

PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN PAPAN ENERGI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IV SDN 3 BLIMBING KIDUL

Amaliya Lailatus Sa'adah¹, Kharisma Yogi Alviana², Eva Luthfi Fakhru Ahsani³

¹² PGMI IAIN Kudus, ³ IAIN Kudus

Email : amalial577@gmail.com, alvianakharismayogi@gmail.com, evaluthfi@iainkudus.

ABSTRACT

This study aims to increase the activeness of students in science learning by using the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model with the help of the media "Energy Change Board" in science learning class IV SDN 3 Blimbing Kidul. This study uses the Classroom Action Research (PTK) design by Kemmis and Mc.Taggart. This research model consists of the planning stage, the implementation stage and the observation and reflection stage. The research method used is descriptive qualitative. This study showed the results that: Student activity both in cycle I and cycle II showed a significant increase with the percentage in cycle I of 60% to 77% in cycle II. Based on these results, it can be concluded that student activity and learning outcomes have increased.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media "Papan Perubahan Energi" dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN 3 Blimbing Kidul. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc.Taggart. Model penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan observasi serta tahap refleksi. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa : Keaktifan siswa baik pada siklus I, maupun siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan persentase pada siklus I sebesar 60% menjadi 77% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan,

Kata Kunci: Model pembelajaran, Teams Games Tournament (TGT), Papan Energi, keaktifan siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal paling penting dalam sebuah bangsa guna menaikkan atau memajukan sumber daya manusia yang ada. Menurut Elfindri menyebutkan bahwa pendidikan merupakan salah satu taktik pembangunan yang berupaya untuk mengatasi persoalan pada pembangunan, disamping strategi lain pada bidang seperti peningkatan teknologi.¹

Negara yang maju dapat ditentukan dari sistem pendidikannya, dan kesejahteraan suatu negara juga dapat ditentukan dari sistem pendidikannya. Dari sini dapat disimpulkan bahwa perhatian bangsa dan setiap orang terhadap pendidikan sangatlah penting. Karena individu yang berkualitas dapat dihasilkan melalui pendidikan. Pendidikan tidak statis; itu adalah sesuatu yang dinamis. Karena ada tuntutan bahwa perubahan harus terjadi dan perbaikan dilakukan secara berkala. Adanya proses belajar atau kegiatan belajar mengajar dapat menimbulkan modifikasi tersebut. Pendidikan memiliki kaitan erat dengan lingkungan dimana pendidikan itu diimplementasikan.

Menurut Hamanik Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar bisa menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya. Pendidikan tidak hanya dimulai dan diakhiri dari lingkungan sekolah saja melainkan juga dari lingkungan tepat tinggal kita². Menransfer ilmu pengetahuan dari seorang guru kepada siswanya melibatkan keterlibatan dalam kegiatan belajar mengajar. Penting untuk mengembangkan lingkungan belajar yang menarik, memotivasi, kreatif, santai, dan menuntut. Kemampuan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran merupakan keterampilan lain yang perlu dimiliki pendidik. Untuk memaksimalkan komponen emotif, kognitif, dan psikomotor dari proses pembelajaran, pembelajaran harus ditargetkan pada kegiatan yang berpusat pada siswa.

Peran seorang pendidik sejati adalah sebagai fasilitator, memberikan siswa sumber daya yang mereka butuhkan. Sumber daya yang dimaksud adalah pengetahuan yang dibutuhkan siswa. Belajar mandiri sebagian besar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk berbagi pengetahuan dengan orang lain melalui berbagai bentuk kontak pendidikan. Proses belajar tentunya akan selalu menjadi hal yang akan dilalui oleh setiap manusia. Diharapkan tujuan tersebut dapat tercapai melalui proses pembelajaran itu sendiri. Berbagai strategi pengajaran yang dapat disesuaikan oleh pendidik untuk siswanya dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran³.

¹ Zumrotul A'la Khoiriyah et al., "Peningkatan Kualitas Siswa Dengan Pengembangan IPTEK Dan IMTAK Di SD Al- Ma'soem Bandung" 2 (1854): 10–20.

² astawan gede Mahardi Suwara Yogik Putu I, murda nyoman, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament," *Pendidikan Multikultural Indonesi* 1, no. 1 (2019): 103.

³ Fathurrohman, "Model-Model Pembelajaran," *VDI Berichte*, no. 1589 (2001): 105–12.

Tentunya agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan dinamis, siswa harus berpartisipasi aktif agar dapat belajar dengan cara yang dapat mempengaruhi nilai akhir mereka. Istilah “aktif” dalam konteks ini mengacu pada kemampuan siswa untuk secara aktif mendengarkan dan menjawab berbagai pokok bahasan guru⁴. Pembelajaran akan dikatakan berhasil apabila setidaknya – tidaknya sebagian peserta didik terlibat secara aktif, baik itu dari segi fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping memperlihatkan semangatnya untuk belajar tinggi, besar, dan memiliki rasa percaya diri yang sangat luar biasa menurut Mulyasa⁵. Siswa yang terlibat dalam mata pelajaran di luar kelas cenderung pendiam di kelas. Ini menunjukkan keinginan kuat siswa untuk belajar dan percaya diri. Akibatnya, guru bekerja untuk mendorong aktivitas siswa sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan. Ketika ditanya pertanyaan, tidak ada yang menjawab, dan ketika ditanya apakah mereka mengerti atau tidak, mereka hanya diam⁶.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV SDN 3 Blimbing Kidul, guru IPA tetap menggunakan pendekatan ceramah yang menekankan pembelajaran berpusat pada guru dan membuat siswa bergantung pada guru. Karena itu, siswa tidak terlalu terlibat dalam pembelajaran sains. terganggu oleh lingkungan dan kehilangan konsentrasi saat belajar. Rendahnya aktivitas siswa dibuktikan dengan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, kualitas komunikasi kelompok yang kurang baik, kurangnya keterlibatan dalam pertukaran tanya jawab atau penyampaian pendapat, dan keterlibatan siswa yang lebih besar dalam diskusi tentang topik yang tidak terkait dengan sains. Sebagai hasilnya, kita dapat menarik kesimpulan bahwa kegagalan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada guru adalah akar dari kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, menjadi tanggung jawab instruktur untuk lebih mengintegrasikan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik.⁷

Partisipasi siswa dan pengguna model pembelajaran lainnya dalam proses belajar mengajar menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Karena akan

⁴ Wandy Praginda I Made Alit Mariana, “Hakikat IPA Dan Pendidikan IPA,” in *Bermutu*, 1st ed. (Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA), 2009), 6.

⁵ Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani, “Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV” 4, no. II (2019): 148.

⁶ Nyoman Sudimahayasa, “Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa,” *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 48, no. 1–3 (2015): 45–53, <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>.

⁷ Shilphy A Octavia, *Model Model Pembelajaran*, 1st ed. (Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama, 2020), https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ptjuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=model+pembelajaran&ots=z1AACvIPBd&sig=YbeAUCiHwmOm62qX1xsBGF8uDRc&redir_esc=y#v=onepage&q=model+pembelajaran&f=true.

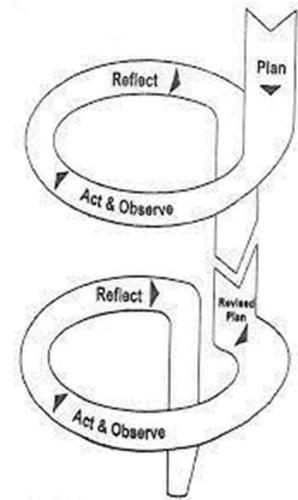
meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, penggunaan model pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Seorang guru dapat menggunakan teknik pembelajaran kooperatif seperti kegiatan tim dan kompetisi untuk mempromosikan keterlibatan siswa dalam studi mereka dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT)⁸.

Dengan strategi pengajaran ini, diyakini bahwa siswa yang lebih pintar akan mendorong teman sekelasnya yang kurang cerdas untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa yang sudah memahami materi pelajaran diantisipasi untuk mendapatkan wawasan yang lebih jauh di masa mendatang. akan ada minat dan keinginan yang lebih besar untuk mendukung pembelajaran siswa, dengan fokus pada siswa yang termotivasi dan mereka yang mungkin tidak memadai secara akademis. Pemilihan model pembelajaran ini merupakan paradigma berbeda yang dapat diterapkan untuk mendorong keterlibatan siswa dalam kelas IPA⁹

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dari penelitian ini sendiri adalah siswa kelas IV SDN 3 Belimbing Kidul yang berada di Kabupaten Kudus dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang, dimana 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Dalam penelitian tindakan kelas kali ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan juga variabel terikat. Variabel terikat ditunjukkan pada keaktifan siswa. Sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan untuk alur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis and Mc. Taggart. Menurut Kemmis and Taggart dalam siklusnya terdapat 3 kompone yaitu : (1) Perencanaan (*plan*); (2) tindakan/ Observasi (*act and observe*) ; (3) refleksi (*reflect*).¹⁰

Sebelum dilakukannya siklus pertama peneliti melakukan tindakan yang disebut dengan pra siklus. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikassi dan mengetahui permasalahan apa yang sedang dihadapi oleh kelas tersebut. Siklus dalam penelitian tindakan kelas ini tidak dapat



⁸ Firosalia Kristin Wahyu Astuti, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)* 5, no. 5 (2017): 155–62.

⁹ Ai Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 1 (2016): 45–53, <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>.

¹⁰ Rahel Ika Primadini Maryanto and Imanuel Adhitya Wulanata, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado," *Pedagogia* 16, no. 3 (2018): 307, <https://doi.org/10.17509/pgdia.v16i3.12073>.

dipastikan berapa jumlahnya. Jika dirasa siklus kedua yang dilakukan telah dianggap berhasil maka tidak perlu lagi untuk melanjutkan ke siklus ke tiga atau sebaliknya. Berikut ini tahap – tahap dari siklus penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis and Mc. Taggar.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan cara wawancara, observasi serta dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dalam observasi kali ini peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Siklus I

Alur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis and Mc. Taggart. Menurut Kemmis and Taggart dalam siklusnya terdapat 3 komponen, berikut ini gambaran 3 komponen observasi yang telah peneliti lakukan :

1. Perencanaan (*plan*)
 - a. Memilih model pembelajaran (*Teams Games Tournament* (TGT)

Tahap paling awal yang peneliti lakukan adalah memilih sebuah metode yang tepat diterapkan pada peserta didik, khususnya siswa kelas IV SDN 3 Blimbing Kidul, permasalahan pada kelas tersebut ialah kurangnya respon / keaktifan siswa dimana kita tahu, keaktifan merupakan salah satu hal yang sangat berperan penting dalam setiap proses belajar dan mengajar. Jika siswa aktif maka kegiatan belajar mengajar akan lebih hidup dan lebih terasa seru. Untuk itu siswa akan lebih tertarik dan memberikan perhatian yang lebih kepada guru ketika memulai proses pembelajaran. Untuk itu peneliti akan mencari dan memilih model pembelajaran yang dapat menarik minat serta membangkitkan semangat keaktifan peserta didik untuk belajar.

Peneliti memilih model pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) dimana TGT adalah sebuah prosedur atau metode pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada masing- masing kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok yang lain. Dengan diterapkannya metode *Teams Games Tournament* ini diharapkan siswa akan lebih aktif dan minat mereka dalam belajar akan semakin meningkat. *Teams Games Tournament* memiliki karakteristik untuk membuat siswa lebih berantusias dan juga lebih bergairah dalam proses pembelajaran karena masing-masing siswa akan berlomba- lomba agar kelompoknya mendapatkan juara selain itu mereka juga akan menunjukkan bahwa diri mereka bisa untuk menyelesaikan semua pertanyaan yang diberikan oleh gurunya.¹¹.

¹¹ Thalita, Fitriyani, and Nuryani, “Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV.”

- b. Membuat perangkat pembelajaran yang terdiri atas silabus, RPP, materi yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan energi.
 - c. Menyusun lembar observasi aktivitas siswa.
 - d. Menyiapkan sarana, prasarana dan media papan energi yang digunakan dalam pembelajaran.
 - e. Mengatur jadwal penelitian.
2. Tindakan/ Observasi (*act and observe*)

Table 1 Hasil observasi keaktifan siswa siklus I

No.	Nama	Total Skor	Presentase	Kriteria
1.	ARAR	24	60%	Cukup
2.	AD	27	68%	Cukup
3.	AF	24	60%	Cukup
4.	AAF	24	60%	Cukup
5	ADM	22	55%	Kurang
6	AIC	24	60%	Cukup
7	DJA	23	58%	Kurang
8	DNS	24	60%	Cukup
9	IHL	25	63%	Cukup
10	IOA	23	58%	Kurang
11	MBS	22	55%	Kurang
12	MR	22	55%	Kurang
13	MF	22	55%	Kurang
14	MANI	24	60%	Cukup
15	MFA	25	63%	Cukup
16	MIA	25	63%	Cukup
17	MKK	23	58%	Kurang
18	MNA	25	63%	Cukup
19	MRA	28	70%	Cukup
20	MSSF	22	55%	Kurang
21	NA	21	53%	Kurang
22	RAZ	24	60%	Cukup

23	RA	25	63%	Cukup
24	RT	22	55%	Kurang
25	RS	22	55%	Kurang
26	RRS	24	60%	Cukup
27	RN	25	63%	Cukup
28	UK	25	63%	Cukup
29	ZIDS	25	63%	Cukup
Jumlah		691		
Rata-rata				
Presentase			60%	
Kriteria				Cukup

Berdasarkan data hasil observasi pada table 1, bahwa sejumlah 29 siswa kelas IV SDN 3 Blimbing Kidul keaktifan pada siklus I dari 29 siswa diperoleh hasil dengan total skor **691**, rata-rata presentase sebesar **60%** dan mendapat kriteria **cukup**.

3. Refleksi (*reflect*).

Pada pelaksanaan kegiatan refleksi, peneliti melakukan diskusi, pengamatan, serta melakukan analisis-*analisis* kekurangan yang perlu peneliti benahi berdasarkan hasil observasi agar dapat di ambil kesimpulan dalam merencanakan tindakan selanjutnya.

Hal-hal yang perlu di perbaiki dari siklus I ialah :

Memperbaiki tata ruang lebih tepanya bangku tempat duduk peserta didik, karena pada saat observasi tata tempat berbentuk kelompok sehingga banyak peserta didik yang semaunya sendiri karena kurang pengamatan dari guru.

- a. Memberikan motivasi belajar agar peserta didik lebih bersemangat lagi dalam belajar.
- b. Perlunya sebuah media pembelajaran untuk menarik minat siswa.
- c. Memberikan inovasi sebuah model pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar serta menyenangkan bagi para peserta didik.

Pada siklus I dalam pengamatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan pendekatan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) belum. Pada siklus I, siswa tidak terlalu terlibat dalam pembelajaran sains, terganggu oleh lingkungan dan kehilangan konsentrasi saat belajar. Rendahnya keaktifan siswa dibuktikan dengan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, kualitas komunikasi kelompok yang kurang baik, kurangnya keterlibatan dalam pertukaran tanya jawab atau penyampaian pendapat, dan keterlibatan siswa yang lebih besar dalam diskusi

tentang topik yang tidak terkait dengan sains. Sebagai hasilnya, dari siklus I diperoleh kriteria Cukup dengan presentase sebesar 60% pada indikator keaktifan siswa. Dari data tersebut dapat kita lihat bersama bahwa peserta didik di kelas IV SD 3 Blimbing Kidul sangat minim respon serta keaktifannya, peneliti amati banyak dari peserta didik yang berbincang dengan teman sebangkunya dan enggan memperhatikan penjelasan dari gurunya. Dari observasi tersebut dapat kita lihat bersama bahwa indikator keaktifan serta tujuan pembelajaran belum tercapai karena minimnya keaktifan peserta didik sehingga hasil evaluasi pada siklus I dinyatakan **Belum Tuntas** dan ditingkatkan pada siklus II.

Siklus II

Berdasar pada hasil observasi pada siklus I peneliti melakukan pembenahan-pembenahan pada observasi siklus II agar tujuan pembelajaran serta indikator keaktifan dapat tercapai. Kelanjutan dari siklus I yang belum tuntas, peneliti kembali melakukan observasi dengan alur yang sama yakni menggunakan model Kemmis and Mc. Taggart. Menurut Kemmis and Taggart dalam siklusnya terdapat 3 kompone yaitu :

1) Perencanaan (*plan*)

Pada tahap perencanaan, peneliti mencari kemudian memilih model apa yang tepat diterapkan pada pembelajaran IPA kelas IV di SD 3 Blimbing Kidul. Peneliti kembali menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* guna membangun pembelajaran IPA yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SDN 3 Blimbing Kidul. Tahap selanjutnya adalah pembuatan RPP serta media guna menunjang penerapan model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Peneliti menggunakan media berupa “Papan Energi”, yang berisi gambar-gambar yang unik seingga dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.



Gambar 1 perencanaan media



Gambar 2 penggunaan papan energi

2) Tindakan/ Observasi (*act and observe*)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran IPA tentang perubahan energi, dengan menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media “Papan Energi” serta mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model serta media yang telah peneliti siapkan. Dengan penerapan model serta media tersebut berhasil membangkitkan semangat belajar para peserta didik terlihat dari antusiasme peserta didik saat melaksanakan pembelajaran.



Figure 3 kegiatan TGT



Figure 4 kegiatan TGT di kelas

Table 2 Hasil observasi keaktifan siswa siklus II

No.	Nama	Total Skor	Presentase	Kriteria
1.	ARAR	33	83%	Baik
2.	AD	30	75%	Cukup
3.	AF	29	73%	Cukup
4.	AAF	29	73%	Cukup
5	ADM	29	73%	Cukup
6	AIC	28	70%	Cukup
7	DJA	31	78%	Baik
8	DNS	30	75%	Cukup
9	IHL	32	80%	Baik

10	IOA	31	78%	Baik
11	MBS	26	65%	Cukup
12	MR	33	83%	Baik
13	MF	29	73%	Cukup
14	MANI	31	78%	Baik
15	MFA	32	80%	Baik
16	MIA	29	73%	Cukup
17	MKK	29	73%	Cukup
18	MNA	28	70%	Cukup
19	MRA	35	88%	Sangat Baik
20	MSSF	34	85%	Baik
21	NA	30	75%	Cukup
22	RAZ	32	80%	Baik
23	RA	34	85%	Baik
24	RT	31	78%	Baik
25	RS	33	83%	Baik
26	RRS	30	75%	Cukup
27	RN	28	70%	Cukup
28	UK	29	73%	Cukup
29	ZIDS	35	88%	Sangat Baik
Jumlah		890		
Rata-rata Presentase			77%	
Kriteria				Baik

Berdasarkan data hasil observasi pada table 2, bahwa sejumlah 29 siswa kelas IV SDN 3 Blimbing Kidul keaktifan pada siklus II dari 29 siswa diperoleh hasil dengan total skor 890, rata-rata presentase sebesar 77% dan mendapat kriteria baik.

3) Refleksi (*reflect*).

Pada pelaksanaan kegiatan refleksi, peneliti melakukan diskusi, perbandingan, serta penghitungan data lembar observasi berdasarkan indikator-indikator keaktifan

peserta didik agar dapat di ambil kesimpulan dalam merencanakan tindakan selanjutnya.

Hal-hal yang perlu di perbaiki serta di kembangkan dari siklus II ialah :

- Memberikan motivasi belajar agar peserta didik lebih bersemangat lagi dalam belajar.
- Perlunya selalu menggunakan sebuah media pembelajaran untuk menarik minat siswa.
- Selalu memberikan inovasi sebuah model pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar serta menyenangkan bagi para peserta didik.

Hasil dari siklus II dapat peneliti sampaikan bahwa pada siklus II terdapat peningkatan presentase sebesar **17%** dengan hasil rata-rata sangat baik. Berikut peneliti sertakan tabel hasil pengamatan pada siklus II. Berdasarkan data hasil penelitian siklus I – II, keaktifan peserta didik dengan penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media “Papan Energi”, maka untuk lebih jelasnya dapat dirangkum pada tabel berikut:

Table 3 Hasil observasi keaktifan siswa siklus II

Siklus	Hasil Penelitian	Presentase	Kriteria
I	Keaktifan siswa	60%	Cukup
II	Keaktifan siswa	77%	Baik

Pada tabel diatas menyajikan perbandingan kategori capaian keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II. Peningkatan keaktifan siswa dari siklus I sampai dengan siklus II di kelas IV SDN 3 Blimbing Kidul, terjadi karena penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media “Papan Energi” dapat terlaksana dengan baik.



Diagram 1 Presentase hasil observasi siklus I dan II

Berdasarkan grafik diatas, terlihat perbandingan capaian rata-rata keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II. Hasil penelitian ini semakin diperkuat dengan penelitian yang sama-sama menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan aktivitas siswa.¹² Pada pelaksanaan siklus I, rata-rata capaian keaktifan siswa sebesar 60%. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II rata-rata capaian keaktifan siswa sebesar 77% dengan hasil tersebut, presentase pada siklus I dengan siklus II meningkat sebesar 17%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran TGT sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain, senang akan adanya tantangan, dan senang belajar di dalam kelompok. Model pembelajaran ini juga dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan baik yang bersifat fisik seperti mengamati, menulis, membaca maupun mental seperti memecahkan masalah, menganalisis, dan mengambil keputusan. Sehingga penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dan keaktifan siswa di Sekolah Dasar.

PENUTUP**Kesimpulan**

Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa kelas IV sekolah dasar dapmenjadi meningkat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan pada setiap indikator penelitian keaktifan siswa baik di siklus I dan II. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media “Papan Perubahan Energi” dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN 3 Blimbing Kidul dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Keberhasilan penelitian ini juga dapat dilihat dari pencapain akhir kriteria keaktifan siswa yaitu pada siklus II. Ketercapaian indikator keberhasilan tersebut terjadi pada siklus II, yaitu persentase indikator keaktifan peserta didik meningkat sebesar 17%.

Saran

Saran dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media “Papan Perubahan Energi” antara lain: 1) Guru hendaknya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media “Papan Perubahan Energi” dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan

¹² Thalita, Fitriyani, and Nuryani.

aktivitas belajar siswa, sebaiknya diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi pengetahuan yang bersifat faktual. 2) Guru hendaknya lebih kreatif serta inovatif lagi dalam mengembangkan. 3) Perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media “Papan Perubahan Energi” dalam pembelajaran IPA pada konteks dan materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman. "Model-Model Pembelajaran." *VDI Berichte*, no. 1589 (2001): 105–12.
- I Made Alit Mariana, Wandy Praginda. "Hakikat IPA Dan Pendidikan IPA." In *Bermutu*, 1st ed., 6. Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA), 2009.
- Khoiriyah, Zumrotul A'la, Siti Nur Aminah, Fadhilatul Auliya, and Eva Luthfi Fakhru Ahsani. "Peningkatan Kualitas Siswa Dengan Pengembangan IPTEK Dan IMTAK Di SD Al- Ma'soem Bandung" 2 (1854): 10–20.
- Mahardi Suwara Yogik Putu I , murda nyoman, astawan gede. "Model Pembelajaran Teams Games Tournament." *Pendidikan Multikultural Indonesi* 1, no. 1 (2019): 103.
- Maryanto, Rahel Ika Primadini, and Imanuel Adhitya Wulanata. "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado." *Pedagogia* 16, no. 3 (2018): 307. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>.
- Octavia, Shilphy A. *Model Model Pembelajaran*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama, 2020. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ptjuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&q=model+pembelajaran&ots=zIAACvIPBd&sig=YbeAUCiHwmOm62qX1xsBGF8uDRc&redir_esc=y#v=onepage&q=model+pembelajaran&f=true.
- Solihah, Ai. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 1 (2016): 45–53. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>.
- Sudimahayasa, Nyoman. "Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 48, no. 1–3 (2015): 45–53. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>.
- Thalita, Almira Rachma, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani. "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV" 4, no. II (2019): 148.
- Wahyu Astuti, Firosalia Kristin. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)* 5, no. 5 (2017): 155–62.