

PAPER NAME

**1875-6178-1-SM.doc**

AUTHOR

**janacitta 5 2 tantyo**

WORD COUNT

**4230 Words**

CHARACTER COUNT

**26425 Characters**

PAGE COUNT

**8 Pages**

FILE SIZE

**123.0KB**

SUBMISSION DATE

**Aug 30, 2022 6:57 PM GMT+7**

REPORT DATE

**Aug 30, 2022 6:59 PM GMT+7**

### ● 40% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 37% Internet database
- 14% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 19% Submitted Works database

### ● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 10 words)

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

Tantyo Ary Yuwono 1✉, Fitri Puji Rahmawati 2, Widodo 3, Teresia Nurani Istiprijanti 4

SDN 01 Werdi Wonokerto  
email: [tantvoarv@gmail.com](mailto:tantvoarv@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

21 **Keywords:** TGT Model,  
Learning Outcomes

### Abstract

22 This study aims to determine the improvement of student learning outcomes through the team games tournament (tgt) model in fifth grade students of SD Negeri 01 Werdi. The type of research is Classroom Action Research (CAR). The subjects in the study were the fifth grade students of SD Negeri 01 Werdi Wonokerto Pekalongan totaling 19 students. The instruments used were interview guidelines, observation sheets, and written tests. The research was conducted in 4 stages, namely planning, implementation, observation/data collection, reflection. Data collection techniques using 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. After carrying out learning with the TGT model in the first cycle, the results obtained were 12 students with a percentage of 63.12% students were able to complete in learning and the remaining 7 students had not completed with a percentage of 36.88%. In the second cycle, it was found that 18 students were able to complete with a percentage of 94.73% and the remaining 1 student with a percentage of 5.26% had not completed. Based on the test data, it showed a significant increase in student learning outcomes. The results of this study prove that the use of the TGT learning model is effectively used in improving student learning outcomes.

### Abstrak

27 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model team games tournament (tgt) pada siswa kelas V SD Negeri 01 Werdi. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 01 Werdi Wonokerto Pekalongan berjumlah 19 siswa. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, lembar observasi, dan tes tertulis. Penelitian dilakukan dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/pengumpulan data, refleksi. Teknik Pengumpulan data dengan menggunakan 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. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model TGT pada siklus I didapatkan hasil 12 siswa dengan persentase 63,12% siswa mampu tuntas dalam pembelajaran dan sisanya 7 siswa belum tuntas dengan persentase 36,88%. Pada siklus II di dapatkan hasil bahwa 18 siswa mampu tuntas dengan persentase 94,73% dan sisanya 1 siswa dengan persentase 5,26% belum tuntas. Berdasarkan data tes tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan terkait hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT efektif digunakan dalam 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 bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan. Salah satu model pembelajaran yang ada yaitu model pembelajaran kooperatif memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran yang dilaksanakan akan memberikan kesan yang memberkas dan bermakna sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Fathurrohman (2015:44) 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 merupakan suatu model pembelajaran yang bernaung pada 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 dapat dikatakan berhasil karena siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam 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 materi yang sedang dipelajari sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami 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 sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. (4) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam memahami konsep materi yang diajarkan.

Upaya peningkatan akan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, salah satunya yaitu model pembelajaran team games tournament (tgt). Dipilihnya model pembelajaran team games tournament (tgt) sebagai alternatif model pembelajaran karena dalam model pembelajaran kooperatif model team games tournament (tgt) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status (Nasrudin, 2019). Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe

team games tournament (tgt) diharapkan mampu membuat peserta didik lebih semangat belajar dan tidak merasa bosan, karena model pembelajaran team games tournament (tgt) memuat adanya games/tournament di dalam kelas yang dimana pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan, maka peserta didik akan terpacu untuk menjadi yang terbaik.

Dengan adanya turnamen yang menciptakan suasana persaingan sehat, diharapkan dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Selain memanfaatkan model pembelajaran, pembelajaran juga dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk memberikan kemudahan bagi guru menyampaikan materi dan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi.

Model pembelajaran team games tournament (tgt) sudah terbukti meningkatkan hasil belajar berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Safitri (2017) Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa, keaktifan siswa pada 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%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe TGT (Teams Game Tournament) mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar 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".

Fathurrohman (2015:16) menyatakan, "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar atau proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik". Model team games tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa

sebagai tutor sebaya dan mengandung unsure permainan serta reinforcement. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran koopretatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Ada lima komponen utama dalam TGT adalah: 1) Penyajian kelas 2) Kelompok (Tim) 3) Game 4) Turament 5) Team Recognize (penghargaan kelompok) (Kokom komalasari, 2010 : 67).

Sehingga pemilihan model pembelajaran team games tournament (tgt) di pilih karena dianggap mampu menujung 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

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan di SD Negeri 01 Werdi Kecamatan Wonokerto Kabupaten Pekalongan Propinsi Jawa Tengah pada semester genap bulan Maret-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.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian menggunakan instrumen tes tertulis. Teknik analisis data yang digunakan adalah 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 2. 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.

Jumlah frekuensi anak yang telah tuntas (KKM = 67) dengan jumlah frekuensi anak yang belum tuntas KKM masih lebih tinggi jumlah frekuensi anak yang belum tuntas KKM. Dari 19 siswa yang belum tuntas yaitu 14 siswa (73,68%) dan yang tuntas yaitu 5 siswa (26,32%). Hal itu dapat terjadi karena banyak faktor. Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu 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 menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas atau mencapai KKM.

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan 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 kekatifa, motivasi, dan hasil belajar siswa, sesuai dengan teori yang di sampaikan oleh Suarjana (2000:10) dalam Istiqomah (2006), yang merupakan kelebihan dari model pembelajaran team games tournament (tgt) antara lain: 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas. 2) Mengedepankan penberma terhadap perbedaan individu. 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam. 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa. 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialsasi dengan orang lain. 6) Motivasi belajar lebih baik. 7) Hasil belajar lebih baik. 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

## 2. Hasil Siklus I

Penelitian yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 01 Werdi Pekalongan dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Peneliti di sini bertindak sebagai pengajar. Pada siklus I pelaksanaan tindakan dilakukan tanggal 12 Mei 2022 dengan materi tema 8 subtema 1 pembelajaran ke 2. Sebelum dilakukan pelaksanaan pembelajaran dilakukan persiapan perencanaan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran dimulai dari kegiatan pendahuluan. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa, dan menanyakan kabar, setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 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 (pengertian tangga nada, tangga nada minor, interval tangga nada minor, karakteristik tangga nada minor, contoh lagu yang memiliki tangga nada minor), muatan IPA (definisi siklus air, peristiwa – peristiwa dalam siklus air, urutan peristiwa pada siklus air), dan muatan Bahasa Indonesia (cara menguraikan urutan peristiwa dari sebuah teks bacaan). Pada Fase 2 guru membagi kelas menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa, kemudian siswa diminta mengerjakan LKPD yang sudah disediakan 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 penghargaan kelompok dimana pada fase ini guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang berhasil memperoleh skor terbanyak dari menyelesaikan Teka Teki Silang.

Selanjutnya pada kegiatan penutup, siswa mengerjakan soal evaluasi yang sudah disediakan. Kemudian siswa bersama 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 dengan menggunakan model pembelajaran team games tournament (tgt) pada siklus I didapatkan peningkatan hasil belajar. 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 lebih aktif untuk ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran dikelas bersama 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 sampaikan oleh guru karena menayangkan materi pembelajaran pada layar proyektor berupa video maupun gambar, tetapi

masih sedikit siswa yang mau menganalisis dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, beberapa siswa masih mengamali misskonsepsi. Tetapi pada kegiatan pembelajaran siklus I mengalami peningkatan hasil belajar siswa dibanding dengan kegiatan prasiklus. Akan tetapi peningkatan hasil belajar yang terjadi pada siklus I belum signifikan hal itu ditunjukkan dengan berkurangnya jumlah siswa yang belum tuntas dan meningkatnya siswa yang berhasil tuntas dari KKM hanya bertambah beberapa siswa saja dari.

Penggunaan media menjadikan banyak siswa untuk tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, selain itu penggunaan model pembelajaran team games tournament (tgt) membuat siswa mulai termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena pembelajaran team games tournament (tgt) mengintegrasikan materi pelajaran dengan games dan turnamen yang memicu rasa berkompetisi pada siswa dalam kelas. Semua siswa aktif dalam kegiatan berkelompok dan kegiatan lain dalam pembelajaran di kelas.

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 misskonsepsi 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 pelaksanaan tindakan dilakukan tanggal 17 Mei 2022 dengan materi yang sama tetapi pada pembelajaran yang berbeda yaitu pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 5. Sebelum dilakukan pelaksanaan pembelajaran dilakukan persiapan perencanaan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran hasil refleksi pada siklus I.

Pembelajaran di mulai dari kegiatan pendahuluan. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa, dan menanyakan kabar, setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di laksanakan 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.

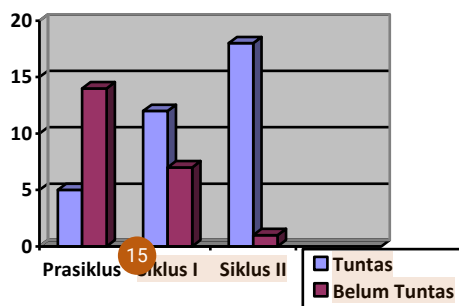
Pada kegiatan inti, pembelajaran dibagi menjadi 5 tahap/fase pembelajaran. Fase 1 guru menyampaikan materi pembelajaran yaitu muatan SBdP (pengertian tangga nada, tangga nada mayor, interval tangga nada mayor, karakteristik tangga nada mayor, contoh lagu yang memiliki tangga nada mayor), muatan IPA (siklus 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 guru membagi kelas menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 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 tersebut

apabila benar maka akan mendapatkan skor. Apabila kelompok tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan dari amplop yang dipilih, maka pertanyaan tersebut akan dilempar pada kelompok lain secara rebutan dan apabila kelompok lain tersebut bisa menjawab maka kelompok lain tersebut akan memperoleh skor. Kegiatan tersebut dilakukan hingga semua kelompok menjawab pertanyaan pada amplop masing – masing. Kemudian pada Fase 5 yaitu fase penghargaan kelompok dimana pada fase ini guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang berhasil memperoleh skor terbanyak.

Selanjutnya pada kegiatan penutup, siswa mengerjakan soal evaluasi yang sudah disediakan. Kemudian siswa bersama 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) 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 pembelajaran team games tournament (tgt) pada siklus II memperoleh hasil yang signifikan dalam 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

Pada siklus 1, guru sudah melaksanakan tindakan dengan sudah menggunakan 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 sebagai media pembelajaran. Berdasarkan observasi dan pengamatan teman sejawat yang menjadi observator menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil tes yang di peroleh siswa mempelajari materi siklus air menggunakan team games tournament (tgt) mengalami peningkatan yang signifikan terlihat dari hasil tes pada kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II.

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 dari prasiklus hingga siklus 2, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

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.

Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran team games tournament (tgt)

mampu meningkatkan hasil belajar materi siklus air. 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 dilakukan oleh guru mengkaitkan dengan lingkungan di sekitar siswa sehingga siswa mudah memahami apa yang disampaikan 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 dilakukan oleh siswa menjadi lebih bermakna dan mendorong peningkatan hasil belajar.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Suciyani Suaeb (2018) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas. Hasil belajar siswa pada pra tindakan yakni dari 30 siswa hanya 17 siswa atau sebesar 56,7% siswa tuntas, setelah tindakan pada siklus I sebanyak 21 siswa tuntas atau 70,0%, kemudian meningkat pada siklus II sebanyak 26 siswa atau 86,7% siswa tuntas. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dibandingkan hasil belajar siklus II sebesar 16,6%. Ketuntasan belajar klasikal sebesar 86,6.

## SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dapat disimpulkan bahwa 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) dalam pembelajaran berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal, selain itu juga meningkatkan keefektifan waktu dalam proses pembelajaran, peserta didik merasa senang dan 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 maka akan berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat.

## 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. *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, 2013, 171 halaman.

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.

● **40% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 37% Internet database
- Crossref database
- 19% Submitted Works database
- 14% Publications database
- Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	<b>journal.upgris.ac.id</b> Internet	9%
2	<b>scribd.com</b> Internet	3%
3	<b>jurnal.unw.ac.id:1254</b> Internet	2%
4	<b>Universitas Muria Kudus on 2019-09-11</b> Submitted works	2%
5	<b>core.ac.uk</b> Internet	2%
6	<b>digilib.uinsgd.ac.id</b> Internet	2%
7	<b>ejournal.undiksha.ac.id</b> Internet	1%
8	<b>jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</b> Internet	1%

9	<b>jurnal.unw.ac.id</b> Internet	<1%
10	<b>eprints.uny.ac.id</b> Internet	<1%
11	<b>adoc.pub</b> Internet	<1%
12	<b>etd.iain-padangsidimpuan.ac.id</b> Internet	<1%
13	<b>Universitas Pelita Harapan</b> Submitted works	<1%
14	<b>annisa-prittasari.blogspot.com</b> Internet	<1%
15	<b>download.garuda.kemdikbud.go.id</b> Internet	<1%
16	<b>youtube.com</b> Internet	<1%
17	<b>Universitas Pendidikan Ganesha on 2020-07-20</b> Submitted works	<1%
18	<b>repository.ar-raniry.ac.id</b> Internet	<1%
19	<b>widyasari-press.com</b> Internet	<1%
20	<b>zombiedoc.com</b> Internet	<1%

21	<b>academicareview.com</b>	Internet	<1%
22	<b>jurnal.uisu.ac.id</b>	Internet	<1%
23	<b>conference.upgris.ac.id</b>	Internet	<1%
24	<b>jurnal.spada.ipts.ac.id</b>	Internet	<1%
25	<b>jurnal.unikastpaulus.ac.id</b>	Internet	<1%
26	<b>library.um.ac.id</b>	Internet	<1%
27	<b>scilit.net</b>	Internet	<1%
28	<b>forumdiskusi.fkip.ut.ac.id</b>	Internet	<1%
29	<b>jurnal.stkipngawi.ac.id</b>	Internet	<1%
30	<b>media.neliti.com</b>	Internet	<1%
31	<b>ejournal.unib.ac.id</b>	Internet	<1%
32	<b>jurnal.uns.ac.id</b>	Internet	<1%

33	Habibie Habibie, Unggul Wahyono, Haeruddin Haeruddin. "Penyajian Fe... Crossref	<1%
34	e-journal.ivet.ac.id Internet	<1%
35	eprints.umk.ac.id Internet	<1%
36	qdoc.tips Internet	<1%
37	repository.penerbitwidina.com Internet	<1%
38	repository.uinsu.ac.id Internet	<1%
39	repository.uksw.edu Internet	<1%
40	Emma Ratna Anggraini Soleh, Wawan Setiawan, Rozadira Haqi. "Upaya... Crossref	<1%
41	Retno Utaminingsih, Ganjar Alym. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARA... Crossref	<1%
42	Shofi Wedhi Prayuda, Wasitohadi Wasitohadi, Theresia Sri Rahayu. "PE... Crossref	<1%
43	Universitas Muria Kudus on 2016-04-07 Submitted works	<1%
44	Universitas Muria Kudus on 2016-08-10 Submitted works	<1%

45	<b>Universitas Muria Kudus on 2018-09-15</b> Submitted works	<1%
46	<b>lpmpkaltim.kemdikbud.go.id</b> Internet	<1%
47	<b>repository.usd.ac.id</b> Internet	<1%
48	<b>unimuda.e-journal.id</b> Internet	<1%