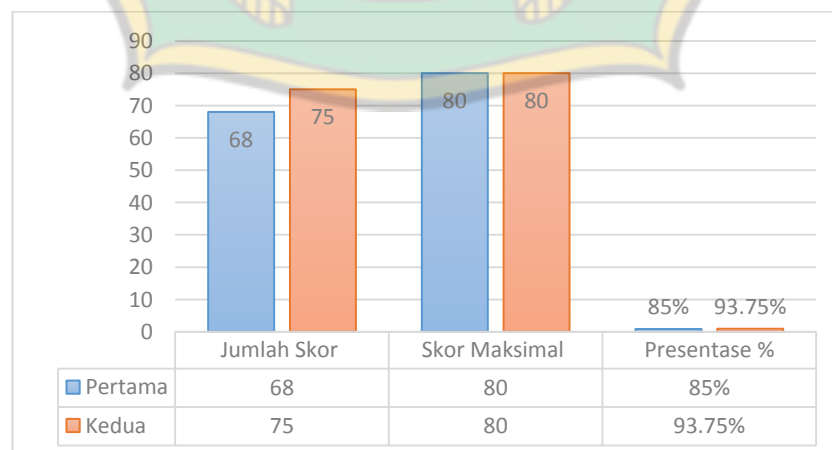


Sumber: Hasil Pengelolaan Aktivitas Guru Pada Siklus II 2022  
**Gambar 4.5 Data Presentase Hasil Aktivitas Guru Siklus II**

#### 4.1.7 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

##### 1. Hasil Aktivitas Peserta Didik Pertemuan Pertama dan Kedua

Pada kegiatan observasi peserta didik pada pertemuan pertama dan kedua siklus II menunjukkan bahwa presentase hasil observasi aktivitas peserta didik siklus II yang diperoleh pada penelitian ini dapat dilihat pada grafik berikut:



Sumber: Hasil Pengelolaan Aktivitas peserta didik pada Siklus II, 2022  
**Gambar 4.6 Data Hasil Analisis Peserta Didik Siklus II**

Berdasarkan gambar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik pada presentase peningkatan setiap siklus. Hasil

aktivitas peserta didik pada siklus I pertemuan pertama 73,75% sedangkan pertemuan kedua mencapai 80%. Siklus II pertemuan pertama meingkat mejadi 85% sedangkan pertemuan kedua mejadi 93,75%.

### 3. Evaluasi

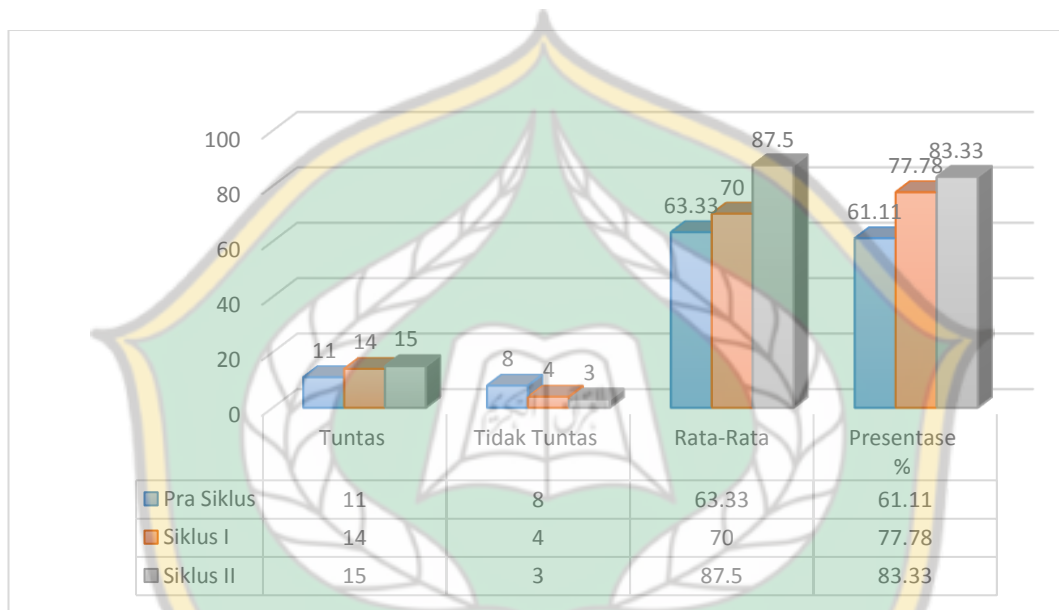
Evaluasi pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 26 Juli 2022 adapun hasil belajar peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Data Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Siklus II**

No.	Nama peserta didik	Jenis kelamin	Nilai	Keterangan
1	Adi Fio Prayuda	L	90	Tuntas
2	Aiman	L	90	Tuntas
3	April	L	65	Tidak Tuntas
4	Asa Perdana	L	95	Tuntas
5	Asti aysila	P	95	Tuntas
6	Azzahra aqila R	P	95	Tuntas
7	Hapit	L	90	Tuntas
8	Herianto	L	65	Tidak Tuntas
9	Jhio Ricard	L	85	Tuntas
10	Kiranasari	P	90	Tuntas
11	Mardiansyah	P	95	Tuntas
12	Marwah Alhijrah	P	90	Tuntas
13	Mika Mawarni	P	90	Tuntas
14	Nabila	P	100	Tuntas
15	Nurlina	P	90	Tuntas
16	Rafli	L	65	Tidak Tuntas
17	Ramanda Yusuf	L	95	Tuntas
18	Danang	L	90	Tuntas
Jumlah			1575	
Rata-ratap			87,5	
Presentase %			83,33	

Sumber: Data Hasil Pengolahan Tes Tindakan Siklus II, PTK 2022

Maka dapat diperoleh presentase ketuntasan belajar peserta didik kelas V pada siklus II adalah 83,33%. Selanjutnya peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II adalah 22,22%



Sumber: Hasil Data Pengelolaan Tes Peserta Didik pada Siklus II, 2022  
**Gambar 4.7 Data Persentase Hasil Tes Peserta Didik pada Siklus II**

Setelah melakukan tindakan siklus II hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 83,33% dengan rata-rata 87,5%. Adapun peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 15 peserta didik dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 3 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar Ilmu Pegetahuan Alam (IPA) kelas V SDN 1 Wolasi dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran pembelajaran TGT (*Teams Games Tornment*) dengan presentase ketuntasan dan siklus I ke siklus II sebesar 22,22 % dan peningkatan presentase ketuntasan dari keseluruhan pra siklus ke siklus I ke siklus II sebesar 45,43 %.

## **1. Analisis dan Refleksi**

Hasil belajar IPA , aktivitas guru dan peserta didik kelas V SDN 1 Wolasi pada pelajaran IPA siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup memuaskan. Penelitian tindakan kelas pada siklus II dikatakan telah berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang menjadi acuan dalam penelitian ini yakni 80% dengan nilai  $\geq 70$  sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan alasan penelitian ini sudah mencapai target yang telah ditentukan.

## **4.2 Pembahasan**

### **4.2.1. Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di SDN 1 Wolasi**

#### **1. Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran IPA**

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya atau cara belajar peserta didik. Model pembelajaran ini sangat cocok untuk diterapkan karena karena tahap peserta didik SD dimana peserta didik masih suka dengan dunia bermain (Listyarini et al, 2018). Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Laila & rahmat, 2018). Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja pengajaran guru dan peserta belajar peserta didik serta merupakan suatu petunjuk, strategi, dan seluruh

proses belajar yang dapat mempertajam pehaman daya ingat, serta belajarsebagai proses yang menyenangkan dan bermakna (Susanna, 2018). TGT salah satu model pembelajaran yang mudah doiterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus da perbedaaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (AP & Amir, 2018: Rosdiana et al., 2013; Teladaningsih et al., 2019).

Adapun langkah-langkah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu :

#### 1. Persentasi kelas (*Class Presentation*)

Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi ataupun presentasi audio visual. Guru membagi kelompok peserta didik serta meyebutkan konsep-konsep yang harus dipelajari, memberikan cerita singkat secara pendahuluan mengenai materi yang akan di ajarkan dalam kehidupan sehari-hari.

#### 2. Kelompok (*Teams*)

Tim terdiri dari empat atau lima peserta didik yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik. Jenis kelamin, ras atau etnisitas. Fungsi utama sari dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya dalam kompetisi yang akan dilakukan dalam sebuah permainan.



### 3. Permainan (*Games*)

Permainan disusun untuk menguji pengetahuan yang dicapai peserta didik dan biasanya disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang relevan dalam materi yang disampaikan pada saat presentasi kelas dan latihan lainnya. Permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* dapat berupa permainan yang mudah dikenal.

### 4. Kompetisi turnamen (*Tournament*)

Turnamen adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya berlangsungnya pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok dengan lembar kegiatan. Dalam turnamen masing-masing peserta didik mewakili tim yang berbeda.

### 5. Pengakuan kelompok (*Teams Rekognisi*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing peserta didik akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim akan mendapatkan julukan “super tim” jika rata-rata skor mencapai 40-50 atau lebih “ Great Team “ apabila rata-rata mencapai 40-50 dan “ dan “ Good Team” apabila rata-rata skor 30-40.

## **2. Aktivitas Peserta Didik dan Guru Dengan Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di SDN 1 Wolasi**

Berdasarkan hasil observasi, analisis dan refleksi, aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sebelum diterapkan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada dasarnya masih pasif, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Misalnya, peserta didik sering bercerita dengan teman sebangkunya pada saat proses pembelajaran berlangsung dan tidak memperhatikan guru ketika mengajar serta kurangnya kerjasama antara guru dan peserta didik sehingga tercipta suasana pembelajaran yang membosankan pada peserta didik dan berpengaruh pada hasil belajarnya. Miftahul Huda mengemukakan bahwa model pembelajaran didefinisikan sebagai gambaran keseluruhan pembelajaran yang kompleks dengan berbagai teknik dan prosedur yang menjadi bagian pentingnya.

Setelah dilakukannya tindakan, maka aktivitas peserta didik meningkat. Pada siklus I pertemuan pertama, peserta didik masih terlihat bingung dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Hal tersebut disebabkan oleh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) masih dianggap hal yang baru diterapkan dalam proses pembelajaran di SDN 1 Wolasi khususnya kelas V. Maka dari itu, pada siklus I pertemuan pertama ini masih ada beberapa kegiatan yang kurang terlaksana dengan baik misalnya: peserta didik kurang dalam bertanya jawab dengan guru tentang materi yang dibahas sebelumnya, peserta didik kurang dalam mendengarkan penjelasan dari guru tentang

aturan pembelajaran yang akan dilakukan, peserta didik kurang dalam mendengarkan arahan dari guru tentang kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, dan peserta didik kurang dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari bersama guru.

Siklus I pertemuan kedua peserta didik masih terlihat bingung dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) karena masih ada beberapa kegiatan yang tidak terlaksana yakni: peserta didik kurang dalam menjawab siap mengikuti pembelajaran, peserta didik kurang dalam mendengarkan arahan dari guru tentang kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dan peserta didik kurang dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari bersama guru. Hal ini disebabkan karena ada sebagian peserta didik yang sibuk bercerita dan mengganggu temannya pada saat guru melaksanakan beberapa kegiatan tersebut sehingga berpengaruh pada lembar observasi aktivitas peserta didik.

Pada siklus II pertemuan pertama, peserta didik sudah terbiasa dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sehingga hampir semua aspek dapat terlaksana dengan baik. Adapun aspek yang tidak terlaksana pada siklus II pertemuan pertama ini seperti pada aspek peserta didik peserta didik kurang dalam mendengarkan guru menyampaikan topik/materi pembelajaran yang akan di ajarkan. Namun pada siklus II pertemuan kedua semua aspek dapat terlaksana dengan baik.

Sedangkan aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama, masih ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik. Dari 20 aspek ada 3 aspek yang tidak terlaksana yaitu guru kurang dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, guru kurang dalam menanyakan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan guru kurang dalam mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pada siklus I pertemuan kedua aktivitas guru pada penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sudah berjalan dengan baik hanya saja ada aspek yang perlu di tingkakan kembali agar pelaksanaannya menjadi lebih baik lagi.

Siklus II pertemuan pertama pada penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) aspek yang belum terlaksana seperti guru kurang dalam menyampaikan tujuan pembelajaran Selain itu, semua aspek dilaksanakan dengan baik. Hal ini dikarenakan guru sudah melakukan analisis dan refleksi terhadap lembar aktivitas guru yang ada pada siklus I. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan kedua sudah berjalan dengan baik dan maksimal karena guru telah mengefisienkan waktu dengan baik.

### **3. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di SDN 1 Wolasi**

Sebelum dilaksanakannya tindakan, peneliti melakukan observasi untuk melihat nilai awal dari guru Tematik siswa kelas V yang merupakan nilai ulangan harian siswa. setelah dilakukan analisis ternyata masih banyak

peserta didik yang memperoleh nilai yang tidak memenuhi KKM yaitu 70 dari 18 peserta didik, yang memperoleh nilai tuntas hanya 10 peserta didik sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 8 peserta didik. Ini menunjukkan bahwa kurangnya minat, motivasi dan pengetahuan siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran, masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi yang diajarkan. Selain itu, ada juga faktor lainnya yaitu guru, dimana guru masih cenderung menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa pasif selama mengikuti proses pembelajaran.

Dengan melihat kondisi tersebut, maka perlu diadakannya suatu tindakan yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model yang menggunakan permainan akademik, artinya peserta didik yang dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5 atau 6 peserta didik secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan positif (Isjoni,2009).

Setelah tindakan dimulai dari siklus I yang dilaksanakan dua kali pertemuan, dimana evaluasi diberikan pada tanggal 19 Juli 2022 dengan menggunakan tes hasil belajar menggunakan tes soal pilihan ganda untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman dan perkembangan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Adapun hasil tes siklus I dengan presentase 77,78% dengan nilai rata-rata 70%. Nilai tertinggi 75 sedangkan nilai terendah 60 dengan jumlah peserta didik 18, peserta didik yang tuntas 14 peserta didik

yang tidak tuntas sebanyak 4 peserta didik. Hasil tes siklus I ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebelum dilakukannya tindakan hasil belajar peserta didik rendah. Akan tetapi setelah dilaksanakannya tindakan dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) maka hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 22,22%.

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan selama dua kali pertemuan dimana evaluasi dilaksanakan pada tanggal 26 Juli 2022 dengan menggunakan tes yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan hasil peningkatan hasil belajar dari siklus I. Adapun hasil tes siklus II dengan presentase 83,33% dengan nilai rata-rata 87,5%. Adapun peserta didik yang tuntas sebanyak 15 peserta didik sedangkan peserta didik yang tidak tuntas yaitu 3 peserta didik. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Akan tetapi hal tersebut tidak menjadi masalah karena setiap peserta didik mempunyai pemahaman yang berbeda-beda. Hasil data yang diperoleh peserta didik pada siklus II ini sudah mencapai indikator ketuntasan secara klasikal yakni 80% sedangkan hasil yang diperoleh mencapai 83,33%. Artinya penelitian ini dikatakan berhasil sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya karena hasil belajar ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V telah meningkat melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Wolasi pada mata pelajaran IPA khususnya yang berkaitan dengan materi Sistem pernapasan pada manusia dan hewan. Hal ini sama dengan para peneliti-peneliti sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Adang Romanda dan dan peneliti lainnya. Berdasarkan hasil penelitian Adang Romanda, mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang meningkat dari setiap siklus yaitu pada siklus I pertemuan kedua dari 28 peserta didik tuntas belajar sebanyak 17 peserta didik atau 13,3%. Kemudian peningkatan pada siklus II pertemuan kedua dari 28 peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 17 peserta didik atau 85,7% dan yang tidak tuntas belajar sebanyak 4 peserta didik atau 14,3%. (Romanda, 2016, h. 80).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan belajar dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran akan meningkat apabila model dan media yang kita gunakan relevan dengan materi yang diajarkan pada saat pembelajaran.