

## Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA dengan Menggunakan Model Kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) di Kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua

Intan Purnama Sari Nasution<sup>a\*</sup>, Dara Fitrah Dwi<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Indonesia

### INFO ARTIKEL

**Riwayat Artikel:**

Received : 22-01-2025

Revised : 10-02-2025

Accepted : 15-02-2025

**Keywords:** Cooperative Model, Learning Outcomes, TGT (*Team Games Tournament*)

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Model Kooperatif, TGT (*Team Games Tournament*)

Corresponding Author:

[intanpurnamasarinasion@umnaw.ac.id](mailto:intanpurnamasarinasion@umnaw.ac.id)\*

DOI: <https://doi.org/10.62335>

### ABSTRACT

*This research aims to improve the learning outcomes of class III students at UPT SPF SDN 101800 Deli Tua in science subjects using the TGT (Team Games Tournament) Cooperative Model in the 2023 – 2024 academic year. This research is Classroom Action Research (PTK) with the research object being There are 30 class III students at UPT SPF SDN 101800 Deli Tua. This research was carried out in two cycles. Based on the results obtained during the classroom action research, it can be explained that student learning achievement during the pre-cycle/pre-test was still low with the percentage of completeness still 9.37% with an average score of 44.79%. In Cycle I, after implementing the TGT (Team Games Tournament) Cooperative Model, the class average increased to 70.7 with a completion percentage of 46.87%. Even though the class average has experienced quite a large increase, the percentage of completion is still low. After Cycle II the class average increased to 85.93 with a completion percentage of 87.50 percent. Based on these results, it can be concluded that implementing the TGT (Team Games Tournament) Cooperative Model can improve learning achievement in class III students at UPT SPF SDN 101800 Deli Tua.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan hasil belajar siswa kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua pada Mata Pelajaran IPA dengan menggunakan Model Kooperatif TGT (Team Games Tournament) pada tahun ajaran 2023 – 2024. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan objek penelitian adalah siswa kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua berjumlah 30 orang siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil yang diperoleh selama penelitian tindakan kelas dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar siswa pada saat

prasiklus/pre-test masih rendah dengan persentase ketuntasan masih 9,37% dengan nilai rata-rata 44,79%. Pada Siklus I setelah diterapkan Model Kooperatif TGT (Team Games Tournament) rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 70,7 dengan persentase ketuntasan sebesar 46,87%. Walaupun rata-rata kelas mengalami peningkatan yang cukup besar namun persentase ketuntasan masih rendah. setelah dilakukan Siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 85,93 dengan persentase ketuntasan 87,50 persen. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan Model Kooperatif TGT (Team Games Tournament) dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua.

## **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit. Karena pelajaran IPA bersifat rasional, artinya Pelajaran IPA tidak bisa disampaikan hanya dengan metode ceramah saja. Dalam menyampaikan Pelajaran IPA masih banyak kita jumpai Tenaga Pendidik yang melakukan hal serupa, yakni menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar. Guru tidak bisa menggunakan metode ceramah secara terus menerus, metode tersebut harus diubah, guna meningkatkan minat dan kreatifitas siswa dalam pelajaran IPA. Sehingga fakta yang diperoleh lapangan membuktikan bahwa masih banyak siswa yang kurang berminat dalam mengikuti pelajaran IPA. Hal ini bisa kita lihat pada saat melakukan proses belajar mengajar dikelas. Banyak siswa yang melakukan kegiatannya masing-masing tanpa memperdulikan Guru menjelaskan didepan kelas, Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada hakikatnya Pendidikan merupakan salah satu usaha yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan sebagai kunci pokok untuk mencapai cita-cita suatu bangsa. Tujuan tersebut dapat dicapai dari Pendidikan formal maupun nonformal. Pendidikan formal dilakukan secara sistematis dan terencana. Pendidikan formal ini dilaksanakan dilingkungan sekolah. Pendidikan ini mempunyai beberapa tahapan yaitu dimulai pada tahapan jenjang SD (Sekolah Dasar). Kemudian dilanjutkan pada jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan selanjutnya SMA (Sekolah Menengah Atas). Sedangkan Pendidikan nonformal adalah Pendidikan diluar sekolah. Dalam mencapai tujuan Pendidikan tersebut maka diperlukan Pendidikan formal dengan mengikuti segala aspek yang telah ditentukan. Dalam mewujudkan cita-cita tersebut perlu dilakukan usaha yang semaksimal mungkin. Tenaga pendidik harus mampu dalam mengelola peserta didik sehingga materi tersebut dapat diserap oleh peserta didik dan tujuan pengajaran

dapat tercapai dengan baik.

Seiring dengan perkembangan dunia Pendidikan yang ada, sekolah sebagai Lembaga Pendidikan formal harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan adalah dengan mengembangkan sistem pembelajaran yang lebih baik. Adapun aspek tersebut yakni: kurikulum, pendekatan, metode, strategi dan model-model pembelajaran.

TGT merupakan bentuk model pembelajaran kooperatif dimana setelah peserta didik belajar dan berlatih dalam kelompok, masing-masing anggota kelompok mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota kelompok lain sesuai dengan tingkat kemampuannya. Penilaian kelompok didasarkan pada poin nilai yang didapat selama lomba. Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournaments*) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Game Tournaments*) diprediksikan memiliki pengaruh yang lebih dominan. TGT (*Team Game Tournaments*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada aktivitas interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pada Pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Kooperatif TGT (*Team Game Tournaments*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.

Pada TGT (*Team Game Tournaments*) siswa diajak untuk aktif dan terbiasa menghadapi permasalahan atau soal-soal dengan berfikir, bekerja kelompok serta melakukan turnamen. Dengan adanya turnamen maka siswa semakin merasa terpacu untuk mengikuti Pelajaran dan mengerjakan soal-soal yang diberi oleh guru karena pada akhir turnamen guru akan memberi hadiah kepada sang pemenang turnamen. Kooperatif TGT (*Team Game Turnaments*) sangatlah cocok untuk tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam yaitu hanya dengan satu jawaban dan TGT (*Team Game Tournaments*) juga dapat digunakan pada tujuan pembelajaran yang dirumuskan kurang tajam dengan menggunakan penelitian yang bersifat terbuka misalnya essay atau pilihan berganda.

## **METODE**

Desain penelitian tindakan ini dalam PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan menggunakan model TGT (Team Games Tournament) sebagai model pembelajaran yang diterapkan. Penelitian ini berupaya memaparkan menggunakan model TGT (Team Games Tournament) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA di kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua T.A 2023/2024.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua. Adapun pertimbangan penelitian melakukan penelitian di sekolah ini yaitu:

Penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) di kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua T.A 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan, dari 01 Februari 2024 sampai dengan 29 Februari 2024.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua T.A 2023/2024 yang berjumlah 30 siswa yang sesuai dengan tujuan penelitian.

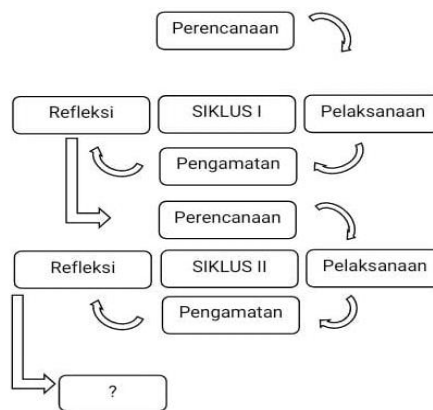
Objek Penelitian Yaitu sedangkan yang menjadi objek penelitian yaitu penerapan model TGT (Team Games Tournament) pada mata Pelajaran IPA sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Skenario Tindakan**

1. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indicator adanya dan derajat perubahan tingkah laku siswa. Pengalaman diperoleh individu dalam interaksinya dengan lingkungan, baik yang tidak direncanakan maupun yang direncanakan. Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
2. Model pembelajaran kooperatif TGT (Team Games Tournament) merupakan suatu model pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran sehingga dalam proses pembelajarannya siswa terlibat langsung pada pembelajaran dalam bentuk permainan berkelompok yang berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

### **Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), seluruh tahapan dilakukan merupakan Tindakan yang berbentuk siklus seperti pada Gambar 1 yang dilakukan oleh Arikunto (2010:16) sebagai berikut:



## Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria Keberhasilan Tindakan penelitian kelas ini terdiri dari beberapa tahapan yang terus berulang membentuk siklus sesuai dengan permasalahan yang ingin diselesaikan. Apabila permasalahan belum dapat diselesaikan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II dan seterusnya. Berikut ini adalah tahap-tahap penelitian tindakan kelas untuk setiap siklusnya yang meliputi:

### a. Siklus I

#### 1. Perencanaan

Pada tahap ini dimulai dengan menggunakan rancangan Tindakan yang akan dilakukan dan perangkat-perangkat yang mendukung agar pelaksanaan Tindakan berjalan dengan baik.

Adapun kegiatan yang dilakukan penelitian dalam perencanaan yang sesuai sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternatif pemecahannya
2. Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3. Membuat soal prates pada awal penelitian dan protes pada akhir siklus
4. Membuat LKK (Lembar Kerja Kelompok)
5. Membuat instrument penilaian yakni lembar observasi dan tes hasil belajar
6. Mempersiapkan alat peraga dan sumber belajar
7. Pelaksanaan tindakan adalah penelitian, Guru kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua dan rekan penelitian sebagai pemantau pelaksanaan tindakan.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilaksanakan untuk dua kali pertemuan sikap siklus. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan pengembangan dan pelaksanaan scenario pembelajaran yang telah disusun. Selama proses pembelajaran

berlangsung dilakukan pengalaman aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung yang diamati oleh rekan-rekan penelitian dan observasi terhadap penelitian yang diamati oleh Guru kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua.

Skenario Tindakan yang dilakukan pada pelaksanaan Tindakan adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan penelitian dan pembelajaran pada siswa
2. Melaksanakan pretes pada awal penelitian
3. Memeriksa kesiapan belajar siswa dan ruang kelas
4. Memberikan motivasi pada siswa
5. Membagi menjadi 6 kelompok
6. Membagikan alat peraga / media yang sudah disiapkan peneliti
7. Melaksanakan diskusi kelompok
8. Membimbing siswa dalam kelompok
9. Mempersentasikan hasil diskusi
10. Memberikan penguatan non-variable kepada siswa yang aktif
11. Melaksanakan tournament
12. Melaksanakan postes pada akhir siklus I sebagai hasil refleksi dievaluasi untuk pelaksanaan Tindakan kelas.

### **3. Pengamatan**

Pada kegiatan tindakan pembelajaran dilakukan pengamatan oleh pengamat dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan Teknik penelitian yang telah disepakati. Pengamatan ini meliputi dua hal, yaitu: (1) Pengamatan mengenai aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung dan (2) Pengamatan terhadap Guru oleh rekan penelitian.

### **4. Refleksi**

Kegiatan ini dilakukan untuk melihat perkembangan pelaksanaan dan membuat kesimpulan, untuk mengetahui kekurangan-kekurangan ataupun kelebihan-kelebihan selama menggunakan model TGT (Team Gme Tournament) dalam materi dan sifat-sifatnya, hal ini yang dilakukan dengan mengevaluasi Tindakan serta menentukan Langkah-langkah selanjutnya pada pelaksanaan siklus II.

## **b. Siklus II**

### **1. Perencanaan**

Hasil refleksi dan analisis data siklus I digunakan sebagai acuan untuk

merencanakan siklus II, dengan memperbaiki kelemahan siklus I. Adapun rencana kegiatan pada tahap ini adalah:

- 1) Mengidentifikasi masalah yang muncul pada siklus I dan menetapkan alternatif pemecahan masalah.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media sesuai dengan materi pokok.
- 3) Membuat protes untuk akhir siklus II.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahapan pelaksanaan Tindakan dalam siklus II merupakan hasil refleksi dari siklus I. Hasil refleksi tersebut menjadi patokan untuk membuat pelaksanaan Tindakan dalam siklus II. Skenario Tindakan yang dilakukan pada pelaksanaan Tindakan hamper sama dengan siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Memeriksa kesimpulan motivasi pada siswa
- 2) Membagikan alat peraga kepada kelompok belajar
- 3) Memebrikan arahan dan bimbingan kepada siswa
- 4) Mempersentasikan hasil kelompok
- 5) Memberikan penguatan no variabel kepada siswa yang aktif
- 6) Melakukan tournament
- 7) Memberikan penghargaan
- 8) Melaksanakan protes pada akhir siklus I sebagai hasil refleksi dan evaluasi serta pelaksanaan Tindakan kelas pada siklus II.

## **3. Pengamatan**

Pengamatan dilakukan oleh rekan penelitian dan Guru kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua. Adapun spek yang diamati adalah aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung dan pengamatan terhadap penelitian sebagai Guru.

## **4. Kegiatan Refleksi**

Kegiatan refleksi dilakukan pengambilan kesimpulan terhadap seluruh aktifitas kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. jika pada tahapan siklus II ini masih ditemukan bahwa siswa belum mampu menguasai materi pengaruh energi pada kehidupan sehari-hari dengan baik maka dilaksanakan siklus berikutnya. Namun setelah memenuhi indikator keberhasilan yang diinginkan maka tidak perlu dilakukan Tindakan pada siklus selanjutnya.

## **Pengumpulan Data**

Alat pengumpul data dalam penelitian Tindakan kelas ini meliputi:

### 1. Pengamatan

Pengamatan dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan dan yang terjadi pada saat diberikan tindakan.

### 2. Lembar Tes

Dalam penelitian ini dilakukan tes awal dan tes akhir kepada siswa. Tes awal bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan penelitian, sedangkan tes terakhir (tes hasil belajar) bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan siswa setelah dilakukan pembelajaran. Tes yang dilakukan adalah tes pilihan berganda sebanyak 20 soal dan tes ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi yang dilepaskan.

### Teknis Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan model dalam kegiatan pembelajaran, perlu dilakukan analisis data. Pada penelitian Tindakan kelas ini, digunakan analisis deskripsi kualitatif, yaitu suatu model penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis persentase ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan siswa atau tidaknya Tindakan yang dilakukan dengan menggunakan rumus aqip, Zainal, dkk (2009:40) adalah sebagai berikut:

### 1. Penilaian Tugas dan Tes

Penelitian menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus:

Rumus Mencari Nilai Rata-rata

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

(Sujana, 1992:67)

Dimana:

X = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah semua nilai siswa

$$\sum N = \text{Jumlah siswa}$$

Rumus mencari ketuntasan belajar

## 2. Penilaian untuk Ketuntasan Belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar, peneliti menganggap bahwa penerapan pemebelajaran gerak benda dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa jika siswa mampu menyelesaikan soal dan memenuhi ketuntasan belajar dengan kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam lima kategori, seperti yang terlihat pada table I untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

(Zainal aqip (2009:40)

$$S = R - \frac{W}{N-I} \quad (\text{Purwanto (2010:190)})$$

Keterangan:

- S : Score (skor)  
 R : Right (Jumlah siswa yang benar)  
 W : Wrong (Jumlah jawaban salah)  
 N : Optisians (Jumlah pilihan jawaban

**Table 1. Tabel Kriteria Keberhasilan Belajar Siswa Dalam %**

Persentase	Arti
>80%	Sangat tinggi
60%-79%	Tinggi
40%-59%	Sedang
20%-39%	Rendah
<20%	Sangat rendah

Analisis ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjut dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan

pembelajaran atau bahkan mungkin sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat.

Hasil belajar observasi untuk mengetahui hasil observasi yang dilakukan kepada Guru serta siswa kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum B}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P : Hasil Observasi

B : Skor Observasi

N : Jumlah Aspek Observasi

**Tabel 2. Kriteria Hasil Observasi**

Persentase	Arti
>80%	Sangat tinggi
60%-79%	Tinggi
40%-59%	Sedang
20%-39%	Rendah
<20%	Sangat rendah

Adapun indikator kinerjanya adalah sebagai berikut: Penelitian dikatakan berhasil jika ketuntasan belajar siswa mencapai nilai 70 dan ketuntasan belajar secara klasikal 70%.

### Jadwal Rencana Penelitian

**Tabel 3. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas**

No	Kegiatan	Bulan/Minggu Efektif			
		Februari			
		1	2	3	4
1	Refleksi				
2	Siklus I:	√			
	Pertemuan I	√			
	Pertemuan II	√			
	Evaluasi Siklus I	√			

No	Kegiatan	Bulan/Minggu Efektif			
		Februari			
		1	2	3	4
3	Siklus II		√		
	Pertemuan I		√		
	Pertemuan II		√		
	Evaluasi Siklus II		√		
4	Analisis Data			√	
5	Laporan Hasil Penelitian				√

## ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di UPT SPF SDN 101800 Deli Tua pada siswa kelas III dengan jumlah 23 orang pada semester genap tahun ajaran 2023-2024. Pelaksanaan dilakukan sesuai jadwal yang berada pada Pelajaran IPA dikelas III. Yaitu pada hari Selasa pada jam Pelajaran 08.30 WIB. Dalam kelas terdiri dari sarana prasarana yaitu, papan tulis, penghapus, meja, kursi, spidol, meja guru, kursi guru dan kertas.

Penelitian ini dilengkapi dengan lembar observasi yang bertujuan untuk mengamati perilaku guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. sehingga dapat dilihat seberapa besar antusias siswa untuk mengikuti selama pembelajaran berlangsung dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dan melakukan observasi guru kelas. Pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournaments*) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran pengaruh energi dalam kehidupan sehari-hari pada kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua.

Keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan dapat terlihat adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* digunakan. Sebelum dilakukan Tindakan, terlebih dahulu diberikan tes awal (*pre-test*) kepada 23 orang siswa dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan setiap butir soal tes.

Awal (*pre-test*) dengan materi kegunaan energi dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan diberikannya soal tes awal (*pre-test*) kepada siswa adalah mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dan kesulitan-kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal materi kegunaan energi dalam kehidupan sehari-hari.

Dari tes awal (*pre-test*) siswa telah dapat disimpulkan bahwa siswa masih tergolong

kurang memahami materi. Ada beberapa masalah yang telah ditemui oleh siswa dalam menyelesaikan tes no 1, 3, 6, 7, 8, 9, 19 dalam materi kegunaan energi dalam kehidupan sehari-hari.

**Table 4. Hasil Belajar Siswa Tes Awal (*Pre-Test*)**

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Keterangan
1	Abijar Saragi	12	60	Belum Tuntas
2	Adibah Sakila	16	80	Tuntas
3	Akhdan Nursalim	16	80	Tuntas
4	Amira Avanza	4	20	Belum Tuntas
5	Arsyila Misha Farzana Lubis	4	20	Belum Tuntas
6	Azizah Khairinniswah	13	66	Belum Tuntas
7	Celsy Br Saragih	8	40	Belum Tuntas
8	Daffa Aqila Prananja	8	40	Belum Tuntas
9	Divia Anatasya Br Saragih	9,3	46,5	Belum Tuntas
10	Fadil Syahilal Fidyah	16	80	Tuntas
11	Karin Hanaya Siburian	13,3	66,5	Belum Tuntas
12	Khumairah	10,7	53,5	Belum Tuntas
13	Muhammad Faiz Khairi	16	80	Belum Tuntas
14	Najwa Ali Nasution	5,3	26,5	Belum Tuntas
15	Niko Ramadhanu	16	80	Tuntas
16	Raja Alfaris	9,3	46,5	Belum Tuntas
17	Raysa Rahmawati Lubis	8	40	Belum Tuntas
18	Restu Mahdian Tumanggor	8	40	Belum Tuntas
19	Rizky Haditya Nasution	8	40	Belum Tuntas
20	Rizky Ramadhan	5,3	26,5	Belum Tuntas
21	Shaka Al-Arkhan Prasetyo	9,3	46,5	Belum Tuntas
22	Siti Rani Tarigan	10,5	53,5	Belum Tuntas
23	Zivana Kiran Al-Hakim	16	80	Tuntas

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Keterangan
	Siregar			
	Jumlah Nilai		2262,4	
	Rata-Rata Nilai		70,7	
	Ketuntasan %		46,87 %	

Berdasarkan table dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada tes awal (*pre-tes*) pada materi kegunaan energi dalam kehidupan sehari-hari masih sangat rendah. dari 23 orang siswa, hanya 5 orang siswa yang hasil belajarnya tuntas.

Perbandingan jumlah siswa yang tuntas dengan yang tidak tuntas pada tes awal (*pre-tes*) dapat dilihat dari diagram berikut:

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Pada (*Pre-Tes*)**

Skor	Frekuensi	Persentase	Keterangan
11-22	2	9,4 %	Belum Tuntas
23-24	4	15,6 %	Belum Tuntas
35-46	8	46,8 %	Belum Tuntas
47-58	2	9,4 %	Belum Tuntas
59-70	2	9,4 %	Belum Tuntas
71-82	5	80 %	Tuntas
Jumlah	23	100 %	

## Deskripsi Siklus I

### Tahap Perencanaan

Berdasarkan permasalahan yang ada maka peneliti membuat alternatif lain dengan meningkatkan hasil belajar siswa pada Pelajaran IPA dengan menggunakan model kooperatif TGT (*Team Games Tournament*). Adapun rencana yang akan dilakukan adalah : (1) Menyusun pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan materi pembelajaran pengaruh energi dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan model kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) yang terdiri dari dua pertemuan, (2) mempersiapkan bahan dan media ajar yang telah disesuaikan pada materi yang akan diajarkan (3) membuat lembar observasi guru dan lembar observasi siswa yang bertujuan untuk menilai kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, (4) mempersiapkan lembar kerja siswa untuk diskusikan dalam kelompok belajar, (5) mempersiapkan hadiah atau penghargaan untuk kelompok yang dimiliki skor tertinggi pada saat pertandingan. Mempersiapkan soal post tes yang akan diberikan diakhir siklus I yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan model

pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*).

## **Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

### **Pertemuan I Siklus I**

Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin do'a membuka pembelajaran. Guru mengajak siswa untuk sama-sama merapikan tempat duduk masing-masing. Setelah sama-sama merapikan tempat duduk kemudian guru menyapa siswa serta guru memberi motivasi terhadap siswa agar selama proses belajar mengajar siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan pertama, pada kegiatan ini guru menjelaskan mengenai materi tentang pembelajaran pengaruh energi dalam kehidupan sehari-hari.

Bahwa pada saat guru menjelaskan siswa tidak serius mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Guru memberi pertanyaan materi pembelajaran pengaruh energi dalam kehidupan sehari-hari kepada siswa yang tidak serius dalam mengikuti proses belajar mengajar, guru memberikan hukuman kepada siswa yang tidak serius mengikuti proses belajar mengajar.

Kemudian siswa dibagi menjadi 5 kelompok masing-masing terdiri dari 4 orang siswa secara heterogen dan membagikan lembar kerja siswa kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan secara bersama-sama. Lalu guru menjelaskan bagaimana cara lembar kerja siswa yang telah dibagi. Setelah guru menjelaskan petunjuknya, guru kemudian meminta siswa untuk saling diskusi dengan sesama kelompok masing-masing. Guru mengomentari dan mengarahkan siswa dalam kelompok dan membantu temannya yang belum mengerti.

Setelah selesai berdiskusi, guru minta salah satu siswa mempersentasikan hasil jawaban dari hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Setelah semua kelompok selesai mempersentasikan hasil diskusinya, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil dan setiap kelompok yang mempunyai hasil diskusi yang bagus akan mendapat skor 100, guru menyediakan 15 kartu yang berisikan pertanyaan tentang materi pembelajaran pengaruh energi dalam kehidupan sehari-hari, dengan setiap kartu nomor mempunyai nilai 10.

Kemudian Guru membacakan kartu soal pertama, dan siswa dapat menjawab pertanyaan berkesempatan mengambil kartu nomor dan membaca soal game yang diberikan kepada siswa, guru melakukan permainan akademik.

### **Pertemuan II Siklus I**

Pada awal pertemuan kedua, kegiatan yang dilakukan sama dengan pertemuan pertama yaitu: guru mengucapkan salam, guru melakukan apresiasi, mengecek kehadiran

siswa, mengingatkan Kembali Pelajaran yang sebelumnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta guru memberi motivasi siswa untuk lebih aktif lagi dalam belajar. Kemudian guru menjelaskan pengaruh energi dalam kehidupan sehari-hari.

Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang siswa secara heterogen. Kemudian guru membagikan LKS kepada setiap kelompok untuk diskusikan secara bersama-sama. Guru mengamati serta mengarahkan siswa dalam mengerjakan LKS dengan kelompoknya masing-masing. Setelah siswa menyelesaikan LKS yang diberi guru, guru mengumpulkan LKS secara acak untuk mempersentasikan oleh kelompok lain. Dari beberapa jawaban yang diberi siswa maka ada jawaban yang paling baik dan akan mendapatkan skor 100.

Kemudian guru mengumumkan skor sementara yang dimiliki siswa, kemudian dilanjutkan kepada kartu permainan. Guru menyiapkan 10 kartu no yang dimiliki skor 10 setiap kartunya. Guru membacakan kartu pertama dan selanjutnya jika kelompok yang berhasil menjawab maka dapat mengambil kartu serta akan membacakan nomor berikutnya.

Guru dan siswa menghitung skor yang dimiliki setiap kelompok dan akan ditambahkan [dengan skor yang didapatkan dari hasil nilai LKS. Guru mengambil 3 kelompok yang memiliki nilai paling tinggi untuk mengikuti tournament. Guru kemudian membacakan 4 soal tournament yang memiliki nilai 25.

Setelah permainan usai, guru beserta siswa sama-sama menghitung skor yang dihasilkan setiap kelompok. nilai setiap kelompok dapat dilihat pada lampiran. Kemudian guru mengumumkan hasil dari tournament dan memberikan penghargaan pada kelompok yang memiliki skor tertinggi.

Usai pembelajaran penghargaan selesai, guru mengarahkan siswa agar Kembali ke tempat duduknya masing-masing untuk mengerjakan *pots-test*, guru melakukan tindakan ini agar mengetahui sejauh mana perkembangan hasil belajar setelah siswa dilakukan model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*).

**Table 6. Hasil Belajar Siswa Tes Akhir (*Post-Test*)**

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Keterangan
1	Abijar Saragi	12	60	Belum Tuntas
2	Adibah Sakila	16	80	Tuntas
3	Akhdan Nursalim	16	80	Tuntas
4	Amira Avanza	4	20	Belum Tuntas
5	Arsyila Misha Farzana Lubis	4	20	Belum Tuntas

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Keterangan
6	Azizah Khairinniswah	13	66	Belum Tuntas
7	Celsy Br Saragih	8	40	Belum Tuntas
8	Daffa Aqila Prananja	8	40	Belum Tuntas
9	Divia Anatasya Br Saragih	9,3	46,5	Belum Tuntas
10	Fadil Syahilal Fidyah	16	80	Tuntas
11	Karin Hanaya Siburian	13,3	66,5	Belum Tuntas
12	Khumairah	10,7	53,5	Belum Tuntas
13	Muhammad Faiz Khairi	16	80	Belum Tuntas
14	Najwa Ali Nasution	5,3	26,5	Belum Tuntas
15	Niko Ramadhanu	16	80	Tuntas
16	Raja Alfaris	9,3	46,5	Belum Tuntas
17	Raysa Rahmawati Lubis	8	40	Belum Tuntas
18	Restu Mahdian Tumanggor	8	40	Belum Tuntas
19	Rizky Haditya Nasution	8	40	Belum Tuntas
20	Rizky Ramadhan	5,3	26,5	Belum Tuntas
21	Shaka Al-Arkhan Prasetyo	9,3	46,5	Belum Tuntas
22	Siti Rani Tarigan	10,5	53,5	Belum Tuntas
23	Zivana Kiran Al-Hakim Siregar	16	80	Tuntas
	Jumlah Nilai		2262,4	
	Rata-Rata Nilai		70,7	
	Ketuntasan %		46,87 %	

## SIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN

Dari analisis data dapat dipahami bahwa hasil belajar siswa pada *post tes* I siklus I terdapat 15 siswa yang berhasil dan tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 46,78% serta nilai rata-rata kelas 70,7. Sedangkan hasil belajar siswa pada tes I (*pre-tes*) sebanyak

3 orang yang hasil belajarnya tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 9,3% dan nilai rata-rata kelas sebesar 44,79.

Dari hasil yang telah di daparkan dari penelitian dapat dilihat maka hasil belajar siswa pada model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dengan perolehan nilai  $46,87\% - 9,3\% = 37,57\%$ . Demikian post es pada siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa belum tercapai.

Dari pengamatan siswa tentang aspek efektif dan aspek psikomotor pada siklus I pertemuan siswa tentang aspek efektif juga aspek psikomotor pada siklus I pada pertemuan I terdapat 5 siswa yang mencapai kriteria baik secara klasikal telah mencapai keberhasilan dengan 15,62%. Kemudian pada siklus II terdapat 18 siswa yang mencapai kriteria baik secara klasikal telah mencapai keberhasilan dengan persentase 56,25%.

Pada hasil observasi siklus I terdapat beberapa kendala yaitu: 1) siswa kurang memahami materi tentang Manfaat energi panas, 2) siswa kurang memahami kegunaan energi gerak dalam kehidupan sehari-hari, 3) guru masih mengalami kesulitan pada saat pengelolaan kelas, 4) guru kurang efisien dalam mengelola waktu pada saat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

Maka dari hasil yang didapat pada siklus I perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya yakni siklus II yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran pengaruh energi dalam kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhairi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Harmoko, Artikel Skripsi 2013, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Student Teams*
- Ibnu Trianto. 2013, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group
- Khairani Makmun. 2011. *Psikologi Belajar*, Yogyakarta: Aswaja Presindo
- Rusman. 2011. *Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Rusman. 2010. *Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sari, Septi, Fatmi DKK. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam Ipa Kelas 3 Sekolah Dasar*. Yudistira
- Shohimim, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media

- Slameto. 2010. *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Trianto, M.Pd. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Usman. 2009. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*.