Received: 19 Desember 2024
Accepted: 25 Desember 2024
Published: 31 Desember 2024
e-ISSN: 3063-7686



Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Berbasis Gambar Dan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajarantema 6 Kelas V SDN 27 Pemecutan Tahun 2020/2021

[1]**Junaidi,** [2]**Faizi Anwar**
[123]STKIP Hamzar
Email Korespondensi: sanariariyanialmira@gmail.com

Abstract
This study aims to determine: 1) the validity of the content/materials, media and designs in the developed handouts; 2) the practicality of image-based handout teaching materials in the application of field learning. 3) the effectiveness of handout teaching materials to improve students' creative thinking skills in learning the theme of 6th grade V. The development of this handout teaching material is based on the theory of Brog and Gall, in the development of teaching materials there are ten steps for developing teaching materials according to Brog and Gall. However, in this development research, only seven development steps were applied: (1) research and initial information gathering, (2) planning, (3) initial product format development, (4) initial trial, (5) product revision, (6) testing. field trials, and (7) final product revision. In this study, the validation results obtained from media validation 0.74 while design validation 0.75 and content validation 0.78. In accordance with the validation level criteria table, the value is at a high validation level. And for the practicality of these teaching materials, it was assessed by 3 teachers of class V who understood the learning materials of class V. From the practitioners, the results of the first practitioner were 3.54, the second practitioner was 3.54 and the third practitioner was 3.82. If we convert it into practicality criteria, the value obtained is in the very practical category, so it can be concluded that this handout teaching material can be applied in learning. To find out the results of the effectiveness of the handout teaching materials, a pretest-posttest was conducted. To find out the effectiveness is measured by classical completeness. The results obtained from the pretest were 78.13% and the results from the posttest were 93.75%. These results prove that the handout teaching materials are effectively applied in class V learning theme 6
Keywords: *Handouts, drawings, creative thinking skills*

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) validitas isi/materi, media dan desain di dalam handout yang dikembangkan; 2) keperatisan bahan ajar handout berbasis gambar dalam penerapan dipembelajaran lapangan.3) efektivitas bahan ajar handout untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tema 6 kelas V. Pengembangan bahan ajar handout ini berdasarkan teori dari Brog dan Gall, dalam pengembangan bahan ajar ada sepuluh langakah pengembangan bahan ajar menurut Brog dan Gall. Namun, dalam penelitian pengembangn ini hanya menerapkan tujuh langkah pengembangan (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, dan (7) revisi produk akhir. Dalam penelitian ini hasil validasi didapatakan dari validasi media 0,74 sedangkan validasi desain 0,75 dan validasi isi/materi 0,78. Sesuai dengan tabel kriteria tingkat validasi, nilai tersebut berada pada tingkat validasi tinggi. Dan untuk kepraktisan bahan ajar ini dinilai dari 3 guru kelas V yang memahami materi pembelajaran kelas V. Dari peraktisi didapatakan hasil praktisi pertama 3,54, praktisi kedua 3,54 dan praktisi ketiga 3,82. Jika kita konversikan ke dalam kriteria kepraktisan, nilai yang didapatkan tersebut berada pada kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar handout ini dapat diterapkan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui hasil efektivitas bahan ajar handout dilakukan pretest-posttest. Untuk mengathui efektivitas diukur dengan ketuntasan klasikal. Hasil yang didapatkan dari pretest 78,13% dan hasil dari posttest 93,75% hasil ini membuktikan bahwa bahan ajar handout efektiv diterapkan di pembelajaran kelas V tema 6
Kata Kunci: *Handout, gambar, kemampuan berpikir kreatif*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Menurut Langeveld (1972) pendidikan adalah suatu usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak yang bertujuan untuk mendewasakan dan cakap dalam melaksanakan tugas hidupnya. Pengaruh ini datang dari orang dewasa atau diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, dan buku pelajaran. Menurut Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi (2022) dalam arti luas pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu.

Pendidikan diharapkan dapat melahirkan generasi-generasi yang berintelektual tinggi yang berguna bagi bangsa dan negara, yang mampu bersaing ditingkat internasional dan mampu menghadapi kehidupan global. Dalam upaya mengembangkan kualitas pendidikan, guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting, karena keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai penyampai materi pada siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Gunawan (2013) Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari aspek proses dan aspek hasil. Proses pembelajaran dapat dilihat dari aspek proses yang berhasil apabila selama kegiatan belajar mengajar siswa menunjukan aktivitas belajar yang tinggi dan terlihat secara aktif baik fisik maupun mental. Sedangkan dilihat dari aspek hasil dapat dilihat apabila terjadi perubahan perilaku yang positif serta menghasilkan prestasi yang tinggi. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dapat diukur dari keberhasilan siswa dan dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta hasil belajar siswa. Guru berperan aktif agar semua proses tersebut berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Terkait dengan pentingnya peran seorang guru, maka salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran khususnya pada pelajaran IPAS. Dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dapat terciptanya suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga dapat menjadikan pelajaran IPAS sebagai pelajaran yang menarik.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar hingga menengah atas. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep yang berkaitan dengan sosial pada jenjang MI/SD. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. Di era globalisasi ini dan yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat (Fajar, 2005).

Namun realitanya masih banyak siswa merasa kesulitan dalam menerima pelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan tidak menarik dan bervariatif sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa. Siswa juga tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran yang mana hal ini bertolak belakang dengan prinsip pada kurikulum merdeka yang mengharuskan siswa berperan lebih aktif daripada gurunya, hal ini bertujuan agar pembelajaran yang dilakukan bermakna bagi siswa sehingga materi yang disampaikan guru dapat ingat oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV SDN 01 Mamben Daya, guru dalam menyampaikan materi pelajaran masih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan hanya membacakan isi buku sehingga pembelajaran akan sangat membosankan dan tidak akan meninggalkan pengalaman yang bermakna pada ingatan siswa.

CC BY SA

Siswa terlihat pasif dan tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berpusat pada siswa tetapi masih terpusat pada guru hal ini memengaruhi hasil belajar siswa yang mana sebagian besar dari siswa-siswa tersebut memperoleh nilai dibawah KKM (70) yang dikehendaki oleh sekolah dan dari 30 siswa hanya 10 siswa atau (33%) siswa yang telah mencapai ketuntasan klasikal sementara 20 siswa (66,67%) siswa lainnya belum mencapai ketuntasan klasikal. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran sebagai suatu alternatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar turut memengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang dirancang dan dibuat oleh guru akan menimbulkan kegairahan dalam belajar dan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT).

Menurut (Warsono. Haryanto., 2014) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) adalah model pembelajaran yang lebih memungkinkan siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dan bertanggungjawab serta mendorong siswa untuk berpikir dalam suatu tim dan berani tampil mandiri.

Berdasarkan uraiandi atas maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 01 Mamben Daya Tahun Pelajaran 2023/2024

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara mandiri. Penelitian ini menggunakan model penelitian oleh kurl lewin dalam siklus berulang yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 01 Mamben daya yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Metode pengumpulan data menggunakan tes objektif berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal dengan nilai 5 poin pada setiap butir soalnya. Tes objektif digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa setelah tindakan dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan penelitian pada siklus I, terlebih dahulu peneliti mencari data awal yang berkaitan dengan hasil belajar IPA siswa kelas III SDN 4 Mamben Daya, untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa, peneliti melakukan tindakan awal, yaitu melakukan observasi dengan melihat hasil ulangan harian siswa dan mengobservasi proses pembelajaranIPA di kelas III. Berdasarkan data awal yang diproleh, diketahui bahwa hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 (KKM). Hal ini dapat dilihat dari nilaiUlangan Harian yang dicapai siswa kelas III belum mencapai kriteriaketuntasan minimum yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70 dan belum juga mencapai ketuntasan klasikal sebesar 75 %. Adapun data yang diproleh pada prasiklus dari 23 orang siswa, sebanyak 9 orang yang tuntas dengan presentase 39% dan sebanyak 14 orang yang tidak tuntas dengan persentase 61%.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Kriteria	**Tahapan**
	PraSiklus
Jumlah siswa yang tuntas	9
Persentase Ketuntasan	39%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	14
Persentase Ketuntasan	61%

Selain hasil belajar yang belum maksimal, aktivitas belajar siswa juga masih terlihat pasif. Hal tersebut membuat siswa cepat merasa bosan, banyak melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran IPA misalnya membolak balikkan buku tanpa tahu apa yang harus dikerjakan,

berbicara dengan teman sebangkunya bahkan saling mengganggu satu sama lain sehingga ketika ditanya oleh guru mengenai penjelasan yang sudah diberikan mereka tidak bisa menjawab sehingga diperlukan peningkatan hasil belajar siswa dengan mengefektifkan model pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), denganpeningkatan tersebut dapat dilakukan pada siklus berikutnya.

Deskripsi Siklus I

Dalam siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2023 terdiri dari dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan untuk penyampaian materi dengan penerapan model pembelajaran TGT *(Teams Games Tournament).* Pertemuan kedua digunakan untuk evaluasi diberikan dalam bentuk uraian/essay dengan jumlah soal 10 butir dengan bobot nilai masing-masing soal sebesar 10 poin. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam tahap perencanaan sebagai berikut:

(a) Tahap Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I; membuat modul pembelajaran materi perubahan wujud benda; membuat daftar nama siswa kelas III; membuat kelompok secara heterogen yang terdiri dari 5-6 orang; memyusun soal dengan menggunakan model Pembelajaran TGT; membuat media pembelajaran TGT; menyususn soal tes evaluasi; merencanakan analisis hasil tes siklus I; dan menyiapkan instrumen observasi siswa siklus I.

(b) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan ini adalah melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas denganmenerapkan rencana pembelajaran yang telah disusun, pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran selama 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama tanggal 14 Agustus 2023 peneliti membahas tentang wujud benda dan sifat-sifatnya dengan menerapkan model TGT (*Teams Games Tournament*).

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams *Games Tournament*) di mulai dengan presentasi di kelas di mana, guru memberikan modul sebagai pedoma siswa dalam proses pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan materi tentang wujud benda dan sifatnya dengan menggunakan alat atau media yang nyata yang berkaitan dengan materi yang dibahas.

Tahap berikutnya guru membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen di mana masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setelah siswa duduk bersama kelompoknya, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi mengenai materi yang sudah dijelaskan. Selanjutnya permainan berbentuk *tournament* dimulai, guru mejelaskan tahapan-tahapan dalam permainan tersebut yakni setiap kelompok berbaris memanjang ke belakang menghadap papan tulis. Guru sudah menyiapkan media kertas yang ditempel di papan tulis, didalamnya terdapat 6 butir soal utuk setiap kelompok. Masing-masing kelompok secara bersamaan maju satu persatu untukmenjawab soal yang sudah disiapkan, setelah selesai menjawab siswa kembali berbaris menuju kelompoknya kemudian dilanjutkan denganteman berikutnya dan begitu seterusnya sampai semua siswa setiap kelompok mendapat giliran.

Selanjutnya guru dan siswa bersama-sama mengoreksi hasil dari setiap kelompok, dimana kepada kelompok yang berhasil mendapatkan nilai paling tinggi maka kelompok tersebut yang menjadi pemenangnya. Kemudian guru memberikan hadiah kepada kelompok yang berhasil mendapatkan nilai tertinggi sebagai motivasi untuk tetap semangat dalam belajar.

Selanjutnya pada pertemuan kedua tanggal 21 Agustus 2023, dilaksanakan evaluasi pembelajaran dengan memberikan siswa soal sebanyak 10 soal dengan tujuan untuk mengetahui pemahaan siswa mengenai materi yang sudah dijelaskan.

Observasi

Setelah melakukan tes hasil belajar pada siklus I, peneliti memperoleh data aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk data aktivitas siswa, peneliti melakukan observasi selama satu kali

dalam satu siklus. Adapun data mengenai aktivitas dan hasil beljar siswa dapat dilihat padatabel dibawah ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta DidikSiklus I

Jumlah Skor	Skor Rata- Rata	Kategori
254	2,7	Cukup Aktif

(Sumber : Data diolah tanggal 4 September 2023, Lampiran**)**

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, kegiatan membetuk kelompok mendapatkan skor terendah dikarenakan peneliti belum bisa menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga banyak siswa yang ribut. Hal ini menyebabkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I belum maksimal sehingga diproleh data bahwa keaktifan siswa beradapada kategori cukup aktif dengan skor rata-rata 2,7. Ada beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada siklus I sehingga perlu diperbaiki pada siklus berikutnya, antara lain sebagai berikut;

(1) Aktivitas belajar siswa masih kurang;
(2) Peneliti belum bisa menciptakan suasana kelas yang kondusif ketika mulai melakukan pembagian kelompok sehingga banyak siswa yang ribut;
(3) siswa masih bingung dalam menjalankan permainan TGT (*Teams Games Tournament*) dan sempat tidak paham dikarenakan tidak pernah menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Adapun tindakan yang perlu dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

(1) Mempersiapkan hadiah yang menarik sehingga dapat memicu siswa lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
(2) Membangun komunikasi lebih erat lagi dengan siswa dengan memberikan arahan dan simpati kepada siswa.
(3) Memberikan pemahaman lebih luas kepada siswa tentang langkah- langkah pembelajaran IPA menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) serta penyampaian materi lebih menarik untuk disampaikan.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Kriteria	**Tahapan**
	Siklus I
Jumlah siswa yang tuntas	15
Persentase Ketuntasan	65%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	8
Persentase Ketuntasan	35%

(Sumber: Data diolah tanggal 5 September 2023, lampiran)

Berdasarkan Tabel hasil tes tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 15 siswa dengan persentase 65% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa dengan persentase 35%. Nilai rata-rata siswa sebesar 66,47 sedangkan ketuntasan klasikal 65%, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil analisis nilai rata-rata belum mencapai ketuntasan minimal sebesar 70, sedangkan ketuntasan secara klasikal belum mencapai standar yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 75%. Dengan demikian peneliti akan melanjutkankegiatan penelitian pada siklus II karena kriteria ketuntasan minimum dan ketuntasan klasikal belum sesuai seperti yang ditetapkan sekolah.

Refleksi

(1) Aktivitas siswa secara rata-rata dalam mengikuti pembelajaran baru mencapai skor 2,7 yang

artinya masih dalam kategori cukup aktif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum siap dalam mengikuti pembelajaran, masih banyaknya siswa yang kurang antusias dalam pembelajaran IPA dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sehingga sebagian siswa masih merasa sangat asing dengan model pembelajaran tersebut.

(2) Tes hasil belajar siswa menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum tuntas. hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata siswa yang masih dibawah KKM (70) dan ketuntasan klasikal(75%) sehingga perlu adanya perbaikan pada pembelajaran siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti maka perlu dilakukan perbaikan pada silus II, antara lain sebagai berikut:

(1) memberikan perhatian lebih kepada siswa yang terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran dengan catra sering-sering memberikan pertanyaan seputar materi yang peneliti sampaikan;
(2) memotivasi siswa untuk berani bertanya dan menjawab pertanyaanbaik dari teman kelompok maupun dari peneliti;
(3) peneliti lebih mengefisienkan waktu yang tersedia sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan langkah- langkah pembelajaran dengan menggunakan model TGT.

Deskripi Siklus II

Dalam siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2023 terdiri dari dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan untuk penyampaian materi dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Pertemuan kedua digunakan untuk evaluasi diberikan dalam bentuk uraian/essay dengan jumlah soal 10 butir dengan bobot nilai masing-masing soal sebesar 10 poin.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam tahap perencanaansebagai berikut:

Tahap Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan sebagai berikut:

(1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II;
(2) Membuat modul pembelajaran materi perubahan wujud benda;
(3) Membuat daftar nama siswa kelas 3;
(4) Membuat kelompok secara heterogen yang terdiri dari 5-6 orang;
(5) Memyusun soal dengan menggunakan model Pembelajaran TGT;
(6) Membuat media pembelajaran TGT;
(7) Memyusun kisi-kisi soal;
(8) Menyususn soal tes evaluasi;
(9) Merencanakan analisis hasil tes siklus II; dan Menyiapkan instrumen observasi siswa siklus II.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan ini adalah melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menerapkan rencana pembelajaran yang telah disusun, pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran selama 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama tanggal 28 Agustus 2023 peneliti membahas proses perubahan wujud benda dengan menerapkan model pembelajaran TGT(*Teams Games Tournament*).

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di mulai dengan presentasi di kelas di mana, pada siklus sebelumnya peneliti menjelaskan materi menggunakan benda-benda konkrit sederhana yang menyebabkan hasil belajar siswa belum memuaskan. Akan tetapi pada siklus II ini, peneliti lebih menekankan pada teknik penyampaian materi yang lebih bervariatif yakni dengan menggunakan lagu diiringi musik. Peneliti sebisa mungkin mengemas materi tentang proses perubahan benda menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami sehingga semua siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Tahap berikutnya siswa membentuk kelompok sesuai dengan pembagian yang sudah ditentukan dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setelah siswa duduk bersama kelompoknya, gurumemberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi mengenai materi yang sudah dijelaskan. Selanjutnya permainan berbentuk tournament dimulai, guru mejelaskan tahapan-tahapandalam permainan tersebut yakni setiap kelompok berbaris memanjang ke belakang menghadap papan tulis. Guru sudah menyiapkan media kertas yang ditempel di papan tulis, didalamnya terdapat 6 butir soal utuk setiap kelompok. Masing-masing kelompok secara bersamaan maju satu persatu untuk menjawab soal yang sudah disiapkan, setelah selesai menjawab siswa kembali berbaris menuju kelompoknya kemudian dilanjutkan dengan teman berikutnya dan begitu seterusnya sampai semua siswa setiap kelompok mendapat giliran.

Selanjutnya guru dan siswa bersama-sama mengoreksi hasildari setiap kelompok, dimana kepada kelompok yang berhasil mendapatkan nilai paling tinggi maka kelompok tersebut yang menjadi pemenangnya. Kemudian guru memberikan hadiah kepada kelompok yang berhasil mendapatkan nilai tertinggi sebagai motivasi untuk tetap semangat dalam belajar.

Selanjutnya pada pertemuan kedua tanggal 1 September 2023, dilaksanakan evaluasi pembelajaran dengan memberikan siswa soalsebanyak 10 soal dengan tujuan untuk mengetahui pemahaan siswa mengenai materi yang sudah dijelaskan.

Observasi

Setelah melakukan tes hasil belajar pada siklus II, peneliti memperoleh data aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk data aktivitassiswa, peneliti melakukan observasi selama satu kali dalam satu siklus.Adapun data mengenai aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta DidikSiklus II

Jumlah Skor	Skor Rata- Rata	Kategori
349	**3,7**	**Aktif**

(Sumber: Data diolah tanggal 5 September 2023, lampiran)

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada siklus II mengalami perubahan yang cukp signifikan disetiap aspek. Hal ini disebabkan oleh kemampuan siswa yang sudah memahami materi maupun penerapan permainan TGT (*Teams Games Tournament*) serta siswa sudah bisa berkolaborasi dengan kelompoknya masing-masing sehingga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Adapun diperoleh data bahwa keaktifan siswa berada pada kategori aktif dengan skor rata-rata 3,7. Itu artinya telah terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu dari skor rata-rata 2,7 menjadi 3,7 (dari kategori cukup aktif menjadi aktif).

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Kriteria	Tahapan
	Siklus II
Jumlah siswa yang tuntas	20
Persentase Ketuntasan	87%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	3
Persentase Ketuntasan	13%

(Sumber: Data diolah tanggal 5 September 2023, lampiran)

Berdasarkan Tabel IV.5 hasil tes tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 20 siswa dengan persentase 87% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa dengan persentase 13%. Nilai rata-rata peserta didik sebesar 81,6 sedangkan ketuntasan klasikalnya 87%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari sklus I ke siklus II yaitu di atas Kriteria Ketuntsan Minimum (KKM) sebesar 70 dengan nilai rata-rata sebesar 81,6. Begitu juga dengan ketuntasan secara klasikal sudah melebihi standar yang ditetapkan sebesar 75%. hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT

(*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 4 Mamben Daya Tahun Ajaran 2023. Sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan kegiatan penelitian ke siklus selanjutnya.

Refleksi

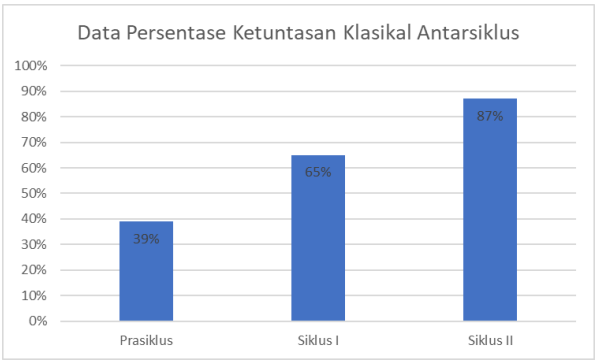
Dari hasil analisa data yang peneliti peroleh pada siklus II, nilairata-rata kelas dipertemuan kedua sebesar 81,6 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 87%, rata-rata aktivitas siswa juga sudah masukkategori aktif dengan skor rata-rata sebesar 3,7. Hal ini menunjukkan bahwa telah tercapainya indikator kerja dalam penelitian ini.

Dari tindakan yang telah peneliti lakukan pada siklus II dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas III dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada pelajaran IPA. Dengan demikian, maka siklus berikutnya dapat dihentikan karena sudah mencapai indikator keberhasilan.

Pembahasan

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Antar Siklus

Kriteria	Tahapan		
	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa yang tuntas	9	15	20
Persentase ketuntasan	39%	59%	87%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	14	8	3
Persentase ketuntasan	61%	65%	13%



Gambar 1. Diagram Hasil Persentase Ketuntasan Antarsiklus

Berdasarkan Diagram IV.1 menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SDN 4 Mamben Daya yang diterapkan selama penelitian dan tabel hasil tes tersebut dapat disimpulkan bahwa Pada siklus I, dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2023, ketuntasan belajar menurut standar kurikulum belum tercapai. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya siswa kelas III dengan jumlahnya sebanyak 23 siswa denganpribadi belajar anak yang masih tergolong suka bermain membuat peneliti cukup kesulitan mengkondusifkan suasana kelas, sehingga pada saat proses pembagian kelompok masih banyak siswa yang ribut dan mengerjakan hal yang lain. Selain itu, ketika proses permainan TGT berlangsung ada beberapa siswa yang masih bingung ketika permainan berlangsung hal ini dikarenakan siswa belum pernah melakukan permainan TGT sebelumnya.

Dalam analisis data diperoleh bahwa kondisi pada prasiklus siswayang tuntas sebanyak 9 orang dengan pesentase 39% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 14 orang dengan persentase 61%, sedangkan pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 15 orang dengan persentase 65% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 8 orang dengan persentase 35% berdasarkan kriteria ketuntasan klasikal sebesar 75% maka penelitian ini belum dikatakan tuntas sehingga penelitian ini dilanjutkan lagi ke siklus II.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2023, dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa sesuai dengan hasil tabel IV.6. Hal ini terlihat dengan adanya perubahan pada siswa yang sudah mampu mengkondisikandiri dengan kelompoknya masing-masing,sehingga kelas menjadi kondusif. Kemudian pada saat *tournament* berlangsung setiap kelompok dengan tertib menjawab setiap soal dengan baik serta saling memberi support ketika teman kelompoknya menjawab soal.

Pada siklus II hasil belajar siswa sesuai dengan hasil tabel IV.5 mengalami peningkatan dimana siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa dengan persentase 87% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa dengan persentase 13%, sehingga hasil pengamatan dan hasil analisis data yang diperoleh baik dari tes maupun hasil observasi aktivitas siswa secara langsungdalam pembelajaran dapat dilihat adanya peningkatan hasil dan aktivitas belajar siswa kelas III SD Negeri 4 Mamben Daya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agung Setyawan, 2023 menyatakan bahwa

melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana model pembelajaran TGT ini memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dilihat dari peningkatansiklus I dan II.

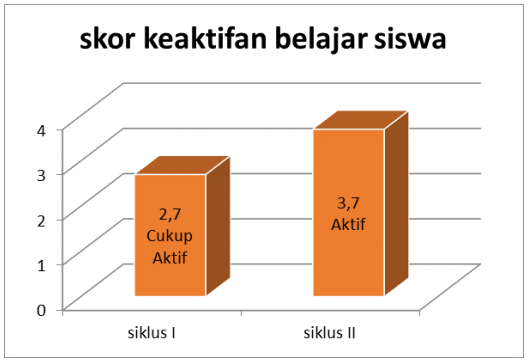
Berdasarkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus IIdapat disimpulkan bahwa ketuntasan klasikal mencapai 87% melebihi ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan di sekolah sebesar 75% , sedangkan tingkat keberhasilan kriteria ketuntasan minimal diperoleh sebesar 81,6 sehingga melebihi KKM yang ditetapkan sekolah sebesar 70.

Dari analisis hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa dan hasil belajar siswa yang meningkat dari siklus I ke siklus II . Pada siklus I ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 65% dengan nilai rata-rata 66,47. Sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 87% dengan nilai rata-rata 81,6. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Atikah, 2023 menyatakan bahwa melalui penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana siswa lebih aktif dan ikut terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan, ketuntasan belajar siswa secara klasikal dikatakan berhasil apabila mencapai 75%, da siswa yang memperoleh nilai lebih dari nilai KKM yang ditetapkan sebesar 70. Dengan demikian, maka hasil belajar siswa pada siklus I belum dikatakan memenuhi indikator keberhasilan, dengan hasil observasi keaktifan siswa pada kegiatan siklus I dengan skor 2,7 dapat dikategorikan bahwa keaktifan belajar siswa kurang aktif hal ini dikarenakan siswa belum pernah melakukan permainan TGT sebelumnya sehingga pada saat proses permainan TGT berlangsung, sebagian siswa masih terlihat bingung dan belum bisa menyesuaikan diri dengan teman kelompoknya.

Pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dan hasil belajar siswa, persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 87% dengan nilai rata-rata 81,6. Pada siklus II ini terlihat bahwa siswa sudah memahami model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti, dan hasil observasi keaktifan siswa pada kegiatan siklus II dengan skor 3,7 sehingga dapat dikategorikan bahwa keaktifan belajar siswa Aktif**.** Pada siklus ini peneliti lebih menekankan pada teknik penyampaian materi yang lebih variatifyakni dengan menggunakan lagu diiringi musik, penguasaan kelas yang kondusif dan pemberian soal latihan yang lebih bervariasi sehingga proses belajar lebih menyenangkan bagi siswa. Dari hasil tersebut proses pembelajaran dikatakan sudah berhasil. Hal ini sejalan dengan penelitian yangdilakukan oleh Anggita, 2023 menyatakan bahwa melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan dengan permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa dimana siswa lebih aktif dan sangat dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

CC BY SA



Gambar 2. Diagram 2 Skor Keaktifan Belajar Siswa

Dengan demikian, hasil yang diperoleh pada penelitian ini dari siklus Ihingga ke siklus II, baik dari segi ketuntasan maupun hasil belajarmenunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III di SDN 4 Mamben Daya Tahun pembelajaran 2023/2024. Dengan demikian penelitikatakan bahwa adanya partisipasi siswa yang aktif sangat menunjang peningkatan hasil belajarnya. Hal ini disebabkan oleh penggunaan modelpembelajaran yang tepat dan sangat diminati oleh siswa karena pada saat penyajian materi peneliti memberikan berbagai variasi semenarik mungkin supaya siswa tidak merasa bosan. Kemudian pada saat permainan *tournament,*dalam setiap kelompok dicampur antara yang memiliki kemampuan rendah, sedang maupun tinggi dengan tujuan supaya semua siswa ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran tanpa adanya perbedaan antar siswa. Kemudian sebagai apresiasi kepada kelompok yang berhasil mendapatkan poin paling banyak diberikan penghargaan berupa hadiah yang menarik yang membuat siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Asnelly, 2023) menyatakan bahwa dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa dimana dengan adanya permainan yang menyebabkan siswa lebih aktif dan tidak cepat merasa bosan. Adiputra (2021) menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT ini membuat siswa merasa senang dengan adanya permainan serta pertandingan antar kelompok, apalagi model pembelajaran ini diterapkan di sekolah dasar karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan dan anak sekolah dasar masih dalam tahap senang bermain. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Setianingsih, 2021) menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, dibuktikan dengan tingginya aktivitas positif siswa yang berimplikasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini didukung lagi oleh penelitian yang dilakukan oleh (Fauziah, 2019) menyatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan menerapkan model TGT karena adanya kerja sama antar siswa dalam kelompok. Siswa juga melakukan permainan akademik dengan antusias sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih berkualitas

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapkan model pembelajaran TGT *(Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 4 Mamben Daya tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Dari hasil penelitian didapatkan data bahwa pada prasiklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 60,21 dengan ketuntasan klasikal 39%. Selanjutnya pada siklus I diperoleh nilai rata-rata meningkat sebesar 66,47 dengan persentase ketuntasan klasikal menjadi 65%. Demikian juga pada siklus II terdapat peningkatan yang signifikan dengan dengan nilai rata-rata 81,6 dan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa menjadi 87%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dari prasiklus sampai pada siklus II mengalami peningkatan bertahap dilihat dari nilai individual siswa maupun nilai rata-rata yang dihasilkan. Berarti ada peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games*

Tournament) pada siswa keelas III SD Negeri 4 Mamben Daya Kecamatan Wanasaba Tahun pelajaran 2023/2024 dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa perlu direkomendasikan hal-hal sebagai berikut :

1. Kepada guru Diperlukan adanya penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa.
2. Diperlukan penelitian yang lebih intensif pada pokok bahasan lain ataupunmata pelajaran lain dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*TeamsGames Tournament*).

Kepada peneliti lain diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagaisalah satu acuan dalam menyusun skripsi maupun karya-karya ilmiah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul halamid. (2007). Teori Belajar dan Pembelajaran. In *edisi I* (p. 20.). Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan).

Adiputra, D. K. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model TGT pada Mata Pelajaran IPA SD". *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD, 1*(2).

Asnelly, A. (2023). "Penerapan Kooperatif Tipe Team Game Tuornament pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN Kota Jambi." *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*(1).

Fauziah, R. (2019). "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh ". *Jurnal Tunas Bangsa.*

Ibnu Syamsi. (2010). "Pendidikan Luar Sekolah Sebagai Pemberdaya Dalam Masyarakat",. *Diklas, 14*, 1.

Jakarta, P. mentri P. N. 41 T. 2007 T. S. P. (2006). *Peraturan mentri Permendiknas No. 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses (Jakarta 2006).*

Pawestri, D. C. (2009). *"Penerapan Model Pembeljaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Ekonomi Sebagai Upaya Meninglkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 3".*

Resti Fauziah. (2019). "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh." *Jurnal Tunas Bangsa* ., *3*(5), 8.

Setianingsih, D. (2021). "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya". . . *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar, 5*(1).