

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI SIKLUS AIR MENGGUNAKAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Tantyo Ary Yuwono<sup>1</sup>, Fitri Puji Rahmawati<sup>2</sup>, Widodo<sup>3</sup>, Teresia Nurani Istiprijanti<sup>4</sup>

SDN 01 Werdi Wonokerto, Pekalongan, Indonesia

email: [tantyoary@gmail.com](mailto:tantyoary@gmail.com)<sup>1</sup>, [fpr223@ums.ac.id](mailto:fpr223@ums.ac.id)<sup>2</sup>, [widodo12@admin.belajar.id](mailto:widodo12@admin.belajar.id)<sup>3</sup>, [theresiaistiprijanti65@admin.sd.belajar.id](mailto:theresiaistiprijanti65@admin.sd.belajar.id)<sup>4</sup>

### Info Artikel

#### Keywords:

*Study, Water Siklus, Team Games Tournament*

### Abstract

The research that has been carried out has the aim of knowing the increase in student learning outcomes through the team games tournament (tgt) model for fifth grade students at SD Negeri 01 Werdi. This research uses Classroom Action Research (CAR). The fifth grade students of SD Negeri 01 Werdi Wonokerto were the subjects of the study with a total of 19 students. The research was conducted using interview guide instruments, observation sheets, and written tests. There are 4 stages in the implementation of research including planning, implementation, observation/data collection, reflection. After that, data collection techniques were carried out through tests, observations and documentation. Based on the results of the daily test in the initial or pre-cycle activities, data were obtained from 19 students, 5 students with a percentage of 26.32% completed in learning, while 14 students with a percentage of 73.68% had not completed learning. The results of the implementation of the TGT model in cycle 1 get results from 12 students, namely the percentage of 63.12% of students who have achieved mastery in learning. While the remaining 7 students with a percentage of 36.88%. Have not been able to achieve the minimum mastery of learning. In the second cycle a number of 18 students have succeeded in achieving completeness with a percentage of 94.73% but 1 student with a percentage of 5.26% has not completed. Based on the test data, it showed a significant increase in student learning outcomes. Based on the results that have been obtained, it can be proven that the use of the TGT learning model is effective to be used to improve student learning outcomes.

### Abstrak

Penelitian yang sudah dilakukan memiliki tujuan mengetahui peningkatan hasil dari belajar siswa melalui model *team games tournament* (TGT) siswa kelas V SD Negeri 01 Werdi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Siswa kelas V SD Negeri 01 Werdi Wonokerto menjadi subjek dalam penelitian dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang. Penelitian dilakukan dengan menggunakan instrumen pedoman wawancara, lembar observasi, dan tes tertulis. Ada 4 tahap dalam pelaksanaan penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/pengumpulan data, refleksi. Setelah itu dilakukan teknik Pengumpulan data melalui tes, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil tes ulangan harian pada kegiatan awal atau prasiklus diperoleh data dari 19 siswa, 5 siswa dengan persentase 26,32% tuntas dalam pembelajaran, sedangkan 14 siswa dengan persentase 73,68% belum tuntas dalam pembelajaran. Hasil dari pelaksanaan model TGT pada siklus I mendapatkan hasil dari 12 siswa yaitu persentase 63,12% siswa telah mencapai ketuntasan dalam pembelajaran. Sedangkan sisanya 7 siswa dengan persentase 36,88%. Belum mampu mencapai ketuntasan minimal pembelajaran. Pada siklus II sejumlah 18 siswa telah berhasil untuk mencapai ketuntasan dengan persentase 94,73% namun 1 siswa dengan persentase 5,26% belum tuntas. Berdasarkan data tes tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan terkait hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil yang telah di dapatkan maka dapat dibuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT efektif untuk digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

© 2022 Universitas Ngudi Waluyo

## PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar sangat penting dilakukan karena pada jenjang ini waktu yang tepat untuk meningkatkan kualitas SDM (Sumantri, 2017:6). Dengan adanya pendidikan, peserta didik mampu untuk menjadi manusia yang mampu mengembangkan segala potensi yang dimiliki secara maksimal. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar berdasarkan kurikulum 2013 dilakukan secara tematik dimana pembelajaran lebih ditekankan untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar mampu belajar dari kegiatan sehari-harinya dengan tujuan agar siswa mampu memenuhi kebutuhan praktis dan mampu untuk memecahkan setiap masalah yang akan dihadapinya kelak. Keberhasilan dalam pembelajaran memerlukan strategi atau model pembelajaran agar mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membangun kelas yang kondusif, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang di inginkan dan meningkatkah hasil belajar siswa.

Kokom komalasari (2013: 52) menyatakan penggunaan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dalam kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir yang dirancang dan dipraktekkan oleh guru di dalam kelas. Hal ini dapat juga dimaksudkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah bungkus dari kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas dengan materi tertentu. Salah satu model yang ada yaitu model pembelajaran kooperatif memberikan hal menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran yang dilaksanakan akan memberikan kesan yang memberkas dan bermakna sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Fathurrohman (2015: 44) menyampaikan bahwa model kooperatif dapat dimaksudkan sebuah proses. Hal ini berarti model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya berupaya mencapai tujuan dari tiap individu yang dalam hal ini adalah siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Pembelajaran kooperatif termasuk dalam model pembelajaran yang sesuai degan teori konstruktivisme.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat terlihat dari ketercapaian kompetensi belajar siswa. (Al et al., 2018). Salah satu tujuan pendidik adalah membantu siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dalam bidang konten dan keterampilan mereka. (Lamb et al., 2018). Kualitas pengajaran, dan keterlibatan siswa menjadi poin penting dalam ketercapaian pembelajaran (Wong et al., 2017). Peningkatan hasil belajar siswa merupakan cerminan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan tergolong efektif jika siswa telah berhasil dalam memahami setiap materi yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 01 Werdi ditemukan beberapa permasalahan diantaranya yaitu (1) pembelajaran yang dilakukan di kelas kurang bervariasi hanya menggunakan metode ceramah saja dan hanya memberikan tugas namun guru hanya memberikan sedikit konfirmasi terkait setiap materi pembelajaran yang telah di pelajari sehingga dalam pelaksanaannya siswa kesulitan untuk mencermati dan memahami setiap materi. (2) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang konkret maupun berbasis IT hanya terpacu pada buku.

Hal ini menyebabkan kesulitan dan missskonsepsi yang dialami peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. (3) Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kurang menarik bagi siswa (4) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam memahami konsep materi yang diajarkan.

Berbagai macam solusi harus dapat dirancang untuk mampu meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan. Beberapa cara dapat dilakukan salah satunya adalah dengan mengubah model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa di dalam kelas dalam memahami materi. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih sebagai model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran. Dipilihnya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif model pembelajaran karena dalam model pembelajaran kooperatif model

*Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang termasuk dalam kategori model pembelajaran kooperatif dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif tanpa memandang perbedaan suku, agama ras dan kemampuan peserta didik. (Nasrudin, 2019). Penggunaan model pembelajaran tgt ini memiliki tujuan agar setiap siswa mampu lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran bersama dengan guru dan tidak merasa bosan.

Hal ini karena model pembelajaran tgt dilakukan dengan belajar sambil bermain dengan teman sekelasnya secara berkelompok. Hal ini akan menggairahkan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini diimplementasikan dengan cara siswa dibuat beberapa kelompok dan melakukan beberapa turnamen. Pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan, maka peserta didik akan terpacu untuk menjadi yang terbaik. Selain memanfaatkan model pembelajaran, pembelajaran juga dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu siswa lebih mudah dalam memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru di dalam kelas.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) telah dibuktikan oleh Safitri (2017) dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa siklus I adalah 45,86% (Sedang) dan pada siklus II 77,44% (Tinggi). Hasil belajar siswa pada Siklus I dan siklus II adalah 69,75% dan 79,89%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model tgt ini berhasil untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas terutama untuk siswa kelas X SMA Negeri 16 Surabaya. Dengan demikian akan dilakukan penelitian terkait dengan judul "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air melalui Model *Team Games Tournament* pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Werdi".

Kegiatan pembelajaran adalah salah satu kegiatan yang melibatkan peserta didik dan guru dalam satu ruang dalam lingkungan pendidikan yang kemudian melakukan sebuah proses belajar mengajar untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam memahami setiap materi yang dipelajari. Fathurrohman (2015:16).

Sehingga pemilihan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di pilih karena dianggap mampu menunjang tercapainya hasil belajar yang optimal karena proses pembelajaran dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu menjadi faktor pendorong dalam suksesnya pembelajaran yang di laksanakan dimana pembelajarannya yang menyenangkan serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tempat dalam penelitian ini adalah SD Negeri 01 Werdi Kecamatan Wonokerto Kabupaten Pekalongan yang dilakukan pada semester genap pada bulan Maret hingga Mei, subjek pada penelitian ini adalah 19 siswa kelas V SD Negeri 01 Werdi Wonokerto. Kegiatan penelitian dilakukan dengan dua siklus dengan setiap siklus dengan 1 kali pertemuan. Adapun prosedur yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas yaitu: 1) refleksi awal, 2) menyusun perencanaan, 3) pelaksanaan tindakan, 4) observasi, 5) refleksi.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data tes tertulis. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis data hasil tes siswa dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Data dari tes tertulis sebagai data hasil belajar siswa dan akan dibandingkan dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian tindakan kelas menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes evaluasi siswa dari kegiatan prasiklus, siklus, dan siklus II. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dilakukan dalam dua siklus dengan setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan. Hasil penelitian yang di peroleh berupa hasil belajar pada prasiklus, siklus I, dan siklus II dijabarkan sebagai berikut :

**Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa**

Kategori	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	26,32%	63,12%	94,73%
Belum Tuntas	73,68%	36,88%	5,26%
Jumlah	100%	100%	100%

#### 1. Pra Siklus

Pra siklus dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 01 Werdi Kecamatan Wonokerto Pekalongan dengan jumlah 19 siswa. Kegiatan pra siklus dilaksanakan pada Kamis, 14 April 2022. Sebelum penelitian dilakukan kegiatan observasi di kelas V SD Negeri 01 Werdi Kecamatan Wonokerto Pekalongan. Berikut hasil observasi di V SD Negeri 01 Werdi Kecamatan Wonokerto Pekalongan di dapatkan hasil bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan hanya dengan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penyampaian materi juga kurang maksimal karena belum memanfaatkan model dan media pembelajaran. Hal ini mengakibatkan hasil belajar yang rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah anak yang telah mencapai tuntas KKM (KKM = 67) dengan jumlah siswa yang belum mampu untuk mencapai ketuntasan minimum lebih tinggi dari jumlah yang sudah tuntas. Hal ini dapat diketahui dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dari 19 siswa yang belum tuntas yaitu 14 siswa (73,68%) dan yang tuntas yaitu 5 siswa (26,32%). Faktor yang menyebabkan terjadinya hal tersebut ada beberapa faktor. Beberapa diantaranya adalah kurangnya semangat dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, belum memanfaatkan model pembelajaran tertentu, dan kurangnya pemanfaatan benda yang ada di sekitar siswa atau media berbasis ICT sebagai media pembelajaran. Hal itu sesuai dengan data hasil tes evaluasi yang di lakukan pada kegiatan prasiklus. Berdasarkan data yang di peroleh dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menunjukan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas atau mencapai KKM.

Berdasarkan gambar di atas menunjukan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu mencapai KKM dalam materi siklus air. Siswa

masih banyak yang merasa kebingungan mempelajari materi siklus air dimana materinya mengandung kosa kata asing bagi siswa dan sukar untuk di hafalkan. Terlebih lagi siswa juga kesulitan dalam mengingat maksud atau arti dari setiap peristiwa dalam siklus air. Siswa juga sering keliru atau tertukar dalam mengartikan peristiwa dalam siklus air. Selain itu, siswa juga materi yang di pelajari cukup banyak dan luas sehingga membuat siswa merasa bahwa pembelajaran IPA sangat sulit dan membosankan karena guru juga kurang memanfaatkan media yang ada di lingkungan sekitar siswa ataupun menggunakan media yang berbasis ICT. Berdasarkan faktor – faktor tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa yang di tunjukan dengan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM.

Pemilihan model pembelajaran terutama model *Team Games Tournament* (TGT) guna mengatasi permasalahan terkait hasil belajar yang dianggap mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa, sesuai dengan teori yang di sampaikan oleh Suarjana (2000:10) dalam Istiqomah (2006), yang menyatakan bahwa setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Untuk model tgt ini memiliki kelebihan yaitu mampu untuk memberikan kesempatan siswa untuk mengerjakan tugas, memberikan ruang siswa untuk menghargai perbedaan, pembelajaran dilaksanakan dengan waktu yang cukup sehingga siswa mampu memahami materi dengan waktu yang telah diberikan.

#### 2. Hasil Siklus I

Penelitian yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 01 Werdi Pekalongan dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2022 dengan materi tema 8 subtema 1 pembelajaran ke 2. Pembelajaran diawali dengan adanya persiapan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dalam pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar.

Pembelajaran dimulai dari kegiatan pendahuluan. Guru memberi salam, berdoa, dan menanyakan kabar, setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari tersebut. Selanjutnya siswa menyanyikan lagu nasional guna meningkatkan rasa nasionalisme.

Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan apersepsi guna memancing pengetahuan awal siswa tentang apa yang akan dipelajari.

Pada kegiatan inti, pembelajaran dibagi menjadi 5 tahap/fase pembelajaran. Fase 1 guru menyampaikan materi pembelajaran yaitu muatan SBdP (materi tentang tangga nada), muatan IPA (definisi siklus air, peristiwa – peristiwa dalam siklus air, urutan peristiwa pada siklus air), dan muatan Bahasa Indonesia (cara menguraikann urutan peristiwa dari sebuah teks bacaan). Pada Fase 2 guru membagi kelas menjadi 4 kelompok dengan jumlah anggota kelompok terdiri dari 4-5 siswa, kemudian siswa di minta mengerjakan LKPD yang sudah di sediakan setelah itu memberikan siswa untuk belajar bersama dalam kelompok mengenai materi – materi yang sudah dipelajari yang nantinya berguna dalam game dan tournament. Selanjutnya pada Fase 3 yaitu fase game, siswa diminta menjawab pertanyaan dari guru dan yang bisa menjawab memilih kartu bernomor yang nantinya akan didiskusikan dengan kelompok. Kegiatan tersebut dilakukan sampai semua kelompok mendapat kartu. Setelah mendiskusikan, perwakilan kelompok maju kedepan untuk menjawab pertanyaan hingga semua kelompok menjawab. Pada Fase ke 4 yaitu pada fase *tournament*, perwakilan kelompok mengambil masing – masing 1 amplop yang berisi pertanyaan Teka Teki Silang yang terdiri dari 3 pertanyaan pada setiap amplop. Setiap kelompok menjawab Teka Teki Silang yang di tampilkan pada layar proyektor. Kemudian pada Fase 5 yaitu fase pemberian hadiah. Pada fase ini guru memberikan sebuah apresiasi kepada setiap siswa yang mampu untuk memperoleh skor yang paling tinggi dalam menyelesaikan turnamen.

Selanjutnya pada kegiatan penutup, siswa mengerjakan soal evaluasi yang sudah disediakan. Kemudian siswa bersamam guru melakukan refleksi pembelajaran yang dilakukan pada hari tersebut. Lalu, siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran pada hari tersebut. Kemudian pembelajaran ditutup dengan berdoa dan guru memberikan motivasi untuk selalu belajar di rumah dan untuk pembelajaran pada hari berikutnya.

Setelah dilakukan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diperoleh data dari 19 siswa 12 siswa atau 63,12% berhasil tuntas dan 7 siswa atau 36,88% belum tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa di dalam kegiatan pembelajaran di kelas model pembelajaran tgt berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Diawal kegiatan pembelajaran atau prasiklus masih banyak siswa yang belum mencapai KKM karena berbagai faktor. Namun setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa sedikit mampu untuk lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas bersama dengan guru karena pembelajaran yang di laksanakan cukup menyenangkan dan materi dikemas dalam permainan yang membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Siswa sudah mulai memperhatikan dan mendengarkan apa yang di disampaikan oleh guru karena menayangkan materi pembelajaran pada layar proyektor berupa video maupun gambar, tetapi hanya beberapa siswa saja yang mau menganalisis setiap pertanyaan dan pernyataan yang disampaikan oleh guru di dalam kelas, beberapa siswa masih mengamali misskonsepsi. Tetapi pada kegiaian pembelajaran siklus I mengalami peningkatan hasli belajarn siswa dibanding dengan kegiatan prasiklus. Akan tetapi peningkatan hasil belajar yang terjadi pada siklus I belum signifikan hal itu ditunjukkan dengan berkurangnya siswa yang belum tuntas dan meningkatnya siswa yang berhasil tuntas dari KKM hanya bertambah beberpa siswa saja dari.

Media pembelajaran selain digunakan untuk memudahkan siswa dalam belajar, media juga menjadikan siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas bersama dengan guru. Selain itu penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) membuat siswa mulai termotivasi untuk ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mengintegrasikan materi pelajaran dengan games dan turnamen yang memicu rasa berkompetisi pada siswa dalam kelas sehingga semua siswa memiliki semangat untuk belajar bersama secara

aktid dan berkompetisi di dalam kelas bersama dengan teman-teman yang lain.

Pada pembelajaran siklus I ini masih di rasa belum maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi siklus air di mana materi yang di sampaikan belum mendetail, masih banyak siswa yang mengalami missskonsepsi mengenai istilah – istilah pada siklus air dengan definisinya, kurang maksimal dalam menggunakan media berbasis ICT dan media berdasarkan lingkungan siswa. Dengan demikian maka akan dilaksanakan pembelajaran siklus 2 di harapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara klasikal sebanyak 67%.

### 3. Hasil Siklus II

Pada siklus II dilaksanakan setelah adanya refleksi pada siklus I yaitu pada tanggal 17 Mei 2022 dengan materi yang sama tetapi pada pembelajaran yang berbeda yaitu pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 5. Seperti pada siklus I, dalam mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran guru membuat seperangkat pembelajaran yang bersumber dari evaluasi siklus I dengan tujuan agar terdapat perbaikan pada pelaksanaan siklus II ini. Semua perangkat pembelajaran dibuat sesuai dengan perbaikan pada siklus I baik itu rencana pelaksanaan pembelajaran hingga penilaian yang dilakukan.

Pembelajaran di mulai dari kegiatan pendahuluan kemudian dilanjutkan dengan Guru memberi salam, berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas dan menanyakan kabar, setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada hari tersebut. Selanjutnya siswa menyanyikan lagu nasional guna meningkatkan rasa nasionalisme. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan apersepsi guna memancing pengetahuan awal siswa tentang apa yang akan di pelajari.

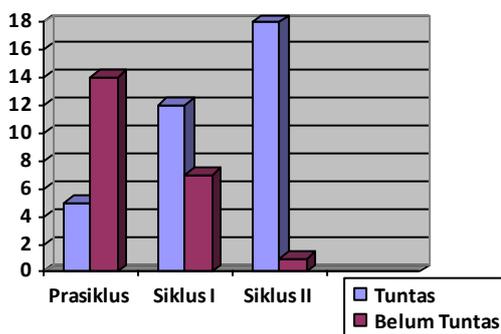
Pada kegiatan inti, pembelajaran dibagi menjadi 5 tahap/fase pembelajaran. Fase 1 guru menyampaikan materi pembelajaran yaitu muatan SBdP (materi tentang tangga nada), muatan IPA (siklus air, peristiwa – peristiwa dalam siklus air, urutan peristiwa pada siklus air, manfaat air bagi makhluk hidup, sumber air alami dan buatan, dan pencemaran air beserta dampaknya bagi lingkungan), dan muatan Bahasa Indonesia (menguraikan urutan peristiwa dari sebuah teks bacaan). Setiap selesai memaparkan materi, siswa diminta mengerjakan

LKPD sesuai dengan muatan yang sedang dibahas.

Pada Fase 2 dilakukan dengan pembagian kelompok sesuai dengan jumlah siswa di dalam kelas yaitu empat kelompok dengan setiap anggota kelompok memiliki jumlah anggota 4-5 siswa, kemudian siswa bersama guru menelaah kembali mengenai apa yang sudah dipelajari. Setelah itu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bersama dalam kelompok mengenai materi – materi yang sudah di pelajari yang nantinya berguna dalam game dan tournament. Selanjutnya pada Fase 3 yaitu fase game, siswa diminta menjawab pertanyaan dari guru dan yang bisa menjawab memilih kartu bernomor yang nantinya akan di diskusikan dengan kelompok. Kegiatan tersebut dilakukan sampai semua kelompok mendapat kartu. Setelah mendiskusikan, perwakilan kelompok maju kedepan untuk menjawab pertanyaan hingga semua kelompok menjawab. Pada Fase ke 4 yaitu pada fase *tournament*, perwakilan kelompok mengambil masing – masing 1 amplop yang berisi 5 pertanyaan pada setiap amplop. Setiap kelompok menjawab pertanyaan tersbut apabila benar maka akan mendapatkan skor. Jika satu kelompok tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan dari amplop yang dipilih, maka pertanyaan tersebut akan dilempar pada kelompok lain secara rebutan dan apabila kelompok lain tersbut bisa menjawab maka kelompok lain tersebut akan memperoleh skor. Kegiatan tersebut dilakukan hingga semua kelompok menjawab pertanyaan pad amplop masing – masing. Kemudian pada Fase 5 yaitu fase pemberian hadiah kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi dimaksudkan agar kelompok lain mampu terpancing lebih semangat dalam pelaksanaan kegiatan selanjutnya.

Selanjutnya pada kegiatan penutup, siswa mengerjakan soal evaluasi yang sudah disediakan. Kemudian siswa bersamam guru melakukan refleksi pembelajaran yang dilakukan pada hari tersebut. Lalu, siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran pada hari tersebut. Kemudian pembelajaran ditutup dengan berdoa dan guru memberikan motivasi untuk selalu belajar di rumah dan untuk pembelajaran pada hari berikutnya.

Setelah dilakukan pelaksanaan pembelajaran dengan model tgt ini di peroleh hasil belajar siswa siswa dari 19 siswa, 18 siswa atau 94,73% mengalami ketuntasan dan 1 siswa atau 5,26% belum tuntas. Berdasarkan data yang di peroleh, di dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model ini pada siklus II menunjukkan hasil yang positif dimana hasil belajar siswa mampu meningkat dengan signifikan sehingga model TGT ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa materi siklus air. Data dapat dijabarkan dalam gambar 1:



**Gambar 1.** Data Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II secara Klasikal

Kegiatan yang dilakukan pada siklus 1, pelaksanaan yang dilakukan oleh guru dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan pada siklus II pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model yang sama yaitu model *team games tournament* (tgt) memanfaatkan media berbasis ICT dengan materi yang lebih detail serta menghubungkan dengan fenomena – fenomena yang ada pada lingkungan sekitar peserta didik yang kemudian dijadikan untuk bahan media pembelajaran di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat memberikan hasil bahwa dengan pelaksanaan model pembelajaran menggunakan model tgt ini, memberikan peningkatan yang signifikan terkait dengan hasil belajar siswa. Hasil ini dapat diamati dari kegiatan evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa terkait dengan materi siklus air menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Pada kegiatan prasiklus diketahui jumlah siswa yang mampu tuntas melebihi KKM hanya 5 orang. Pada siklus 1 dari 19 siswa, 12 siswa sudah mampu tuntas dan melebihi KKM. Hasil kegiatan pada siklus 2 di dapatkan hasil dari 19 siswa 18 siswa telah mampu tuntas dan melebihi KKM. Berdasarkan data tersebut, membuktikan bahwa hasil dari setiap siklus mengalami peningkatan.

Pada proses pembelajarannya siswa semakin antusias mengikuti pembelajaran karena menggunakan media video maupun gambar, serta materi yang disampaikan cukup luas, siswa juga berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan guru mengenai siklus air yang dikaitkan dengan fenomena – fenomena di sekitar lingkungan siswa. Siswa juga sudah mampu membedakan peristiwa – peristiwa dalam siklus air beserta dengan definisi – definisinya. Pada saat pengerjaan soal evaluasi siswa juga terlihat tidak kebingungan dalam menjawab di buktikan dengan hasil tes mengenai materi yang diajarkan mendapat nilai di atas KKM namun masih ada yang nilainya sedikit di bawah KKM sehingga siswa tersebut dinyatakan belum tuntas atau belum mencapai KKM.

Pada kegiatan siklus II, siswa mulai tertarik untuk mempelajari lebih dalam mengenai siklus air karena guru memberikan penjelasan yang mendetail materi siklus air menggunakan media yang berbasis ICT sehingga minat siswa untuk belajar semakin naik. Selain itu dalam pemaparan materi yang di lakukan oleh guru mengkaitkan dengan lingkungan di sekitar siswa sehingga siswa mudah memahami apa yang di sampaikan guru. Kemudian, pengemasan pembelajaran yang menyenangkan dengan adanya games dan tournament juga membuat siswa bersemangat untuk mempelajari materi yang diajarkan guru karena adanya rasa persaingan yang sehat dan rasa bangga apabila dapat menyelesaikan *games* dan *tournament*. Dari faktor – faktor tersebut, pembelajaran yang di lakukan oleh siswa menjadi lebih bermakna dan mendorong peningkatan hasil belajar.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan penelitian yang dilakukan adalah penggunaan Model Pembelajaran TGT dapat meningkatkan

keaktifan dan hasil belajar tema siswa kelas V SD Negeri 01 Werdi Wonokerto Pekalongan semester genap tahun pelajaran 2021/ 2022. Penerapan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada proses pembelajaran di kelas berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal, bukan hanya hasil belajar yang meningkat, menggunakan model TGT ini juga menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, pengemasan pembelajaran dengan *games* dan *tournament* membuat siswa bersemangat karena adanya persaingan yang sehat di dalam kelas sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi membekas dan bermakna bagi siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Nasrudin. (2019). Penerapan Metode TGT (*Team Game Tournament*) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Peserta didik Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset* ISSN 2088-0952, Volume 9, Nomor 1, April 2019.
- Adiputra, D. K., Heryadi., Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt (Teams Games Tournament)* Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*, ISSN : 2579 – 6151 Volume V No. 2 November 2021 e-ISSN : 2614 – 8242.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Peserta didik Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, Volume 1, Nomor 2, Mei 2016.
- Kurniawati, Irma. (2013). *Skripsi. Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik Dengan Menerapkan Strategi Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 4 Binangun. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.*
- Dwiyanti, I., Supriatna, A.R., Marini, A. (2021). Studi Fenomenologi Penggunaan E-Modul Dalam Pembelajaran Daring Muatan Ipa Di Sd Muhammadiyah 5 Jakarta. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 06 Nomor 01, Juni 2021.
- Yamin, M. R., Karmila. (2019). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cartoon dalam Pembelajaran IPA pada Materi Lingkungan Kelas III SD. *Jurnal Biology Teaching and Learning*, Volume 2, Nomor 2, Desember 2019.
- Gunarta, I. Gd. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *JP2*, Vol 1 No 2, Tahun 2018 p-ISSN: 2614-3909 e-ISSN : 2614-3895.
- Kelirik, N. (2018). Penerapan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar Negeri 1 Sukadana. *Jurnal IKA* Vol. 16, No. 1, Maret 2018 ISSN 1829-5282.