

Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 <b>Fakultas Sastra</b> <b>Universitas Ekasakti</b>	<b>JURNAL JIPS</b> <b>(Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)</b>	
	Vol.4No.3 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI  
SDN 06 TIMPEH PADA TEMA CITA-CITAKU SUBTEMA  
HEBATNYA CITA-CITAKU DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TAHUN PELAJARAN  
2019/ 2020**

**Patra**

SDN 06 Timpeh

**Abstract**

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 06 Timpeh Pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Bersyukur Atas Keberagaman. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran, yang mampu mencapai angka ketuntasan minimal hanya sebesar 33% atau sebanyak 7 orang siswa saja dari keseluruhan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menerapkan teknik Teams Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pelaksanaan 3 siklus yaitu prasiklus, siklus I dan siklus II. Subjek penelitiannya adalah seluruh siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar Negeri 06 Timpeh Kabupaten Timpeh tahun pelajaran 2019-2020 dengan jumlah siswa 21 orang. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I meningkat dari tes pra siklus yaitu sebanyak 61% atau 13 dari 21 siswa yang mencapai KKM. Pada siklus II mengalami peningkatan kembali sebanyak 100% siswa yang mencapai KKM. Dari hasil yang diperoleh, terbukti bahwa penerapan teknik Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Pada Tema Cita-citaku Subtema Hebatnya Cita-citaku di SDN 06 Timpeh.*

*Keywords: Hasil Belajar, Teams Game Tournament (TGT)*

© 2020Jurnal JIPS

**I INTRODUCTION**

Tujuan pendidikan mengarahkan pada pembentukan manusia Indonesia seutuhnya. Hal ini dijelaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2009:5) menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar

menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Permasalahan yang muncul pada pembelajaran tema Cita-citaku subtema Hebatnya Cita-citaku sebagian siswa menganggap pembelajaran tersebut sebagai pembelajaran yang sulit dipahami sehingga siswa cenderung merasa bosan, jenuh, dan malas untuk belajar, siswa kurang termotivasi karena

menganggap pembelajaran tema Cita-citaku subtema Hebatnya Cita-citaku merupakan pembelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang luas sehingga aktivitas siswa yang rendah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor penyebab dari guru adalah bahwa kurang melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dan guru tidak menggunakan metode variatif dan sesuai dengan materi yang dipelajari saat kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan media ajar saat proses pembelajaran. Masalah lainnya, ketika pembelajaran banyak siswa yang berbicara serta ada beberapa anak yang kurang berkonsentrasi dengan materi yang diajarkan akibatnya siswa menjadi tidak aktif dan cenderung pasif pada saat proses pembelajaran dan sebagian besar siswa tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) yang telah ditetapkan yaitu 75. Yang mana pada subtema Hebatnya Cita-citaku hanya 7 siswa atau 33,3% siswa yang mendapat nilai diatas KKM, sedangkan 14 siswa atau 66,7% belum mampu memperoleh nilai diatas KKM. Berdasarkan hasil tersebut maka penulis menyadari bahwa kesalahan antara lain pembelajaran berpusat pada guru, keterlibatan siswa dalam pembelajaran kurang ada kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa pasif. Berlatar belakang dari permasalahan tersebut, maka perlu melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan observasi, permasalahan pembelajaran pada tema Cita-citaku subtema Hebatnya Cita-citaku yang terjadi perlu dilakukan tindakan pemecahan masalah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengupayakan pengembangan strategi pembelajaran yang tepat, menarik, dan efektif

sehingga dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa serta hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament. Berdasarkan hasil pemikiran yang dilakukan oleh penulis dengan melihat gejala-gejala masalah yang ada pada siswa seperti malas untuk belajar, jenuh, bosan, kurang termotivasi, siswa tidak aktif, kurang berkonsentrasi, serta gejala-gejala masalah yang ada pada guru seperti penggunaan metode yang kurang variatif dan tidak menggunakan media ajar saat proses pembelajaran, maka penulis berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament mampu mengatasi gejala-gejala masalah tersebut karena pembelajaran model pendekatan interaktif tipe Teams Game Tournament adalah salah satu model pembelajaran aktif yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial antara siswa lainnya. Pada metode Teams Game Tournament ini guru membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran), kemudian menuliskan dalam kartu-kartu pertanyaan. Selanjutnya guru membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Berdasarkan masalah diatas, maka penulis melakukan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas, karena Penelitian Tindakan Kelas merupakan cara yang tepat untuk mengatasi masalah di kelas itu sendiri. Maka peneliti mengangkat sebuah judul yaitu "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 06 Timpeh Pada Tema Cita-citaku Subtema Hebatnya Cita-citaku Dengan Menggunakan Metode Teams Game Tournament (TGT) Tahun Pelajaran 2019/2020".

## II RESEARCH METHODS

Metode penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh untuk melaksanakan penelitian dengan alur tertentu sehingga tujuan dari penelitian tercapai. Menurut Sugiyono (2009:3) "Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu". Sedangkan menurut Arikunto, S (2006:149) menjelaskan bahwa metode penelitian adalah cara yang

digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Dalam melakukan penelitian, terdapat berbagai macam metode.

Menurut Sugiyono (2016:6) metode penelitian dapat diartikan sebagai cara untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami,

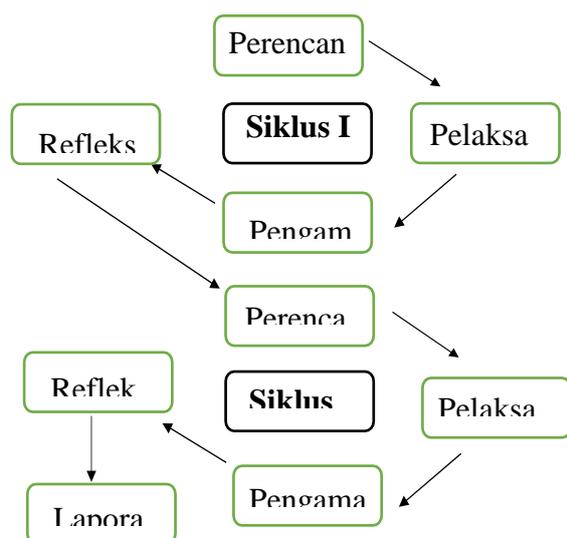
memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Melalui PTK guru akan lebih banyak memperoleh pengalaman tentang praktik pembelajaran secara efektif dan bukan ditunjukkan untuk memperoleh ilmu baru dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Dengan kata lain tujuan utama PTK adalah mengembangkan keterampilan proses pembelajaran. Bukan untuk mencapai umum dalam bidang pendidikan. Meskipun demikian, PTK sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman guru terhadap pembelajaran yang menjadi tugas utamanya. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan Hasil belajar dalam pembelajaran subtema Hebatnya Cita-citaku. Permasalahan diambil atas dasar pengalaman dan rasa ketidak puasan yang dialami. Untuk memecahkan permasalahan tersebut, ditetapkan dan dirancang tindakan yang berdasarkan kajian teori pembelajaran dan *literature* dari berbagai sumber yang relevan.

Adapun desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain PTK Model Spiral dari Kemmis dan MC Taggart. Model Spiral yang dikemukakan Kemmis dan MC Taggart yaitu pada bagan dibawah ini:

Model Penelitian Tindakan Kelas Spiral dari Kemmis dan MC Taggart

Bagan 3.1 Desain Penelitian



Sumber: Suharsimi Arikunto (2013, hlm. 137)

Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV terhadap materi pembelajaran pada subtema Hebatnya Cita-citaku dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* yang dilakukan dalam III siklus. Setiap siklus dibagi dalam empat langkah:

### 1. Tahap Perencanaan Tindakan (Planning)

Tahap perencanaan tindakan atau langkah perencanaan ini ada sejumlah kegiatan yang seharusnya dilakukan sebelum melakukan proses penelitian tindakan kelas, sebagai berikut:

- a. Permintaan izin kepada kepala sekolah SDN 6 Timpeh
- b. Permintaan kerja sama dengan guru kelas IV SDN 6 Timpeh
- c. Dalam tahap awal peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran
- d. Mengidentifikasi masalah yang perlu diatasi (pra tindakan)
- e. Membuat lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung
- f. Mempersiapkan, membuat dan merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* sebagai panduan dalam proses belajar mengajar.

### 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (Action)

Tahap pelaksanaan tindakan atau langkah pelaksanaan ini ada sejumlah kegiatan yang seharusnya dilakukan saat melakukan proses penelitian tindakan kelas, yakni sebagai berikut:

- a. Pembelajaran awal, mempersiapkan pembelajaran guru mengkondisikan siswa dan melaksanakan apersepsi berhubungan dengan materi yang akan dipelajari.
- b. Pembelajaran inti, guru mengenalkan tema yang akan dibahas, guru membagikan LKS pada setiap siswa dalam kelompok sebagai bahan yang akan dipelajari siswa.
- c. Tahapan pembelajaran akhir, guru memberi tugas serta pengarahan kepada siswa mengenai tugas yang akan mereka laksanakan. Dan di akhir guru membuat kesimpulan dari

hasil pembelajaran untuk membuat dan merencanakan kegiatan ditahap selanjutnya

### 3. Tahap Pengamatan (Observation)

Pengamatan adalah proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan (*dalam* Arikunto, 2016:18). Dimana kegiatan observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, karena pada dasarnya kegiatan observasi merupakan pengamatan atau pengambilan data untuk melihat seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.

### 4. Tahap Refleksi (Reflecting)

Refleksi atau dikenal dengan peristiwa perenungan adalah langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah dilakukan oleh guru maupun siswa (*dalam* Arikunto, 2016:146). Adapun pada tahap refleksi yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan yang meliputi evaluasi materi dan waktu dengan penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT).

b. Melakukan pengelolaan data hasil evaluasi terhadap hasil belajar siswa.

c. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi, terhadap hasil belajar sebelum dan setelah guru menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT).

## A. Subjek dan Objek Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 06 Timpeh, dengan jumlah 21 siswa. Alasan ditetapkannya sebagai subjek penelitian ini karena di kelas ini terdapat masalah dalam pembelajaran yaitu rendahnya hasil belajar yang belum mencapai tujuan.

### 2. Objek Penelitian

#### a. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 06 Timpeh, Kabupaten Dharmasraya yang beralamat di Marga Makmur Kecamatan Timpeh Kabupaten Dharmasraya.

#### b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2019/2020 yaitu pada awal bulan Januari. penelitian waktu penelitian mengacu pada kalender akademik semester II atau genap

dan materi pembelajaran disesuaikan dengan jadwal pelajaran di sekolah tersebut, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar yang efektif di kelas.

#### c. Siklus Penelitian

PTK ini dilaksanakan melalui dua siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Melalui ketiga siklus tersebut dapat diamati pertumbuhan sikap santun dan peduli, peningkatan hasil belajar siswa, serta keterampilan pada Subtema Hebatnya Cita-citaku melalui penggunaan model *Cooperatif Learning* metode *Teams Game Tournament*.

## B. Operasional Variable

Adapun Variabel-variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Variabel Input

Variabel input dalam penelitian ini yakni siswa kelas IV SDN 06 Timpeh, Kabupaten Dharmasraya. Dalam penelitian ini peneliti merencanakan 2 siklus pembelajaran dengan menggunakan model penelitian tindakan kelas menurut Arikunto dalam Dadang Iskandar & Narsim.

### 2. Variabel Proses

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *Cooperatif Learning* metode *Teams Game Tournament*. Menurut Hosnan (2014, hlm 18) bahwa "Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain". Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen itu pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Variabel proses yang terkait dengan penelitian ini yaitu kinerja guru atau pendidik dalam mengelola pembelajaran Tema Cita-citaku pada Subtema Hebatnya Cita-citaku dengan model *Cooperatif Learning*.

### 3. Variabel Output (Variabel Hasil)

Variabel hasil dalam penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dapat dipresentasikan kedalam hasil belajar yang berupa perubahan pada aspek kognitif, afektif,

psikomotor. Pada aspek afektif, perubahan dan peningkatan yang diharapkan terjadi setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model *Cooperatif Learning*. Pada aspek afektif, perubahan yang diharapkan adalah meningkatnya sikap peduli dan santun. Pada aspek kognitif, perubahan yang diharapkan terjadi setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model *Cooperatif Learning* dengan penerapan metode *Teams Game Tournament* adalah meningkatkannya kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dengan benar yang ditandai dengan meningkatnya nilai hasil belajar harian.

### C. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Instrumen Penelitian (Terlampir)

Untuk mempermudah dalam pelaksanaan peneliti memperoleh data, maka digunakan instrumen yang telah dibuat. Instrumen penelitian juga digunakan untuk melihat kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti pada saat melaksanakan penelitian.

#### 2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menurut Sugiyono (2010, hlm 68) “adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sedangkan Menurut Arikunto (2010, hlm.76) “Pengumpulan data adalah proses yang dilakukan oleh peneliti untuk mengungkapkan atau menjangkau fenomena, lokasi atau kondisi penelitian sesuai dengan lingkup penelitian”.

Berdasarkan kedua pendapat diatas bahwa dapat disimpulkan bahwa pengumpulan data adalah tahapan yang sangat penting untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka tercapainya tujuan penelitian.

Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan beberapa cara pengumpulan data diantaranya sebagai berikut:

a. Lembar penilaian rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) termasuk data kualitatif dan kuantitatif yang bersumber dari observer data kualitatif yaitu sesuai skor aspek yang diperoleh dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran dan

juga data kualitatif yaitu tersedianya kolom komentar.

b. Lembar penilaian aktifitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang termasuk data kualitatif dan kuantitatif yang bersumber dari observer data kualitatif yaitu sesuai skor aspek yang diperoleh dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran dan juga data kualitatif yaitu tersedianya kolom komentar.

c. Lembar penilaian sikap peduli dan santun termasuk data kuantitatif yaitu sesuai skor aspek yang diperoleh dengan menggunakan rubrik. Rubrik adalah perangkat pemberian skor yang secara eksplisit menyatakan kinerja yang diharapkan bagi tugas-tugas yang diberikan terhadap suatu hasil karya siswa.

Rubrik termasuk kedalam data kuantitatif karena dilihat dari perolehan skor yang diperoleh siswa. Lembar penilaian kognitif menggunakan tes. Menurut Nana Sudjana (dalam Dadang Iskandar, 2015, hlm. 49) mengemukakan bahwa tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Menurut Norman dalam (Djaali dan Muljono, 2008, hlm. 7) tes merupakan salah satu prosedur evaluasi yang komprehensif, sistematis, dan objektif yang hasilnya dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dalam proses pengajaran yang dilakukan oleh guru. Tes yang digunakan dalam penelitian ini Pemberian tes berupa tes berbentuk tulisan pilihan ganda. Tes ini termasuk kedalam data kuantitatif karena dilihat dari perolehan skor yang diperoleh siswa.

d. Angket, menurut Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada respon untuk dijawabnya (Sugiono, 2010, hlm. 142). Angket ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana respon siswa terhadap penggunaan model *Cooperatif Learning* metode *Teams Game Tournament*.

e. Dokumentasi mengemukakan bahwa “dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang”. Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data secara langsung berupa gambar, sehingga lebih

meyakinkan dan meperkuat data dalam penelitian.

**D. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini tindakan kelas ini, analisis data yang dilakukan adalah sejak awal penelitian pada setiap aspek kegiatan penelitian. Peneliti juga dapat langsung menganalisis apa yang diamati, situasi dan suasana kelas/ lapangan, hubungan guru dengan anak didik dengan teman yang lainnya.

Sugiyono (2010) menyatakan pendapatnya atas analisis data: Melakukan analisis data adalah pekerjaan yang sulit, memerlukan kerja keras, vanalisis bdata memerlukan daya daya kreatif serta kemampuan intelektual yang tinggi. Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti harus amencari metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitiannya. Bahan yang sama biasa diklasifikasikan oleh peeliti yang berbeda.

Analisis data menurut Wiriaatmadja (2007:136) “adalah membuat keputusan mengenai bagaimana menampilkan data dalam table, matrik, atau bentuk cerita”.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa analisis data adalah suatu bagian dari proses penelitian yang dianggap penting yang memerlukan daya kreatif serta kemampuan intelektual guna untuk memberikan jawaban atas permasalahan peneliti.

**Jenis Data**

**1. Data Kualitatif**

Data kuantitatif adalah data yang memiliki interprestasi angka atau skor. Pada umumnya data kuantitatif dikumpulkan dengan menggunakan alat pengumpulan data.

**2. Data Kuantitatif**

Menurut Iskandar (2009, hlm 18) “ Data Kualitatif adalah deskripsi suatu fenomena atau gejala yang menggunakan interpretasi dari angka- angka maupun dihubungkan dengan teori-teori yang relecan dengan teori yang digunakan dalam penelitian.

**E. Teknik Analisis Data**

**1. Analisis Kualitas RPP**

Analisis lembar observasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ini menggunakan skala 1-3. Adapun kriteria

penilaian observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai RPP} = \frac{\sum \text{ skor perolehan}}{\text{Standar Nilai}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

Nilai RPP = Hasil Observasi

$\sum$  = Jumlah Skor yang sudah dijumlahkan

$\sum$  = Jumlah Total tertinggi

Standar Nilai = 100

Agar data yang diperoleh mudah untuk dilihat tingkat keberhasilannya, maka semua hasil yang diperoleh dikonversikan kedalam beberapa kategori sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

**Konversi Nilai**

Kriteria	Nilai (%)
Amat Baik (AB)	90 <A
Baik (B)	80 <B
Cukup (C)	70 <C
Kurang (K)	

**2. Analisis Kualitas Pelaksanaan Pembelajaran**

Data observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan dengan menggunakan kriteria Ya dan Tidak. Adapun kriteria penilaian observasi aktifitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Agar data yang diperoleh mudah untuk dilihat tingkat keberhasilannya, maka semua hasil yang diperoleh dikonversikan kedalam beberapa kategori sebagai berikut:

**Tabel**

**3.2**

**Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran**

Kriteria	Nilai (%)
Amat Baik (AB)	90 <A
Baik (B)	80 <B
Cukup (C)	70 <C
Kurang (K)	

**3. Hasil Belajar Siswa (Tes)**

Hasil dari tes didapatkan dengan berbagai cara yaitu posttest yang berupa lembar evaluasi dari setiap pembelajaran yang berisi soal isian dan uraian yang harus dikerjakan oleh siswa.

a. Menghitung rata-rata

Rumus untuk menghitung rata – rata:

Keterangan:

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

X = Nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor

N = Banyak siswa yang memiliki skor

b. Ketercapaian Pembelajaran

Untuk menghitung presentase hasil siklus, dilakukan dengan perhitungan presentase dengan menggunakan rumus berikut :

**Keterangan :**

$$KB = \frac{Ns}{N} \times 100\%$$

Kb = Ketuntasan Belajar

N = Jumlah siswa yang mendapatkan nilai  $\leq 70$

N = Jumlah Siswa

Agar data tingkat ketercapaian pembelajaran yang diperoleh mudah untuk dilihat tingkat keberhasilannya, maka semua hasil yang diperoleh dikonversikan kedalam beberapa kategori sebagai berikut:

**Tabel**

**3.3**

**Kriteria Penilaian Hasil Belajar**

Kriteria	Nilai
Sangat Baik	$89 < A \leq 100$
Baik	$79 < B \leq 89$
Cukup	$70 < C \leq 79$
Perlu Bimbingan	$D < 70$

**F. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian pada prinsipnya merupakan gambaran rencana pelaksanaan tindakan melalui model yang akan digunakan. Perencanaan yang disusun hendaknya berdasarkan pengamatan awal refleksi pada proses pembelajaran sebelumnya, selain itu melakukan identifikasi masalah, melakukan tindakan untuk mengatasi masalah yang terjadi dan harus secara kolaboratif yaitu diskusi antara peneliti dan guru kelas.

Perencanaan yang disusun hendaknya berdasarkan pengamatan awal refleksi pada proses pembelajaran sebelumnya, selain itu melakukan identifikasi masalah, melakukan tindakan untuk mengatasi masalah yang terjadi dan harus secara kolaboratif yaitu diskusi antara peneliti dan guru kelas.

Tindakan harus dilakukan untuk memecahkan masalah yang sudah diidentifikasi. Tindakan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah adalah dengan menyusun rencana tindakan dan perubahan rencana yang hendak dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan instrument yang mengacu pada kurikulum 2013.

Adapun kegiatan awal yang dilakukan sebelum penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* adalah sebagai berikut:

1. Permintaan izin Kepala Sekolah SDN 06 Timpeh Kecamatan Timpeh Kabupaten Dharmasraya. Tahap perencanaan dimulai dengan mengkonfirmasi ide penelitian kepada kepala sekolah dan guru serta melakukan diskusi dengan guru- guru dan kepala sekolah mengenai pelaksanaan penelitian.

2. Permintaan kerjasama dengan guru kelas IV SDN 06 Timpeh Kecamatan Timpeh Kabupaten Dharmasraya.

3. Setelah diperoleh izin dan kesepakatan mengenai penelitian, selanjutnya adalah melakukan observasi dengan memilih kelas yang akan digunakan dalam penelitian yaitu kelas IV SDN 06 Timpeh. Kegiatan observasi meliputi pengamatan terhadap teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru, kondisi kelas, sikap dan perilaku siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran serta kemampuan siswa dalam menerima dan

memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kelas.

4. Identifikasi masalah, yaitu mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi hambatan terhadap kegiatan pembelajaran didalam kelas yang dirasakan memerlukan adanya perubahan.

5. Menyusun perangkat pembelajaran yaitu berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, dan media pembelajaran serta penyesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran yang digunakan.

6. Menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan selama pelaksanaan siklus.

7. Membuat alat evaluasi untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa.

Tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) langkah-langkah pada siklus Kemmis dan Mc. Taggart dalam penelitian ini meliputi 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

### 1. Siklus I

#### a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahapan kegiatan yang dilakukan ini meliputi:

1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

2) Menyiapkan alat dan media pembelajaran dan gambar-gambar yang akan digunakan dalam pembelajaran.

3) Membuat skenario pembelajaran dan LKS yang dijadikan untuk bahan diskusi kelompok.

4) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi serta skala sikap

5) Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan selama proses pembelajaran.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas adalah pelaksanaan tindakan, tahapan yang berlangsung di kelas ini merupakan realisasi dari segala teori pendidikan dan teknik mengajar yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Langkah-langkah yang dilakukan oleh pendidik tentu saja mengacu pada kurikulum yang berlaku dan digunakan ditempat penelitian, serta hasilnya diharapkan berupa peningkatan keaktifan proses pembelajaran yang bertujuan untuk peningkatan hasil belajar siswa. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini berupa

penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* yang disesuaikan dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya.

Diharapkan dengan tindakan ini bisa memecahkan masalah-masalah yang muncul sebelum tindakan ini dilakukan. Agar hasil penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan, maka tindakan dibagi menjadi beberapa siklus tindakan. Dalam penelitian ini terdiri dari tiga siklus, yang disesuaikan dengan alokasi waktu setiap pokok bahasan dan dan jadwal pelajaran siswa yang dijadikan subjek penelitian.

Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Berbaris di depan kelas
- 2) Pendidik melakukan apersepsi dengan berdo'a dan mengabsen kehadiran
- 3) Memberikan motivasi kepada peserta didik
- 4) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- 5) Menjelaskan materi yang akan di bahas.
- 6) Menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*.
- 7) Pendidik memfasilitasi peserta didik pertanyaan untuk memancing agar peserta didik berfikir
- 8) Membagi peserta didik menjadi 5 kelompok
- 9) Menjelaskan tentang materi dan tugas yang akan diberikan kepada setiap kelompok.
- 10) Menciptakan suasana aktif berdiskusi serta aktif dalam melakukan Tanya jawab.
- 11) Melakukan turnamen, dalam turnamen ini diadakan dua sesi. Sesi yang pertama, siswa mengambil satu kartu dan memberikannya kepada siswa lain yang duduk di sebelah kirinya untuk membacakan pertanyaan yang ada dalam kartu tersebut. Siswa yang mengambil kartu berhak menjawab pertanyaan terlebih dahulu, jika siswa tersebut dapat menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu tersebut maka siswa akan mendapat poin. Jika siswa tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan itu maka pertanyaan akan dilempar kepada teman sebelah kanan dan seterusnya. Pada sesi kedua, diadakan soal rebutan yang dibacakan oleh

peneliti dan observer.

12) Membimbing peserta didik apabila terdapat kesulitan ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik dalam kelompok.

13) Menghitung seluruh jumlah skor yang didapat tiap masing-masing kelompok.

14) Mengumumkan hasil penilaian dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi dan menjadi kelompok terbaik.

15) Bersama-sama menyimpulkan materi

16) Pendidik memberikan evaluasi berupa post test, kemudian melakukan analisis terhadap hasil pekerjaan peserta didik.

17) Pendidik menutup pembelajaran

18) Peserta didik berdoa sebelum pulang.

#### c. Pengamatan (observasi)

Observasi dilakukan untuk mengamati sejauh mana siswa memahami apa yang telah disampaikan pada saat pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan lembar penilaian kepada siswa dan mengamati hasil belajar siswa. Dengan demikian peneliti yang dibantu oleh observer dapat mengetahui kekurangan pada setiap siklusnya.

Pengamatan Aktivitas Pendidik Dalam Pembelajaran :

1) Kegiatan Awal

a) Memimpin do'a dan menyiapkan pembelajaran

b) Memberikan apersepsi dan tanya jawab mengenai materi sebelumnya.

c) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

2) Kegiatan Inti Pembelajaran

a) Penguasaan Materi

b) Menguasai keseluruhan materi

c) Memberikan materi kemudian mengaitkan pengetahuannya dengan teks bacaan yang ada pada buku siswa

d) Mengaitkan materi yang ada pada teks bacaan dengan kata-kata yang belum diketahuinya (kata-kata sulit)

Pendekatan/strategi Pembelajaran

1) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

2) Melaksanakan pembelajaran secara runtut sesuai dengan model pembelajaran

3) *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT).*

4) Melaksanakan penguasaan kelas dengan baik melaksanakan

5) Melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu

Pemanfaatan Sumber Belajar / Media Pembelajaran

1) Menggunakan media atau alat peraga dengan efektif

2) Dalam pembelajaran harus lebih banyak melibatkan peserta didik (pemanfaatan media)

3) Penilaian proses pembelajaran

4) Melakukan penilaian sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Penutup

Pengamatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran

1) Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan pendidik

2) Menyelesaikan atau menjawab permasalahan atau pernyataan.

3) Aktif melakukan Tanya jawab

4) Keaktifan siswa bekerja dengan kelompoknya

5) Membuat kesimpulan diskusi didepan kelas

#### d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan adalah merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran apakah peserta didik mampu berperan secara aktif dalam pembelajaran, apakah peserta didik mampu memahami materi yang diberikan pendidik, apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Hal ini dimaksudkan agar hasil refleksi ini dapat berguna bagi peserta didik maupun pendidik pada siklus berikutnya.

## 2. Siklus II

### a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan meliputi:

1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

2) Menyiapkan alat dan media pembelajaran dan gambar-gambar yang akan digunakan dalam pembelajaran.

3) Membuat skenario pembelajaran dan LKS yang dijadikan untuk bahan diskusi kelompok.

- 4) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi serta skala sikap
- 5) Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan selama proses pembelajaran.
  - b. Pelaksanaan Tindakan
    - 1) Berbaris di depan kelas
    - 2) Pendidik melakukan apersepsi dengan berdo'a dan mengabsen kehadiran
    - 3) Memberikan motivasi kepada peserta didik
    - 4) Menyampaikan tujuan pembelajaran
    - 5) Menjelaskan materi yang akan di bahas.
    - 6) Menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*.
    - 7) Pendidik memfasilitasi peserta didik pertanyaan untuk memancing agar peserta didik berfikir
    - 8) Membagi peserta didik menjadi 5 kelompok
    - 9) Menjelaskan tentang materi dan tugas yang akan diberikan kepada setiap kelompok.
    - 10) Menciptakan suasana aktif berdiskusi serta aktif dalam melakukan Tanya jawab.
    - 11) Melakukan turnamen, dalam turnamen ini diadakan dua sesi. Sesi yang pertama, siswa mengambil satu kartu dan memberikannya kepada siswa lain yang duduk di sebelah kirinya untuk membacakan pertanyaan yang ada dalam kartu tersebut. Siswa yang mengambil kartu berhak menjawab pertanyaan terlebih dahulu, jika siswa tersebut dapat menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu tersebut maka siswa akan mendapat poin. Jika siswa tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan itu maka pertanyaan akan dilempar kepada teman sebelah kanan dan seterusnya. Pada sesi kedua, diadakan soal rebutan yang dibacakan oleh peneliti dan observer.
    - 12) Membimbing peserta didik apabila terdapat kesulitan ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik dalam kelompok.
    - 13) Menghitung seluruh jumlah skor yang didapat tiap masing-masing kelompok.
    - 14) Mengumumkan hasil penilaian dan memberikan penghargaan kepada kelompok

yang mendapatkan nilai tertinggi dan menjadi kelompok terbaik.

- 15) Bersama-sama menyimpulkan materi
- 16) Pendidik memberikan evaluasi berupa post test, kemudian melakukan analisis terhadap hasil pekerjaan peserta didik.
- 17) Pendidik menutup pembelajaran
- 18) Peserta didik berdo'a sebelum pulang.

#### c. Pengamatan (Observasi)

Pada tahap kegiatan pengamatan peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas pendidik dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran dengan demikian peneliti yang di bantu oleh observer 2 dapat mengetahui kekurangan pada setiap siklusnya.

#### d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan adalah merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran apakah peserta didik mampu berperan secara aktif dalam pembelajaran, apakah peserta didik mampu memahami materi yang diberikan pendidik, apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Hal ini dimaksudkan agar hasil refleksi ini dapat berguna bagi peserta didik maupun pendidik pada siklus berikutnya.

Apa bila siklus II jumlah siswa yang sudah mencapai KKM meningkat menjadi > 80% itu berarti penelitian dinyatakan berhasil. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

### G. Indikator Keberhasilan

Tolak ukur keberhasilan PTK ini meliputi keberhasilan proses dan hasil. Keberhasilan proses dapat dilihat dari cara guru melaksanakan RPP dalam proses pembelajaran. Keterlaksanaan RPP dikatakan berhasil jika setelah proses analisis data dilakukan, maka hasil yang didapat memiliki kriteria yang baik. Begitupun keberhasilan model *Cooperatif Learning metode Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan hasil dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dalam Tema Cita-citaku Subtema Hebatnya Cita-citaku siswa kelas IV SDN 06 Timpeh.

### III RESEARCH FINDING

Penelitian ini dilakukan di kelas 4 SDN 06 Timpeh kecamatan Timpeh Kabupaten Dharmasraya. Subyek penelitian ini adalah kelas 4 dengan jumlah keseluruhan 21 siswa yang terdiri dari 12 laki-laki dan 9 perempuan. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas yaitu pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournament*.

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 06 Timpeh, kecamatan Timpeh, kabupten Dharmasraya. Penelitian ini berlangsung dari bulan Januari sampai Februari. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas 4 yang terdiri dari 21 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan setiap siklusnya terdapat empat tahap penelitian yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

##### 1. Pra Siklus

Pra siklus adalah gambaran mengenai kondisi siswa atau kegiatan belajar siswa sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas 4 SDN 06 Timpeh yang berjumlah 21 siswa pada semester II tahun ajaran 2019-2020 terlihat bahwa hasil belajar siswa masih cukup rendah dan terlihat siswa kurang baik dalam mengikuti pelajaran serta beberapa siswa terlihat diam dan tidak aktif. Beberapa siswa terlihat tidak fokus dan cenderung membuat gaduh saat pembelajaran dimulai. Berdasarkan data nilai tes menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM  $\geq 70$ . Perolehan data nilai dari pra siklus dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus Kelas 4 SDN 06 Timpeh Tahun 2019/2020**

Belum mencapai KKM	Jumlah siswa	Persentase
Siswa Tuntas	7	33,3%
Siswa Tidak Tuntas	14	66,7%
Jumlah Siswa	21	100%

Sebelum dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantuan media video pembelajaran, guru biasanya menggunakan metode ceramah dan kegiatan diskusi, namun masih saja terlihat beberapa siswa yang belum bisa mengikuti pelajaran dengan baik serta kurang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru. Peneliti melakukan pengamatan terhadap proses belajar sebelum menggunakan model pembelajaran. Pelaksanaan observasi bertujuan untuk melihat aktivitas guru dalam mengajar dan kegiatan siswa dalam pembelajaran. Untuk lebih rinci hasil belajar sebelum melakukan tindakan kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Belajar Pra Siklus**

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
	Abil Darmansyah	0		√
	Agel Cahya Nopika	0		√
	Alfian	0		√
	Alin Rahma Yunita	0		√
	Aprilia Raham Yunita	5		√
	Ferdyan Alansyah	5	√	
	Bakyiah Faiha	5	√	
	Citra Agustin	0		√
	Didit Prasetyo	0	√	
0	Faisal Habibutulah	0		√
1	Jaka Saputra	5	√	
2	Asraf Alisa Gafiqhi	0	√	
3	Muhamad Dafal	5	√	
4	Muharomal	0		√
5	Naura Nathania Lumini	0		√
6	Nazeva Naura Rayani	0		√
7	Nurasia	5		√
8	Febri Yanti	0		√
9	Rifki Ramadhan	0		√
0	Rohin Imam Mullah	5	√	
1	Roni Pujiantoro	0		√
Jumlah			7	1
Rata-rata		415		4

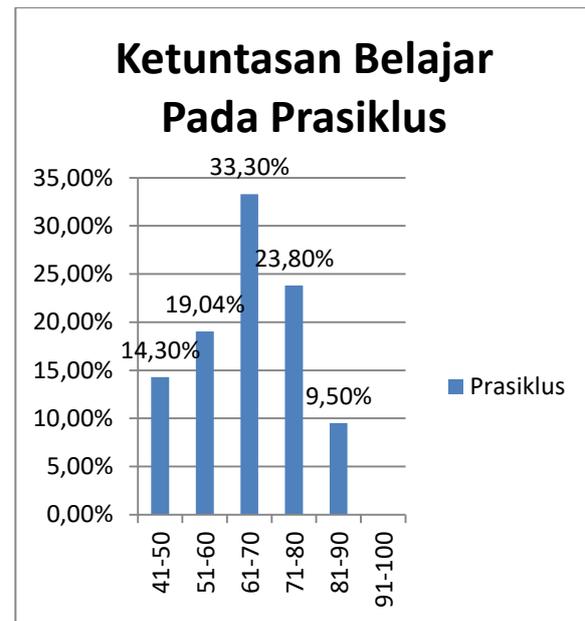
	7,38		
--	------	--	--

**Tabel 4.3** Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pra Siklus

Nilai	F	Persentase
91-100	0	
81-90	2	9,5%
71-80	5	23,8%
61-70	7	33,3 %
51-60	4	19,04 %
41-50	3	14,3 %

Pada tabel di atas terlihat bahwa nilai terendah siswa yaitu 40 sedangkan nilai tertinggi yaitu 90 dengan rata-rata nilai 67,38. Jumlah siswa yang belum mencapai KKM 75 sebanyak 7 siswa.

**Grafik 4.1** Diagram Hasil Belajar Prasiklus



Berdasarkan pada gambar diagram batang di atas, dapat dilihat bahwa perolehan hasil belajar siswa kelas 4 dari 21 siswa yaitu 7 orang siswa atau 33,3% mencapai nilai KKM yang 75, sedangkan masih ada 14 siswa atau 66,7% yang belum mampu mencapai angka KKM yang ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKM  $\leq$  75, sehingga peneliti akan melakukan sebuah inovasi

yaitu dengan menerapkan model pembelajaran pendekatan informatif tipe *Teams Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 2 kelas 4 SDN 06 Timpeh. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan metode *Teams Game Tournament* disetiap pembelajaran.

## 2. Siklus I

Pelaksanaan penelitian pada siklus I terdiri dari dua pertemuan. Pelaksanaan pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2020 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 28 Januari 2020 dalam satu pertemuan dilaksanakan selama 2 jam ( 2 x 35 menit). Dengan tema 6. Cita-citaku subtema 2 hebatnya cita-citaku.

Pada siklus I ini dilaksanakan dengan bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada masa pra siklus. Pada siklus I peneliti menggunakan model *Teams Game Tournament* sebagai objek penelitian untuk melihat apakah penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa. Waktu pelaksanaan pembelajaran pada siklus I yaitu jam ( 2 x 35 menit). Dalam proses pembelajaran pada siklus I melalui empat tahap yaitu, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

### a. Perencanaan Tindakan

Hal-hal yang direncanakan pada siklus I meliputi membuat rancangan skenario pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*, yakni dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai topik atau materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 2) Siswa diminta memperhatikan sebuah video pembelajaran yang akan ditampilkan oleh guru.
- 3) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang akan disampaikan kepada siswa dengan berdiskusi dan tanya jawab.
- 4) Siswa merapikan buku pelajaran dan guru menyiapkan kartu mengenai topik atau konsep sesuai dengan materi yang dibahas berdasarkan jumlah siswa.
- 5) Siswa mengambil satu kartu secara acak.

6) Siswa diberi waktu 5 menit untuk mencari atau mencocokkan kartunya dengan milik kartu siswa yang lain. Jika kartu mereka cocok akan membentuk kelompok berpasangan.

7) Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok

8) Siswa diberi LKS serta kartu soal dan jawaban

9) Siswa diminta mengerjakan LKS sesuai dengan kartu soal dan jawaban.

10) Siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan guru cara mengerjakan LKS

11) Setiap kelompok ditunjuk oleh guru untuk maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* pada tema Cita-citaku subtema Hebatnya Cita-citaku. urutan pelaksanaan tindakan siklus I adalah sebagai berikut:

1) Siklus I pertemuan I

Siklus I Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2020 Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I.

Tahap pembelajaran guru menyiapkan RRP terlebih dahulu, mempersiapkan peralatan dan mempersiapkan kartu soal dan jawaban. Tahap kegiatan awal siswa bersama guru mengawali kegiatan belajar mengajar dengan berdoa.

Pada awal pembelajaran guru menuliskan tema dan subtema yang akan dipelajari di papan tulis. Siswa diminta memperhatikan guru yang sedang memberi informasi mengenai tema yang akan dipelajari hari ini yaitu tema 6 Cita-citaku dengan subtema Hebatnya Cita-citaku, pembelajaran 1. Siswa diminta untuk duduk rapih dan memperhatikan guru pada proses pembelajaran.

Kemudian siswa diberi pertanyaan mengenai video sikap toleransi tersebut dan siswa diminta menceritakan kembali cerita sikap toleransi dalam video yang sudah ditayangkan. Kemudian siswa diminta membaca materi yang ada di buku.

Kemudian guru menjelaskan kegiatan selanjutnya dan menyiapkan kartu *Teams Game Tournament*. Kartu *Teams Game Tournament*

yang digunakan berukuran kecil. Sebelum meminta siswa mengambil kartu *Teams Game Tournament*, siswa mendengarkan petunjuk guru langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan. Setelah itu setiap siswa mengambil kartu satu. Siswa tidak boleh membuka kartunya sebelum seluruh siswa sudah mendapatkan kartunya. Setelah itu siswa diperbolehkan membuka kartu. Siswa nampak kebingungan saat mencari kartu karena belum paham petunjuk yang diberikan oleh guru. Siswa dibimbing oleh guru berkeliling mencari dan mencocokkan kartunya dengan siswa lain.

Ada beberapa siswa yang mencari kartu dengan cara membaca dengan suara keras pertanyaan atau jawaban pada kartunya. Siswa diberi waktu 10 menit untuk mencari dan mencocokkan kartu. Siswa yang sudah mendapatkan pasangannya diminta maju kedepan membacakan kartu mereka. Siswa yang sudah maju membacakan kartunya dan cocok kemudian diberi poin dan apresiasi dari guru berupa permen. Setelah itu guru meminta siswa kembali ketempat duduknya masing-masing. Siswa diberitahu kegiatan selanjutnya adalah mengerjakan LKS. Siswa dibentuk menjadi 5 kelompok. Guru memberi instruksi cara mengerjakan LKS, setelah itu guru membagi LKS dan kartu soal kepada setiap kelompok. Setiap kelompok diminta oleh guru untuk terlibat aktif berpikir dan mengerjakan LKS secara bergantian. Setiap kelompok diberi batasan waktu 15 menit untuk berdiskusi dan mengerjakan LKS. Kelompok yang sudah selesai mengerjakan Lembar Kerja Siswa maju kedepan mempresentasikan hasil diskusi mereka. Kelompok yang maju kedepan diberi apresiasi oleh guru berupa permen, Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran hari ini.

Tahap kegiatan pembelajaran di kegiatan akhir, siswa membuat kesimpulan / rangkuman materi yang disampaikan dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Setelah itu guru bertanya kepada siswa bagi yang belum paham, namun siswa tidak ada yang bertanya dan hanya diam saja. Setelah itu siswa diberi lembar evaluasi dan siswa mengerjakan soal evaluasi. Siswa bersama-sama guru mencocokkan soal evaluasi dan guru melakukan penilaian hasil belajar. Kemudian setelah selesai pembelajaran siswa bersama guru

berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk menutup pembelajaran hari ini.

## 2) Siklus I pertemuan II

Pelaksanaan siklus I pertemuan II pada tanggal 28 Januari 2020. Pada tahap pra pembelajaran guru menyiapkan peralatan terlebih dahulu. Sebelum pembelajaran dimulai siswa menyanyikan lagu indonesia raya dan membaca pancasila. Setelah menyanyikan lagu kebangsaan dan membaca pancasila, guru bersama siswa berdoa dengan keyakinan masing-masing. Guru membuka pelajaran dengan salam dan sapa dan siswa membalas salam dan sapa dari guru. Sebelum pembelajaran dimulai guru menuliskan tema dan subtema yang akan dipelajari hari ini di papan tulis.

Siswa diminta untuk diam dan tidak boleh mengerjakan apapun. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini. Kemudian guru memberikan penjelasan pada materi pembelajaran. Siswa diminta menyimak materi yang disampaikan.

Pada pertemuan ini guru membuat kartu soal dan jawaban dengan ukuran yang agak besar agar siswa dapat mencari dengan mudah dengan menunjukkan kartunya. Guru memberikan petunjuk kepada siswa cara mencari pasangan kartunya dengan menunjukkan kartunya kepada siswa lain tanpa membuat suara yang membuat ramai kelas, namun tetap saja ada beberapa siswa yang berteriak menyebutkan nomornya sehingga suasana kelas menjadi ramai. Setelah itu siswa duduk kembali ketempat duduknya masing-masing. Setiap kelompok diberi lembar LKS dan kartu soal dan kartu jawaban.

Pada kegiatan akhir, Siswa diminta membuat kesimpulan / rangkuman hasil pembelajaran. Siswa diberi kesempatan oleh guru bertanya tentang materi yang telah dipelajari. Kemudian Siswa diminta mengerjakan soal evaluasi. Guru meminta siswa mencocokkan bersama soal evaluasi, dan guru melakukan penilaian hasil belajar. Seluruh siswa bersama guru berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.

## c. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan waktu proses penelitian. Pada pertemuan pertama di siklus I tema 6 tentang Cita-citaku, subtema Hebatnya Cita-citaku dengan menggunakan model pembelajaran

pendekatan informatif tipe *Teams Game Tournament*. Pada pertemuan pertama ini, siswa terlihat tertarik dengan model pembelajaran tipe *Teams Game Tournament*, namun sebagian siswa yang belum paham dan masih banyak siswa yang kebingungan saat mencari kartu yang cocok dengan kartunya. Hasil observasi pada siklus I pertemuan II terlihat bahwa sebagian siswa sudah aktif dalam kegiatan pembelajaran dan beberapa siswa sudah berani bertanya atau memberi gagasan kepada guru. Sebagian siswa sudah bisa mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Game Tournament*. Beberapa siswa mampu bekerjasama dengan kelompoknya, namun masih ada beberapa siswa yang belum aktif baik dalam kegiatan mencocokkan kartu dan kerja kelompok.

#### d. Refleksi

Pada siklus I pertemuan I guru menerapkan model *Teams Game Tournament*. Pada pertemuan I siswa begitu antusias dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament*. Siswa memperhatikan dengan baik saat pembelajaran dimulai.

Pada saat penyajian pembelajaran masih ada beberapa siswa yang belum paham sehingga masih banyak siswa yang diam dan tidak aktif dalam mencari dan mencocokkan kartu. Pada pembelajaran pertama ini, sebagian siswa yang terlihat belum bisa mengikuti dengan baik kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournament*. Sebagian siswa masih bingung mencari dan mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban.

Beberapa siswa terlihat kesulitan dalam mencari kartu yang cocok dengan kartu miliknya sehingga beberapa siswa mencari kartu dengan membaca keras kartunya dan berteriak menyebutkan pertanyaan atau jawaban. Pada saat kegiatan diskusi kelompok ada beberapa siswa terlihat diam dan tidak mengikuti teman kelompoknya mengerjakan LKS, sehingga dari 4 kelompok terlihat hanya ada beberapa siswa di kelompoknya yang aktif mengerjakan sedangkan siswa yang lain berbicara sendiri. Waktu presentasi hasil diskusi, hanya beberapa kelompok yang antusias maju kedepan. Pada siklus I pertemuan pertama ini hasil dari pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* belum sepenuhnya berhasil dengan baik, karena

sebagian siswa belum memahami secara keseluruhan proses kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Game Tournament* karena beberapa siswa belum paham dan jumlah siswa terlalu banyak sehingga siswa kesulitan mencari kartu karena berdesak-desakkan dengan temannya.

Peran guru sangatlah penting dalam memberi motivasi, arahan dan pengawasan kepada siswa agar kegiatan belajar berjalan dengan lancar dan siswa dapat menangkap pelajaran dengan baik. Pada pertemuan selanjutnya di pertemuan kedua diharapkan dapat memperbaiki permasalahan yang terjadi pada pembelajaran pertama dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari pembelajaran sebelumnya sehingga dapat berhasil dengan hasil yang maksimal.

Pada siklus I pertemuan 2, siswa sudah bisa mengikuti pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*. Pada pertemuan 2 ini, siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran dari awal pembelajaran sampai kegiatan inti pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournament*. Siswa memperhatikan dengan baik saat pembelajaran dimulai.

Hasil belajar siklus I dari pembelajaran 1 dan 2 sudah mengalami kemajuan. Dengan demikian, maka diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus I dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siklus I Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
	Abil Darmansyah	5	√	
	Agel Cahya Nopika	5	√	
	Alfian	5		√
	Alin Rahma Yunita	5	√	
	Aprilia Raham Yunita	0		√
	Ferdyan Alansyah	0	√	
	Bakyiah Faiha	0	√	
	Citra Agustin	5		√
	Didit Prasetyo	00	√	
0	Faisal Habibutulah	0		√
1	Jaka Saputra	5	√	
2	Asraf Alisa Gafiqhi	0	√	
3	Muhamad Dafal	0	√	
4	Muharawal	0		√
5	Naura Nathania Lumini	5	√	
6	Nazeva Naura Rayani	5		√
7	Nurasia	0		√
8	Febri Yanti	5	√	
9	Rifki Ramadhan	5		√
0	Rohin Imam Mullah	5	√	
1	Roni Pujiantoro	0	√	
	Jumlah		1	8
	Rata-rata	585	3	

	5,47		
--	------	--	--

**Tabel 4.5** Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus I

Nilai	F	Persentase
91-100	1	4,7 %
81-90	4	19,04%
71-80	8	38,1%
61-70	6	28,6%
51-60	2	9,52%
41-50	0	-

Pada tabel di atas terlihat bahwa nilai terendah siswa yaitu 65 sedangkan nilai tertinggi yaitu 100 dengan rata-rata nilai 78. Jumlah siswa yang belum mencapai KKM 75 sebanyak 9 siswa.

**Grafik 4.2** Diagram Persentase Hasil Belajar Siklus I



Berdasarkan pada gambar diagram batang di atas, dapat dilihat bahwa perolehan hasil belajar siswa kelas 4 dari 21 siswa yaitu terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai 91-100 dengan persentase (4,7 %), sebanyak 4 siswa memperoleh nilai antara 81-90 dengan persentase (19,04%), ada 8 siswa memperoleh nilai antara

71-80 dengan persentase (38,1%), ada 6 siswa memperoleh nilai 61-70 dengan persentase (28,6%) dan 2 siswa memperoleh nilai 51-60 dengan persentase (9,52%). Hal ini menunjukkan terdapat 8 siswa yang belum mencapai  $KKM \leq 75$ , sehingga peneliti akan melakukan sebuah inovasi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran pendekatan informatif tipe *Teams Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6 Cita-citaku subtema 2 Hebatnya Cita-citaku.

### 3. Siklus II

Pelaksanaan penelitian pada siklus II terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2020 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 18 Februari 2020 dalam satu pertemuan dilaksanakan selama 2 jam ( 2 x 35 menit), dengan tema Cita-citaku, subtema Hebatnya Cita-citaku.

Pelaksanaan penelitian pada siklus II pada pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2020 dan Pada siklus II ini akan dilaksanakan dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran pada siklus I. Pada siklus II juga menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* tema 6 Cita-citaku subtema Hebatnya Cita-citaku, dengan alokasi waktu pelaksanaan pembelajaran siklus II pembelajaran I yaitu 2 jam ( 2 x 35 menit). Proses pembelajaran pada siklus II dilaksanakan melalui empat tahap yaitu, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

#### a. Perencanaan Tindakan

Hal-hal yang direncanakan pada siklus II meliputi membuat rancangan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*, yakni dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai topik atau materi yang akan dipelajari.
- 2) Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru mengenai tujuan yang akan disampaikan kepada siswa dengan berdiskusi dan tanya jawab.
- 3) Siswa diberi waktu membaca materi dalam buku dan guru menyiapkan kartu soal dan jawaban kemudian mencampurkan semua kartu menjadi satu kemudian setiap siswa mengambil satu kartu secara acak.

4) Siswa diberi batasan waktu 10 menit untuk mencari jawaban/soal dari kartu yang mereka pegang.

5) Siswa dibimbing oleh guru mencari atau mencocokkan kartunya dengan milik kartu siswa yang lain yang cocok mereka akan menjadi kelompok berpasangan.

6) Siswa yang menemukan dan mencocokkan kartu dengan tepat dan benar diberi poin oleh guru.

7) Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok

8) Siswa diberi LKS dan kartu soal dan jawaban

9) Siswa diminta mengerjakan LKS sesuai dengan kartu soal dan jawaban.

10) Siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan guru cara mengerjakan LKS

11) Setiap kelompok ditunjuk oleh guru untuk maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Urutan pelaksanaan tindakan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* pada tema Cita-citaku subtema Hebatnya Cita-citaku sebagai berikut:

Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2020 dan pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 18 Februari 2020. Pada kegiatan Kegiatan awal siswa bersama guru mengawali kegiatan belajar mengajar dengan berdoa. Kemudian mengajak siswa bernyanyi lagu indonesia raya. Setelah itu mengawali pembelajaran dengan menyapa siswa, selanjutnya peneliti menuliskan tema dan subtema di papan tulis dan seluruh siswa mempersiapkan alat tulis di atas meja. Pada saat penyajian pembelajaran, siswa diminta memperhatikan kedepan. Selanjutnya diberikan informasi kepada siswa mengenai tema dan subtema yang akan dipelajari adalah tema 6 Cita-citaku dengan subtema 2. Hebatnya Cita-citaku.

Pada saat proses pembelajaran, siswa mengamati dan peneliti meminta siswa menyebutkan jenis makanan tradisional yang ada di Indonesia. Setelah selesai mengamati materi yang tersajikan oleh peneliti, siswa membaca mengenai makanan-makanan khas daerah yang sudah ada dibuku. Guru menunjuk beberapa

siswa untuk membacakan makanan khas yang ada di buku.

Pada tahap pembelajaran di kegiatan akhir Siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil pembelajaran. Selanjutnya peneliti memberi pertanyaan seputar pembelajaran. Siswa diberi kesempatan oleh guru bertanya tentang materi yang telah dipelajari, dan seluruh siswa ikut antusias bertanya terhadap guru.

Peneliti memberi batasan waktu 10 menit untuk mengerjakan soal evaluasi. Siswa mengerjakan dengan tenang tanpa bertanya teman atau tidak ada yang menyontek. Peneliti bersama-sama mencocokkan soal evaluasi dan kemudian siswa mengumpulkan soal dengan urutan nomor presensi dan guru melakukan penilaian hasil belajar. Seluruh siswa bersama peneliti berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing dan sebelum pulang siswa mengucapkan terima kasih dan salam kepada guru.

#### **c.Observasi**

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan waktu proses penelitian. Pada pertemuan pertama pada siklus II siswa sudah mengalami kemajuan dengan penggunaan model pembelajaran tipe *Teams Game Tournament*, siswa lebih aktif dan memahami materi dengan baik. Siswa sangat senang saat pembelajaran dimulai dengan menayangkan sebuah video.

Pada siklus II ini guru membuat kartu soal dan kartu jawaban dengan bentuk yang berbeda, dibentuk seperti kartu undangan dan diberi warna yang berbeda-beda. Siswa sangat tertarik dengan kegiatan pembelajaran ini karena menggunakan kartu soal dan jawaban yang dibentuk menarik dan berwarna warni, sehingga siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran dimulai. Sebagian siswa sudah mengerti langkah-langkah kegiatan pembelajaran *Teams Game Tournament* sehingga mereka lebih cepat dalam mencari dan mencocokkan kartu soal dan jawaban.

Sebagian siswa sudah berani bertanya dan memberi gagasan kepada guru. Namun masih terlihat ada siswa yang tidak aktif dan siswa yang mencari kartu pasangannya dengan bersuara. Pada kegiatan diskusi kelompok sebagian siswa aktif berdiskusi dan bekerjasama. Hal ini menunjukkan sebagian besar siswa sudah bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan aktif mengikuti arahan- arahan dari guru. Keterlaksanaan sintaks pada siklus II pertemuan I dan II dapat disajikan dalam bentuk tabel

#### **d. Refleksi**

Pembelajaran pada siklus II ini siswa sudah mengerti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Game Tournament*. Siswa masih tetap antusias dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan model *Teams Game Tournament*. Siswa sangat senang mengikuti pembelajaran dari awal pembelajaran hingga akhir.

Pada saat kegiatan mencari dan mencocokkan kartu, guru membagi siswa menjadi dua kelompok, kelompok 1 mendapatkan kartu pertanyaan sedangkan kelompok 2 mendapatkan kartu jawaban sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak bingung mencari dan mencocokkan kartu, dengan bimbingan guru siswa dapat mencari dan mencocokkan kartu tanpa menimpulkan kegaduhan..

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Game Tournament*, hasil belajar siswa pada siklus II telah mengalami peningkatan. Nilai seluruh siswa kelas 4 100 % tuntas pada siklus II dan sudah mencapai KKM. Berikut hasil belajar siswa pada tahap siklus II. Tabel 4.6 Hasil Belajar Siklus II Kelas 4 SDN 06 Timpeh Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
	Abil Darmansyah	5	√	
	Agel Cahya Nopika	0	√	
	Alfian	5	√	
	Alin Rahma Yunita	0	√	
	Aprilia Raham Yunita	0	√	
	Ferdyan Alansyah	0	√	
	Bakyiah Faiha	00	√	
	Citra Agustin	5	√	
	Didit Prasetyo	00	√	
0	Faisal Habibutulah	5	√	
1	Jaka Saputra	5	√	
2	Asraf Alisa Gafiqhi	00	√	
3	Muhamad Dafal	0	√	
4	Muharomal	5	√	
5	Naura Nathania Lumini	0	√	
6	Nazeva Naura Rayani	5	√	
7	Nurasia	0	√	
8	Febri Yanti	5	√	
9	Rifki Ramadhan	5	√	
0	Rohin Imam Mullah	5	√	
1	Roni Pujiantoro	0	√	
	Jumlah		2	-
	Rata-rata	800	1	

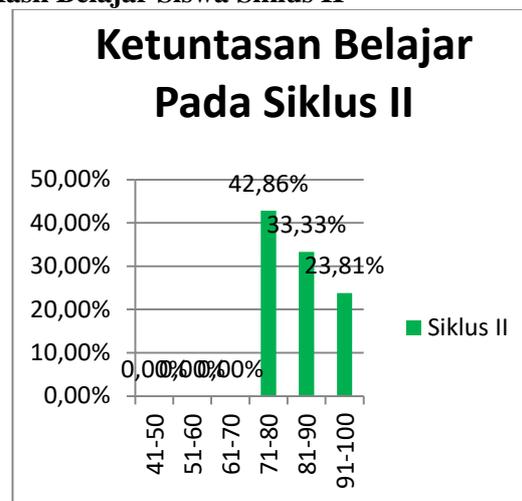
	5,71		
--	------	--	--

**Tabel 4.7** Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus II

Nilai	F	Persentase
91-100	5	23,81 %
81-90	7	33,3 %
71-80	9	42,86%
61-70	0	-
51-60	0	-
41-50	0	-

Pada tabel di atas terlihat bahwa nilai terendah siswa yaitu 75 sedangkan nilai tertinggi yaitu 100 dengan rata-rata nilai 85,71. Seluruh siswa atau 21 orang sudah mampu mencapai KKM 75. Berikut diagram persentase nilai pada siklus II :

**Grafik 4.3** Diagram Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II



Berdasarkan pada gambar diagram batang di atas, dapat dilihat bahwa perolehan hasil belajar siswa kelas 4 dari 21 siswa yaitu terdapat 5 siswa yang memperoleh nilai 91-100 dengan persentase (23,81 %), sebanyak 7 siswa memperoleh nilai antara 81-90 dengan persentase (33,33%), dan 9 siswa memperoleh nilai antara 71-80 dengan persentase (42,86%). Hal ini menunjukkan seluruh siswa sudah mampu mencapai KKM ≤ 75, sehingga pada tahapan siklus II sudah dinyatakan tuntas pada perbaikan

hasil belajar siswa terhadap subtema Hebatnya Cita-citaku.

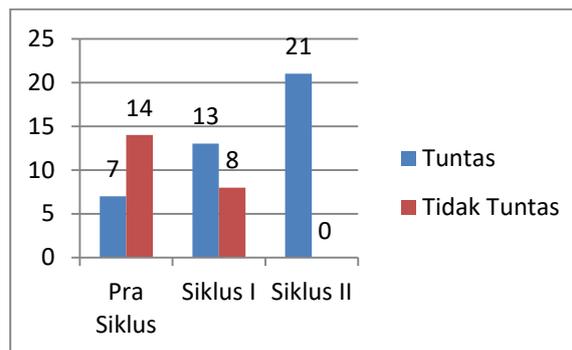
Dari hasil pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas dari tahapan prasiklus, siklus I dan siklus II. Adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan menerapkan pendekatan informatif metode *Teams Game Tournament*. Berikut perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan kelas, siklus I dan siklus II dapat di jabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sebelum Dilakukan Tindakan Kelas, Siklus I Dan Siklus II**

o	Ketunta san belajar	Pra siklus	Sik lus I	Si klus II
	Tuntas ≥ 70	7	13	21
	Tidak tuntas ≤ 70	14	8	-

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar dari pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dari ketuntasan belajar yang diperoleh dari pra siklus sebanyak 7 siswa sedangkan tidak tuntas sebanyak 14 siswa. Ketuntasan pada siklus I sebanyak 13 siswa dan tidak tuntas sebanyak 8 siswa. Pada siklus II siswa yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 21 siswa atau seluruh siswa sudah mampu menuntaskan terhadap subtema Hebatnya Cita-citaku. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran pendekatan informatif tipe *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk memperjelas hasil belajar berdasarkan tabel 4.6 maka perbandingan hasil belajar antara pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dijabarkan dengan diagram batang sebagai berikut:

**Grafik 4.4 Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II**



**B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 06 Timpeh kelas 4 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terutama pada mata subtema Hebatnya Cita-citaku. Terbukti dari data yang diperoleh bahwa dari 21 siswa terdapat 7 siswa yang mencapai KKM dan 14 siswa tidak mencapai KKM. Nilai terendah 40 sedangkan nilai tertinggi 90. Sebelumnya peneliti hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi, sehingga siswa kurang aktif.

Permasalahan yang lainnya adalah sebagian siswa masih pasif dan tidak aktif bertanya serta waktu pembelajaran yang digunakan kurang, karena pembelajaran membutuhkan waktu yang lama karena materi bersifat hapalan, maka peneliti melakukan sebuah inovasi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi baik pada guru maupun siswa.

Peneliti melakukan sebuah inovasi untuk mengatasi permasalahan yang ada adalah dengan menerapkan model pembelajaran pendekatan informatif tipe *Teams Game Tournament*. Inovasi yang dilakukan dengan penerapan model *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar karena model *Teams Game Tournament* terdapat langkah-langkah pembelajaran yang dapat mengajak siswa terlibat aktif dengan berfikir kemudian mencari, menemukan dan mencocokkan kartu dengan siswa yang lain dan penggunaan video pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa terhadap suatu objek dengan jalan cerita, sehingga siswa tidak merasa bosan belajar di kelas.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus I dan II mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari ketuntasan pada siklus I memperoleh rata-rata nilai 75,47 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65. Pada siklus I menunjukkan siswa yang tidak tuntas

sebanyak 8 siswa dan siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa. Hasil belajar pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 85,71 dengan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 75. Pada siklus II menunjukkan semua siswa sudah mampu mencapai KKM yaitu sebanyak 21 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama proses penelitian dari pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan hasil

belajar serta siswa aktif mencari jawaban berdiskusi dan presentasi. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mendorong siswa untuk terlibat aktif sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

#### IV CONCLUSION

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode *Teams Game Tournament* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu pada prasiklus (33,3%), siklus I (61,9%), siklus II (100%).

2. Penerapan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* mempunyai pengaruh positif, yang mana siswa lebih aktif dalam mencari jawaban setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Penggunaan metode *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mendorong siswa untuk terlibat aktif sehingga terciptanya suasana yang menyenangkan

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan metode *Teams Game Tournament* memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dalam proses belajar mengajar agar memperoleh hasil yang optimal.

Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pembelajaran, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

**Bibliography**

- [1]Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2]Clark, R 1981. *Cognitive Prescriptive Theory And Psychoeducational Design*. California: University Of Southern.
- [3]Djaali & Pudji Muljono. (2008). *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- [4]Gagne,R.M.2008.*Principle of Instructional depn*.New York.horn Press
- [5]Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [6]Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- [7]Ibrahim. 2000. *Model Teams Game Tournament*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [8]Iskandar, Dadang dan Narsim.2015.*Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa*.Cilacap:Ihya Media.
- [9]Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia.
- [10]Lorna Curran. 1994. *Metode Pembelajaran Teams Game Tournament*. Jakarta: Pustaka Belajar
- [11]Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- [12]Nana Sudjana 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*, Sinar Baru Dharmasraya
- [13]Nur Hamim dan Husniyatus Salamah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Surabaya: PT. Revka Petra Media.
- [14]Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, RajaGrafindo Persada, Jakarta
- [15]Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Dharmasraya: Alfabeta
- [16]Wiriaatmadja, R. 2007. *Metode Penelitian Tindakan kelas*. Dharmasraya: Remaja Rosdakarya.