

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diawali dengan tahapan pra siklus atau pengumpulan data awal, kemudian dilakukan dua siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari 4 (empat) langkah yaitu:

- (1) perencanaan (*planning*),
- (2) tindakan (*acting*),
- (3) pengamatan (*observing*),
- (4) dan refleksi (*reflecting*).

Subjek penelitian dalam penelitian kelas ini adalah peserta didik kelas IV SDN 63/X Nibung Putih dengan jumlah 23 peserta didik. Penelitian ini mulai dilaksanakan pada hari senin tanggal 20 Januari 2025. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Data hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil tes tulis yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Data tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* selama kegiatan belajar diperoleh dari lembar observasi Pendidik dan peserta didik. Hasil penelitian kelas ini mendapatkan beberapa data melalui teknik, observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas Pendidik dan peserta didik saat menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam kegiatan belajar mengajar.

Tes tulis digunakan untuk mengumpulkan data mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Pecahan. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan foto-foto saat kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya, uraian hasil penelitian dari tahapan tiap siklus, diantaranya yaitu:

1. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus ini peneliti melakukan observasi kelas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan belajar dalam pembelajaran Matematika peserta didik yang variatif, kurangnya metode atau strategi, media pengajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga peserta didik merasa bosan dan menimbulkan hasil belajar kurang sesuai yang diharapkan atau masih banyak tidak mencapai KKM.

Cara penyampaian materi masih konvensional bagi peserta didik, sehingga kondisi yang terjadi dalam proses belajar mengajar kurang kondusif. Guru hanya berpedoman pada buku paket yang ada dan tidak menggunakan sumber- sumber yang lain, serta penyampaian materi kurang dihubungkan dengan lingkungan sekitar. Nilai rata-rata yang diperoleh dari 23 peserta didik yaitu 7 peserta didik yang mencapai KKM dan 16 peserta didik belum mencapai KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam pelajaran tentang sejarah.

a. Siklus 1

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan pembelajaran yang dimulai pada tanggal 13 januari 2025 dan 16 januari 2025. Pelaksanaan siklus I

kegiatan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

1. Siklus 1 pertemuan I (13 Januari 2025)

a. Perencanaan

Pada tahapan ini peneliti menyusun modul ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*. Awalnya peneliti menentukan subjek dan waktu penelitian. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan menetapkan materi yang akan diajarkan. Barulah disusun modul ajar sesuai dengan kebutuhan siswa. Alat dan bahan pembelajaran tidak lupa disiapkan. Setelah itu, guru menyiapkan alat dan bahan pembelajaran yang di perlukan. Guru juga menyiapkan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi keaktifan siswa, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), bahan ajar, dan media pembelajaran.

Pada tahap Perencanaan siklus I peneliti membuat perencanaan tindakan yang meliputi:

1. Mengidentifikasi masalah

Guru menemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran, misalnya :

- Siswa kurang aktif dalam diskusi.
- Nilai hasil belajar rendah.
- Motivasi belajar rendah.

1. Menentukan tujuan Tindakan

Contoh tujuan :

- Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.
- Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif model

Team Games Tournament (TGT).

2. Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP)

Komponen yang dirancang :

- Materi: Disesuaikan dengan tema/topik (misal: "*Daerah Tempat Tinggalku Dahulu*").

- Langkah-langkah pembelajaran TGT:

- 1) Presentasi kelas – Guru menyampaikan materi.
- 2) Kelompok belajar – Siswa dikelompokkan secara heterogen (4–5 orang/kelompok).
- 3) Game – Siswa bermain kuis/pertanyaan dengan sistem turnamen antar siswa dari kelompok berbeda.
- 4) Turnamen – Dilakukan kompetisi dengan sistem rotasi.
- 5) Pemberian penghargaan – Kelompok dengan poin tertinggi diberi apresiasi

- Lembar aktivitas siswa dan soal turnamen disiapkan sesuai materi.
- Lembar observasi aktivitas siswa, motivasi belajar, dan keterampilan sosial.

3. Menentukan instrument penilaian

- Tes hasil belajar (pre dan post-test).

- Lembar observasi aktivitas siswa dan guru.
- Catatan lapangan / jurnal refleksi guru.

4. Menyiapkan media dan sumber belajar

- Lembar kerja siswa (LKS).
- Kartu soal (untuk game/turnamen).
- Papan skor atau tabel nilai kelompok.
- Media visual (ppt, gambar, video, dsb).

5. Menentukan waktu dan jadwal pelaksanaan

- Waktu pelaksanaan siklus I (misalnya: 2 kali pertemuan x 70 menit).
- Tentukan waktu evaluasi dan refleksi setelah pelaksanaan.

6. Menyusun tim pelaksana dan pengamat

- Guru sebagai pelaksana tindakan.
- Rekan guru atau peneliti lain sebagai observer.

b. Pelaksanaan

Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2025 dimulai pukul 07.30-09.15 WIB. Dengan jumlah siswa hadir lengkap sebanyak 23 siswa. Yang terdiri dari 11 laki-laki dan 12 perempuan. Guru berperan sebagai pemimpin dan fasilitator proses belajar mengajar yang dilakukan oleh peneliti itu sendiri, yaitu Ditami Ayu Saputri, S.Pd dan teman sejawat Dzil Hikmah Safitri S.Pd bertugas sebagai observer dalam proses kegiatan pembelajaran. Setiap kegiatan dari proses pembelajaran tertera dalam modul ajar yang sudah disusun. Materi IPAS yang berjudul “Daerah Tempat Tinggalku Dahulu”. Proses pembelajaran

dilaksanakan dengan menggunakan model *Team games Tournament (TGT)*. Kegiatan pembelajaran terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

Tahap ini merupakan implementasi nyata dari rencana yang telah disusun sebelumnya. Model *Team Games Tournament (TGT)* menekankan pembelajaran kooperatif dengan kompetisi yang sehat dalam bentuk permainan/tournament.

Langkah-langkah pelaksanaan Model *Team Games Tournament (TGT)*

1. Kegiatan pendahuluan

- Mengucapkan salam
- Menyapa siswa dan berdoa bersama.
- Melakukan *Ice Breaking*
- Mengaitkan materi dengan pengalaman siswa (*apersepsi*).
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Menjelaskan aturan main dan proses model *Team Games Tournament (TGT)* yang akan dilaksanakan.

a. Pembentukan kelompok

- Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan campuran (heterogen).
- Anggota kelompok harus saling membantu memahami materi

b. Tournament

- Setiap siswa mewakili kelompoknya di papan pertandingan.
- Lawan dalam turnamen dipilih dari siswa dengan kemampuan yang setara (sistem rotasi).

-

2. Poin tournament

- Jawaban benar mendapat poin (misalnya: 10 poin).
- Jawaban salah atau tidak menjawab: 0 poin.

d. Peraturan diskusi

- Semua anggota kelompok wajib berpartisipasi.
- Siswa tidak boleh saling mengolok jika ada anggota yang belum paham.
- Saling membantu dan menghargai pendapat teman

e. Penilaian penghargaan

- Skor individu diakumulasi untuk kelompok.
- Kelompok dengan skor tertinggi mendapat penghargaan kelompok terbaik.

b. Kegiatan inti

No.	Langkah	Penjelasan
1.	Presentasi kelas	Guru menyampaikan materi pembelajaran secara singkat, jelas, dan interaktif. Misal: Materi “Daerah Tempat Tinggalku Dahulu” dijelaskan melalui media gambar, peta, video atau cerita.

2.	Kelompok belajar	Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen (4–5 orang/kelompok). Mereka bekerja sama mempelajari materi dan berdiskusi menggunakan lembar kerja siswa.
3.	Game (Kuis)	Setelah diskusi, siswa melakukan permainan berisi soal-soal sesuai materi. Soal berbentuk pertanyaan singkat, kartu soal, atau kuis lisan.
4.	Tournament (tournament)	Setiap siswa mewakili kelompoknya dan bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain. Turnamen dilakukan secara estafet, siswa dengan skor sebanding saling berhadapan.
5.	Pemberian skor dan penghargaan	Siswa yang menang mendapat poin dan hadiah untuk kelompoknya. Kelompok dengan skor tertinggi diberi penghargaan simbolis (hadiah (kado), bintang, pujian, stiker, dsb).

Selama pelaksanaan, peneliti/observer melakukan observasi aktivitas siswa (mengisi lembar observasi), mencatat hal-hal yang penting yang terjadi di kelas (catatan lapangan), mengamati keaktifan diskusi, keterlibatan dalam tournament, dan sikap siswa.

3. Kegiatan penutup

- Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama siswa.
- Memberi kesempatan siswa merefleksikan proses belajarnya (apa yang disukai, apa yang sulit).
- Memberi penguatan dan motivasi.

b. Memberi tugas rumah (jika perlu).

Tujuan utama dari pelaksanaan siklus 1 ini adalah untuk menerapkan Tindakan melalui model Team Games Tournament (TGT), melihat efektivitas awal model terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa, dan menjadi dasar untuk refleksi di siklus berikutnya.

c. Tahap Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Pada tahapan ini dilaksanakan observasi untuk mengetahui peningkatan ke/aktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*. Pengamatan dilakukan berdasarkan lembar observasi yang telah di buat sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*.

Berikut ini hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus 1 pertemuan 1 di kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih.

Tabel 4. 1 Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 1 Kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih

No.	Nama	Indikator				Jumlah	Persen
		Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran	Berani menjawab pertanyaan yang diberikan	Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas		
1	ATZ	3	2	3	3	11	55%
2	DGAH	2	2	3	1	8	40%
3	FAC	3	3	1	1	8	40%
4	HSA	1	2	1	2	6	30%
5	MAAM	3	3	3	3	11	55%
6	MFH	4	3	3	4	14	70%
7	MF	2	1	2	2	9	45%
8	NZ	3	4	4	4	13	65%
9	N	2	2	4	1	9	45%
10	RAR	3	2	1	2	8	40%
11	SAG	2	3	2	2	9	45%
12	AAS	4	3	2	4	13	65%
13	ANR	3	3	4	3	13	65%
14	RNA	2	2	3	1	8	40%
15	ZH	3	3	1	3	10	50%
16	AA	1	2	3	2	8	40%

17	ML	3	3	3	3	12	60%
18	AZ	3	3	3	3	12	60%
19	AHM	2	2	2	2	8	40%
20	KV	1	2	1	3	7	35%
21	DAS	2	2	2	2	8	40%
22	SAD	1	2	2	1	6	30%
23	SL	3	3	3	3	12	60%
Jumlah Skor		56	57	55	55	223	48%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih dalam kategori yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari persentase keseluruhan yang hanya mencapai nilai 48%. Adapun hasil ketercapaian sesuai dengan indikator keaktifan belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan 1 sebagai berikut :

1. Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat 2 dari 23 orang siswa yang memperoleh skor baik yaitu 4 dengan inisial MFA dan AAS. 10 orang siswa mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial ATZ, FAC, MAAM, NZ, RAR, AHR, ZH, ML, AZ, dan SL. 7 orang anak mendapatkan skor kurang yaitu dengan inisial DGAH, MF, N, SAG, RNA, AHM, DAS. Dan 4 orang siswa mendapatkan skor sangat kurang yaitu inisial HAS, AA, KV, dan SAD.

Siswa dengan inisial MFA dan AAS sudah dalam kategori baik karena mendapat skor 4. Pada saat pembelajaran berlangsung mereka dapat berkonsentrasi dengan baik. Ketika guru menyampaikan materi pembelajaran

MFA dan AAS memperhatikan dengan baik tanpa melakukan aktifitas lain yang dapat mengganggu konsentrasinya dalam belajar. Selama proses pembelajaran berlangsung mereka terlihat semangat dan antusias mengikuti kegiatan-kegiatan yang telah disusun oleh guru.

2. Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat 1 dari 23 orang siswa yang mendapatkan skor baik yaitu 4 dengan inisial NZ. 10 orang siswa mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial FAC, MAAM, MFH, SAG, AAS, ANR, ZH, ML, AZ dan SL. 11 orang siswa mendapatkan skor kurang yaitu 2 dengan inisial ATZ, DGAH, HAS, N, RAR, RNA, AA, AHM, KV, DAS, dan SAD. 1 orang siswa mendapatkan skor sangat kurang yaitu dengan inisial MF.

Siswa dengan inisial NZ sudah dalam kategori baik karena mendapatkan skor paling tinggi yaitu 4. Pada saat pembelajaran dia sudah berani menyampaikan pendapat di depan seluruh teman sekelasnya. Ketika diberi pertanyaan oleh guru ia mampu mengacungkan tangan. Ketika terdapat hal yang belum dipahami NZ berani mengajukan pertanyaan dengan baik.

3. Berani menjawab pertanyaan yang diberikan

Data hasil observasi pada tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 3 orang siswa yang mendapatkan skor baik yaitu 4. Siswa tersebut berinisial NZ, N, dan ANR. 9 orang siswa yang mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial ATZ, DGAH, MAAM, MFH, RNA, AA, ML, AZ, dan SL. 6 orang siswa yang mendapatkan skor kurang yaitu 2, dengan inisial MF, SAG, AAS, AHM, DAS,

dan SAD. 5 orang yang mendapatkan skor sangat kurang yaitu 1 dengan inisial FAC, I, RAR, ZH, dan KV.

Siswa yang berinisial NZ, N, dan ANR pada 13indakan13 ini sudah dalam kategori baik karena mendapatkan nilai yaitu 4. Mereka sudah berani menjawab pertanyaan dari teman maupun guru di depan seluruh teman sekelasnya. Ketika diberi pertanyaan oleh guru ia mampu mangacungkan tangan dan berani menyampaikan jawaban.

3. Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat 3 orang siswa yang mendapatkan skor baik yaitu 4 dengan inisial MFH, NZ, dan AAS. 8 orang siswa mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial ATZ, MAAM, ANR, ZH, ML, AZ, KV, SL. 7 orang siswa mendapatkan skor kurang yaitu 2 dengan inisial HAS, MF, RAR, SAG, AA, AHM, dan DAS. 5 orang siswa mendapatkan skor sangat kurang yaitu 1 dengan inisial DGAH, FAC, N, RNA, dan SAD.

Siswa dengan inisial MFH, NZ, dan AAS sudah dalam kategori baik karena mendapatkan skor 4. Hal itu dapat terlihat Ketika ia sudah mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. MFH, NZ, dan AAS sudah mampu memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Ketika guru memberikan soal di depan kelas MFH, NZ, dan AAS dengan antusias mengerjakannya. Tugas yang diberikan juga dapat diselesaikan dengan baik di sampaikan di depan kelas dengan percaya diri.

2. Siklus 1 pertemuan II (16 Januari 2025)

a. Perencanaan

Pada tahap Perencanaan siklus I pertemuan II peneliti membuat perencanaan tindakan yang meliputi:

2. Mengidentifikasi masalah

Guru menemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran, misalnya :

- Siswa masih ada yang kurang aktif dalam diskusi.
- Nilai hasil belajar masih tergolong rendah tapi sudah ada peningkatan
- Motivasi belajar rendah.

3. Menentukan tujuan Tindakan

Contoh tujuan :

- Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.
- Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif model

Team Games Tournament (TGT).

3. Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP)

Komponen yang dirancang :

- Materi: Disesuaikan dengan tema/topik (misal: "*Daerah Tempat Tinggalku Dahulu*").
- Langkah-langkah pembelajaran TGT:
 4. Presentasi kelas – Guru menyampaikan materi.
 5. Kelompok belajar – Siswa dikelompokkan secara heterogen (4–5 orang/kelompok).

6. Game – Siswa bermain kuis/pertanyaan dengan sistem turnamen antar siswa dari kelompok berbeda.

7. Turnamen – Dilakukan kompetisi dengan sistem rotasi.

8. Pemberian penghargaan – Kelompok dengan poin tertinggi diberi apresiasi

- Lembar aktivitas siswa dan soal turnamen disiapkan sesuai materi.
- Lembar observasi aktivitas siswa, motivasi belajar, dan keterampilan sosial.

2. Menentukan instrument penilaian

- Tes hasil belajar (pre dan post-test).
- Lembar observasi aktivitas siswa dan guru.
- Catatan lapangan / jurnal refleksi guru.

3. Menyiapkan media dan sumber belajar

- Lembar kerja siswa (LKS).
- Kartu soal (untuk game/turnamen).
- Papan skor atau tabel nilai kelompok.
- Media visual (ppt, gambar, video, dsb).

4. Menentukan waktu dan jadwal pelaksanaan

- Waktu pelaksanaan siklus I (misalnya: 2 kali pertemuan x 70 menit).
- Tentukan waktu evaluasi dan refleksi setelah pelaksanaan.

5. Menyusun tim pelaksana dan pengamat

- Guru sebagai pelaksana tindakan.
- Rekan guru atau peneliti lain sebagai observer.

b.Pelaksanaan

Siklus 1 pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2025 dimulai pukul 07.30 – 09.15 WIB. Dengan jumlah siswa hadir lengkap sebanyak 23 siswa, yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Guru berperan sebagai pemimpin dan fasilitator proses belajar mengajar yang dilakukan oleh penulis itu sendiri, yaitu Ditami Ayu Saputri, S.Pd dan teman sejawat Dzil Hikmah Safitri, S.Pd bertugas sebagai observer dalam proses kegiatan pembelajaran. Setiap kegiatan dari proses pembelajaran tertera dalam modul ajar yang sudah disusun. Materi IPAS yang berjudul “Daerah Tempat Tinggalku Dahulu”. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*. Tahap ini merupakan implementasi nyata dari rencana yang telah disusun sebelumnya. Model *Team Games Tournament (TGT)* menekankan pembelajaran kooperatif dengan kompetisi yang sehat dalam bentuk permainan/tournament. Kegiatan pembelajaran terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Langkah-langkah pelaksanaan Model *Team Games Tournament (TGT)*

a. Kegiatan pendahuluan

- Mengucapkan salam
- Menyapa siswa dan berdoa bersama.
- Melakukan *Ice Breaking*
- Mengaitkan materi dengan pengalaman siswa (*apersepsi*).
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.

- Menjelaskan aturan main dan proses model *Team Games Tournament (TGT)* yang akan dilaksanakan.

1. Pembentukan kelompok

- Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan campuran (heterogen).
- Anggota kelompok harus saling membantu memahami materi

2. Tournament

- Setiap siswa mewakili kelompoknya di papan pertandingan.
- Lawan dalam turnamen dipilih dari siswa dengan kemampuan yang setara (sistem rotasi).

3. Poin tournament

- Jawaban benar mendapat poin (misalnya: 10 poin).
- Jawaban salah atau tidak menjawab: 0 poin.

4. Peraturan diskusi

- Semua anggota kelompok wajib berpartisipasi.
- Siswa tidak boleh saling mengolok jika ada anggota yang belum paham.
- Saling membantu dan menghargai pendapat teman

5. Penilaian penghargaan

- Skor individu diakumulasi untuk kelompok.
- Kelompok dengan skor tertinggi mendapat penghargaan kelompok terbaik.

a. Kegiatan inti

No.	Langkah	Penjelasan
1.	Presentasi kelas	Guru menyampaikan materi pembelajaran secara singkat, jelas, dan interaktif. Misal: Materi “Daerah Tempat Tinggalku Dahulu” dijelaskan melalui media gambar, peta, video atau cerita.
2.	Kelompok belajar	Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen (4–5 orang/kelompok). Mereka bekerja sama mempelajari materi dan berdiskusi menggunakan lembar kerja siswa.
	Game (Kuis)	Setelah diskusi, siswa melakukan permainan berisi soal-soal sesuai materi. Soal berbentuk pertanyaan singkat, kartu soal, atau kuis lisan.
	Tournament (tournament)	Setiap siswa mewakili kelompoknya dan bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain. Turnamen dilakukan secara estafet, siswa dengan skor sebanding saling berhadapan.
	Pemberian skor dan penghargaan	Siswa yang menang mendapat poin dan hadiah untuk kelompoknya. Kelompok dengan skor tertinggi diberi penghargaan simbolis (hadiah (kado), bintang, pujian, stiker, dsb).

Selama pelaksanaan, peneliti/observer melakukan observasi aktivitas siswa (mengisi lembar observasi), mencatat hal-hal yang penting yang terjadi di kelas (catatan lapangan), mengamati keaktifan diskusi, keterlibatan dalam tournament, dan sikap siswa.

b. Kegiatan penutup

- Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama siswa.
- Memberi kesempatan siswa merefleksikan proses belajarnya (apa yang disukai, apa yang sulit).

- Memberi penguatan dan motivasi.
- Memberi tugas rumah (jika perlu).

Tujuan utama dari pelaksanaan siklus 1 pertemuan 2 ini adalah untuk menerapkan Tindakan melalui model Team Games Tournament (TGT), melihat efektivitas model terhadap keaktifan belajar siswa, dan menjadi dasar untuk refleksi di siklus berikutnya.

Berikut ini hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus 1 pertemuan 2 di kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih.

Tabel 4. 2 Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 2 Kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih

No.	Nama	Indikator				Jumlah	Persen
		Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran	Berani menjawab pertanyaan yang diberikan	Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas		
1	ATZ	4	4	3	2	13	65%
2	DGAH	3	3	3	2	11	55%
3	FAC	4	4	4	4	16	70%
4	HSA	3	3	3	2	11	50%
5	MAAM	2	4	4	4	14	70%
6	MFH	4	4	4	4	16	80%
7	MF	3	3	3	3	12	55%
8	NZ	4	4	4	4	16	80%
9	N	3	3	3	3	12	55%
10	RAR	3	3	3	3	12	60%

11	SAG	3	4	3	3	13	65%
12	AAS	4	4	4	4	16	80%
13	ANR	4	4	4	4	16	80%
14	RNA	4	3	3	2	12	55%
15	ZH	3	4	3	3	13	65%
16	AA	3	3	3	2	11	55%
17	ML	3	3	4	4	14	70%
18	AZ	4	3	3	4	14	70%
19	AHM	4	4	3	3	14	55%
20	KV	4	3	3	3	13	55%
21	DAS	4	3	3	4	14	55%
22	SAD	3	3	3	3	12	60%
23	SL	4	3	3	3	13	55%
Jumlah Skor		80	79	76	73	308	66%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih dalam kategori rendah, akan tetapi sudah mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari persentase keseluruhan yang hanya mencapai nilai 66%. Adapun hasil ketercapaian sesuai indikator keaktifan belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan 2 sebagai berikut :

a. Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat 12 dari 23 orang siswa yang memperoleh skor baik yaitu 4 dengan inisial ATZ, FAC, MFH, NZ, AAZ, ANR, RNA, AZ, AHM, KV, DAS, dan SL. 10 orang siswa mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial DGAH, HSA, MF, N, RAR, SAG, ZH, AA, ML, SAD. 1 orang anak mendapatkan skor kurang yaitu dengan inisial MAAM.

Siswa dengan inisial ATZ, FAC, MFH, NZ, AAZ, ANR, RNA, AZ, AHM, KV, DAS, dan SL sudah dalam kategori baik karena mendapat skor 4. Pada saat pembelajaran berlangsung mereka dapat berkonsentrasi dengan baik. Ketika guru menyampaikan materi pembelajaran ATZ, FAC, MFH, NZ, AAZ, ANR, RNA, AZ, AHM, KV, DAS, dan SL memperhatikan dengan baik tanpa melakukan aktifitas lain yang dapat mengganggu konsentrasinya dalam belajar. Selama proses pembelajaran berlangsung mereka terlihat semangat dan antusias mengikuti kegiatan-kegiatan yang telah disusun oleh guru.

b. Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat 10 dari 23 orang siswa yang mendapatkan skor baik yaitu 4 dengan inisial ATZ, FAC, MAAM, MFH, NZ, SAG, AAS, ANR, ZH, dan AHM. 13 orang siswa mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial DGAH, HSA, MF, N, RAR, RNA, AA, ML, AZ, KV, DAS, SAD, dan SL.

Siswa dengan inisial ATZ, FAC, MAAM, MFH, NZ, SAG, AAS, ANR, ZH, dan AHM sudah dalam kategori baik karena mendapatkan skor paling tinggi

yaitu 4. Pada saat pembelajaran dia sudah berani menyampaikan pendapat di depan seluruh teman sekelasnya. Ketika diberi pertanyaan oleh guru ia mampu mengacungkan tangan. Ketika terdapat hal yang belum dipahami ATZ, FAC, MAAM, MFH, NZ, SAG, AAS, ANR, ZH, dan AHM berani mengajukan pertanyaan dengan baik.

c. Berani menjawab pertanyaan yang diberikan

Data hasil observasi pada tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 7 orang siswa yang mendapatkan skor baik yaitu 4. Siswa tersebut berinisial FAC, MAAM, MFH, NZ, AAS, ANR, dan ML. 16 orang siswa yang mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial ATZ, DGAH, HAS, MF, N, RAR, SAG, RNA, ZH, AA, AZ, AHM, KV, DAS, SAD, dan SL.

Siswa yang berinisial FAC, MAAM, MFH, NZ, AAS, ANR, dan ML pada indikator ini sudah dalam kategori baik karena mendapatkan nilai yaitu 4. Mereka sudah berani menjawab pertanyaan dari teman maupun guru di depan seluruh teman sekelasnya. Ketika diberi pertanyaan oleh guru ia mampu mengacungkan tangan dan berani menyampaikan jawaban.

d. Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat 9 orang siswa yang mendapatkan skor baik yaitu 4 dengan inisial FAC, MAAM, MFH, NZ, AAS, ANR, ML, AZ, dan DAS. 9 orang siswa mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial MF, N, RAR, SAG, ZH, AHM, KV, SAD, dan SL. 5 orang siswa mendapatkan skor kurang yaitu 2 dengan inisial ATZ, DGAH, HSA, RNA, dan AA.

Siswa dengan inisial FAC, MAAM, MFH, NZ, AAS, ANR, ML, AZ, dan DAS sudah dalam kategori baik karena mendapatkan skor 4. Hal itu dapat terlihat ketika ia sudah mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. FAC, MAAM, MFH, NZ, AAS, ANR, ML, AZ, dan DAS sudah mampu memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Ketika guru memberikan soal di depan kelas MFH, NZ, dan AAS dengan antusias mengerjakannya. Tugas yang diberikan juga dapat diselesaikan dengan baik di sampaikan di depan kelas dengan percaya diri.

3.Refleksi

Tahapan ini dilakukan setelah dilakukannya pengamatan untuk melihat hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus 1. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, dilakukan refleksi oleh peneliti. Peneliti melakukan refleksi dengan seksama terhadap proses pembelajaran yang telah terjadi untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada pada proses pembelajaran tersebut. Sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan yang sesuai pada pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Perbaikan ini dilakukan agar proses pembelajaran menjadi maksimal. Sehingga keaktifan belajar siswa dapat meningkat lebih baik dibandingkan proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus 1.

Dari hasil pengumpulan data dan evaluasi tindakan pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua terdapat perbedaan yaitu pada pertemuan pertama siswa kurang memperhatikan ketika guru menyampaikan pelajaran dan media

pembelajaran kurang menarik, sehingga keaktifan belajar siswa masih kurang. Sedangkan di pertemuan kedua guru menyiapkan alat peraga, siswa dapat memperhatikan guru menyampaikan pelajaran dan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik belajar sehingga keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan data keaktifan belajar siswa yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus 1 belum mendapatkan hasil yang memadai, sehingga perlu dilanjutkan perbaikan pada siklus 2.

Selama pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada siklus 1 masih ada kekurangan yang harus diperbaiki. Hal-hal yang perlu diperbaiki:

- a. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran
- b. Ketertiban dalam mengikuti pembelajaran
- a. Siswa masih ada yang belum siap dalam proses pembelajaran
- b. Guru harus mengaktifkan siswa untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan yang diberikan
- e. Siswa kurang memperhatikan ketika guru menerangkan, seperti adanya beberapa peserta didik yang kurang serius dalam memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru.
- f. Peserta didik belum percaya diri untuk mempresentasikan hasil dari penyelesaian masalah yang diberikan.
- g. Beberapa siswa merasa malu untuk mengungkapkan pendapatnya.
- h. Alat peraga pembelajaran kurang menarik bagi siswa

- i. Media pembelajaran kurang menarik karena lebih banyak kata-kata dari pada gambar.

Berdasarkan hasil refleksi dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pada siklus 1 menunjukkan masih banyak kekurangan yang menyebabkan keberhasilan dari keaktifan belajar siswa belum mencapai nilai ketuntasan.

Berdasarkan refleksi siklus 1 tindakan yang akan dilakukan pada siklus 2 yaitu :

- a. Guru membangun keterlibatan siswa sehingga pengkondisian kelas menjadi lebih baik.
- b. Guru memberikan motivasi terkait materi pembelajaran agar siswa termotivasi dan semangat.
- c. Memberikan *reward* kepada peserta didik.

4.1.5 Siklus 2

Praktek pembelajaran dilaksanakan dengan pokok bahasan perubahan lingkungan. Siklus II ini dibagi menjadi dua kali pertemuan, masing-masing pertemuan berlangsung selama 3x35 menit. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Tindakan siklus II terdiri dari beberapa tahap, perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

1.1.6 Siklus 2 Pertemuan I

Tindakan ini dilakukan pada hari Rabu, 20 Januari 2025 melalui kegiatan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap Perencanaan siklus I pertemuan 2 peneliti membuat perencanaan tindakan yang meliputi:

1. Mengidentifikasi masalah

Guru menemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran, misalnya :

- Siswa masih ada yang kurang aktif dalam diskusi.
- Nilai hasil belajar masih tergolong rendah tapi sudah ada peningkatan
- Motivasi belajar rendah.

2. Menentukan tujuan Tindakan

Contoh tujuan :

- Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.
- Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)*.

3. Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP)

Komponen yang dirancang :

- Materi: Disesuaikan dengan tema/topik (misal: "*Daerah Tempat Tinggalku Dahulu*").
- Langkah-langkah pembelajaran TGT:
 - a. Presentasi kelas – Guru menyampaikan materi.
 - b. Kelompok belajar – Siswa dikelompokkan secara heterogen (4–5 orang/kelompok).

c. Game – Siswa bermain kuis/pertanyaan dengan sistem turnamen antar siswa dari kelompok berbeda.

d. Turnamen – Dilakukan kompetisi dengan sistem rotasi.

e. Pemberian penghargaan – Kelompok dengan poin tertinggi diberi apresiasi

- Lembar aktivitas siswa dan soal turnamen disiapkan sesuai materi.
- Lembar observasi aktivitas siswa, motivasi belajar, dan keterampilan sosial.

6. Menentukan instrument penilaian

- Tes hasil belajar (pre dan post-test).
- Lembar observasi aktivitas siswa dan guru.
- Catatan lapangan / jurnal refleksi guru.

7. Menyiapkan media dan sumber belajar

- Lembar kerja siswa (LKS).
- Kartu soal (untuk game/turnamen).
- Papan skor atau tabel nilai kelompok.
- Media visual (ppt, gambar, video, dsb).

8. Menentukan waktu dan jadwal pelaksanaan

- Waktu pelaksanaan siklus I (misalnya: 2 kali pertemuan x 70 menit).
- Tentukan waktu evaluasi dan refleksi setelah pelaksanaan.

9. Menyusun tim pelaksana dan pengamat

- Guru sebagai pelaksana tindakan.
- Rekan guru atau peneliti lain sebagai observer.

a. Pelaksanaan

Siklus 1 pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2025 dimulai pukul 07.30 – 09.15 WIB. Dengan jumlah siswa hadir lengkap sebanyak 23 siswa, yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Guru berperan sebagai pemimpin dan fasilitator proses belajar mengajar yang dilakukan oleh penulis itu sendiri, yaitu Ditami Ayu Saputri, S.Pd dan teman sejawan Dzil Hikmah Safitri, S.Pd bertugas sebagai observer dalam proses kegiatan pembelajaran. Setiap kegiatan dari proses pembelajaran tertera dalam modul ajar yang sudah disusun. Materi IPAS yang berjudul “Daerah Tempat Tinggalku Dahulu”. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*. Tahap ini merupakan implementasi nyata dari rencana yang telah disusun sebelumnya. Model *Team Games Tournament (TGT)* menekankan pembelajaran kooperatif dengan kompetisi yang sehat dalam bentuk permainan/tournament. Kegiatan pembelajaran terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Langkah-langkah pelaksanaan Model *Team Games Tournament (TGT)*

b. Kegiatan pendahuluan

- Mengucapkan salam
- Menyapa siswa dan berdoa bersama.

- Melakukan *Ice Breaking*
- Mengaitkan materi dengan pengalaman siswa (*apersepsi*).
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Menjelaskan aturan main dan proses model *Team Games Tournament (TGT)* yang akan dilaksanakan.

c. Pembentukan kelompok

Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan campuran (heterogen).

2. Anggota kelompok harus saling membantu memahami materi

3. Tournament

- Setiap siswa mewakili kelompoknya di papan pertandingan.
- Lawan dalam turnamen dipilih dari siswa dengan kemampuan yang setara (sistem rotasi).

d. Poin tournament

- Jawaban benar mendapat poin (misalnya: 10 poin).
- Jawaban salah atau tidak menjawab: 0 poin.

e. Peraturan diskusi

- Semua anggota kelompok wajib berpartisipasi.
- Siswa tidak boleh saling mengolok jika ada anggota yang belum paham.
- Saling membantu dan menghargai pendapat teman

f. Penilaian penghargaan

- Skor individu diakumulasi untuk kelompok.

- Kelompok dengan skor tertinggi mendapat penghargaan kelompok terbaik.

b. Kegiatan inti

No.	Langkah	Penjelasan
1.	Presentasi kelas	Guru menyampaikan materi pembelajaran secara singkat, jelas, dan interaktif. Misal: Materi “Daerah Tempat Tinggalku Dahulu” dijelaskan melalui media gambar, peta, video atau cerita.
2.	Kelompok belajar	Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen (4–5 orang/kelompok). Mereka bekerja sama mempelajari materi dan berdiskusi menggunakan lembar kerja siswa.
	Game (Kuis)	Setelah diskusi, siswa melakukan permainan berisi soal-soal sesuai materi. Soal berbentuk pertanyaan singkat, kartu soal, atau kuis lisan.
	Tournament (tournament)	Setiap siswa mewakili kelompoknya dan bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain. Turnamen dilakukan secara estafet, siswa dengan skor sebanding saling berhadapan.
	Pemberian skor dan penghargaan	Siswa yang menang mendapat poin dan hadiah untuk kelompoknya. Kelompok dengan skor tertinggi diberi penghargaan simbolis (hadiah (kado), bintang, pujian, stiker, dsb).

Selama pelaksanaan, peneliti/observer melakukan observasi aktivitas siswa (mengisi lembar observasi), mencatat hal-hal yang penting yang terjadi di kelas (catatan lapangan), mengamati keaktifan diskusi, keterlibatan dalam tournament, dan sikap siswa.

a. Kegiatan penutup

- Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama siswa.
- Memberi kesempatan siswa merefleksikan proses belajarnya (apa yang disukai, apa yang sulit).
- Memberi penguatan dan motivasi.
- Memberi tugas rumah (jika perlu).

Tujuan utama dari pelaksanaan siklus 1 pertemuan 2 ini adalah untuk menerapkan 31Indicato melalui model Team Games Tournament (TGT), melihat efektivitas model terhadap keaktifan belajar siswa, dan menjadi dasar untuk refleksi di siklus berikutnya.

Berikut ini hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan 1 di kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih.

Tabel 4. 3 Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1 Kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih

No.	Nama	Indikator				Jumlah	Persen
		Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran	Berani menjawab pertanyaan yang diberikan	Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas		
1	ATZ	4	4	3	3	14	70%
2	DGAH	3	3	3	2	11	55%
3	FAC	3	4	4	4	15	75%
4	HAS	3	4	3	3	13	65%
5	MAAM	4	4	4	4	16	80%
6	MFH	4	5	4	4	17	85%
7	MF	3	3	3	2	11	55%

8	NZ	4	4	5	5	18	90%
9	N	3	3	4	3	13	65%
10	RAR	3	4	4	4	15	75%
11	SAG	4	4	4	3	15	75%
12	AAS	5	4	4	4	17	85%
13	ANR	4	4	4	4	16	80%
14	RNA	2	3	4	3	12	60%
15	ZH	4	4	4	4	16	80%
16	AA	4	4	4	3	15	75%
17	ML	4	4	3	4	15	75%
18	AZ	3	5	4	3	15	75%
19	AHM	4	4	4	4	16	80%
20	KV	2	3	4	3	12	60%
21	DAS	3	2	4	4	13	65%
22	SAD	4	4	4	4	16	80%
23	SL	4	3	4	4	15	75%
Jumlah Skor		81	86	88	81	336	73%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dengan menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari persentase keaktifan siswa yang mengalami peningkatan dibandingkan pada dua proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus 1. Hasil observasi yang telah dilakukan menyatakan bahwa proses pembelajaran pada tahap ini mencapai 73%. Hal ini

menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* memberikan dampak yang baik pada siswa.

Adapun hasil ketercapaian sesuai 33ndicator keaktifan belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 sebagai berikut :

a. Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat 1 dari 23 orang siswa yang memperoleh skor sangat baik yaitu 5 dengan inisial AAS. 12 orang siswa mendapatkan skor baik yaitu 4 dengan inisial ATZ, MAAM, MFH, NZ, SAG, ANR, ZH, AA, ML, AHM, SAD, dan SL. 8 orang siswa mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial DGAG, FAC, HAS, MF, N, RAR, AZ dan DAS. Dan 1 orang siswa yang mendapatkan skor kurang yaitu 2 dengan inisial RNA dan KV.

Siswa dengan inisial AAS sudah dalam kategori sangat baik karena mendapat skor paking tinggi yaitu 5. Mereka mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Selama proses pembelajaran berlangsung mereka berani menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Ketika diminta penjelasan atau jawabannya, mereka mampu menjelaskan dengan baik. Jika terdapat beberapa hal yang belum dipahami AAS tidak segan ataupun takut untuk mengajukan pertanyaan.

b. Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat 2 dari 23 orang siswa yang memperoleh skor sangat baik yaitu 5 dengan inisial MFH dan AZ. 14 orang siswa mendapatkan skor baik yaitu 4 dengan inisial ATZ, FAC,

HAS, MAAM, NZ, RAR, SAG, AAS, ANR, ZH, AA, ML, AHM, dan SAD. 6 orang siswa mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial DGAH, MF, N, RNA, KV, dan SL. Dan 1 orang siswa yang mendapatkan skor kurang yaitu 2 dengan inisial DAS.

Siswa dengan inisial MFH dan AZ sudah dalam kategori sangat baik karena mendapatkan skor paling tinggi yaitu 5. Mereka mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Selama proses pembelajaran berlangsung mereka berani menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Ketika diminta penjelasan atas jawabannya, mereka mampu menjelaskan dengan baik. Jika terdapat beberapa hal yang belum dipahami MFH dan AZ tidak segan ataupun takut untuk mengajukan pertanyaan.

c. Berani menjawab pertanyaan yang diberikan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat 1 dari 23 orang siswa yang memperoleh skor sangat baik yaitu 5 dengan inisial NZ. 17 orang siswa mendapatkan skor baik yaitu 4 dengan inisial FAC, MAAM, MFH, N, RAR, SAG, AAS, ANR, RNA, ZH, AA, AZ, AHM, KV, DAS, SAD, dan SL. 5 orang siswa mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial ATZ, DGAH, HAS, MF, dan ML.

Siswa yang berinisial NZ pada indikator ini sudah dalam kategori sangat baik karena mendapatkan nilai yaitu 5. Ia sudah berani menjawab pertanyaan dari teman maupun guru di depan seluruh teman sekelasnya. Ketika diberi pertanyaan oleh guru ia mampu mengacungkan tangan dan berani menyampaikan jawaban.

d. Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas

Data dari observasi di atas menunjukkan bahwa terdapat 1 dari 23 orang siswa yang memperoleh skor sangat baik yaitu 5 dengan inisial NZ. 12 orang siswa mendapatkan skor baik yaitu 4 dengan inisial FAC, MAAM, MFH, RAR, AAS, ANR, ZH, ML, AHM, DAS, SAD, dan SL. 8 orang siswa mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial ATZ, HAS, N, SAG, RNA, AA, AZ, dan KV. Dan 2 orang siswa yang mendapatkan skor kurang yaitu 2 dengan inisial DGAH dan MF.

Siswa dengan inisial NZ sudah dalam kategori sangat baik karena mendapatkan skor paling tinggi yaitu 5. Selama proses pembelajaran berlangsung mereka mampu menyelesaikan berbagai permasalahan yang diberikan oleh guru dengan baik. Tugas yang diberikan juga dapat diselesaikan dengan baik disampaikan di depan kelas dengan percaya diri.

2. Siklus II Pertemuan 2

Tindakan ini dilakukan pada hari Rabu, 23 Januari 2025 melalui kegiatan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap Perencanaan siklus II pertemuan 2 peneliti membuat perencanaan tindakan yang meliputi:

1. Mengidentifikasi masalah

Guru menemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran, misalnya :

- Siswa masih ada yang kurang aktif dalam diskusi.
- Nilai hasil belajar masih tergolong rendah tapi sudah ada peningkatan

- Motivasi belajar rendah.

2. Menentukan tujuan Tindakan

Contoh tujuan :

- Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.
- Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif model

Team Games Tournament (TGT).

3. Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP)

Komponen yang dirancang :

- Materi: Disesuaikan dengan tema/topik (misal: *“Daerah Tempat Tinggalku Dahulu”*).
- Langkah-langkah pembelajaran TGT:
 - a. Presentasi kelas – Guru menyampaikan materi.
 - b. Kelompok belajar – Siswa dikelompokkan secara heterogen (4–5 orang/kelompok).
 - c. Game – Siswa bermain kuis/pertanyaan dengan sistem turnamen antar siswa dari kelompok berbeda.
 - d. Turnamen – Dilakukan kompetisi dengan sistem rotasi.
 - e. Pemberian penghargaan – Kelompok dengan poin tertinggi diberi apresiasi
- Lembar aktivitas siswa dan soal turnamen disiapkan sesuai materi.

- Lembar observasi aktivitas siswa, motivasi belajar, dan keterampilan sosial.

4. Menentukan instrument penilaian

- Tes hasil belajar (pre dan post-test).
- Lembar observasi aktivitas siswa dan guru.
- Catatan lapangan / jurnal refleksi guru.

5. Menyiapkan media dan sumber belajar

- Lembar kerja siswa (LKS).
- Kartu soal (untuk game/turnamen).
- Papan skor atau tabel nilai kelompok.
- Media visual (ppt, gambar, video, dsb).

6. Menentukan waktu dan jadwal pelaksanaan

- Waktu pelaksanaan siklus I (misalnya: 2 kali pertemuan x 70 menit).
- Tentukan waktu evaluasi dan refleksi setelah pelaksanaan.

7. Menyusun tim pelaksana dan pengamat

- Guru sebagai pelaksana tindakan.
- Rekan guru atau peneliti lain sebagai observer.

b. Pelaksanaan

Siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 23 Januari 2025 dimulai pukul 07.30 – 09.15 WIB. Dengan jumlah siswa hadir lengkap sebanyak 23 siswa, yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Guru berperan sebagai pemimpin dan fasilitator proses belajar mengajar yang dilakukan oleh penulis itu sendiri, yaitu Ditami Ayu Saputri, S.Pd dan teman sejawan Dzil

Hikmah Safitri, S.Pd bertugas sebagai observer dalam proses kegiatan pembelajaran. Setiap kegiatan dari proses pembelajaran tertera dalam modul ajar yang sudah disusun. Materi IPAS yang berjudul “Daerah Tempat Tinggalku Dahulu”. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*. Tahap ini merupakan implementasi nyata dari rencana yang telah disusun sebelumnya. Model *Team Games Tournament (TGT)* menekankan pembelajaran kooperatif dengan kompetisi yang sehat dalam bentuk permainan/tournament. Kegiatan pembelajaran terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Langkah-langkah pelaksanaan Model *Team Games Tournament (TGT)*

1. Kegiatan pendahuluan

- Mengucapkan salam
- Menyapa siswa dan berdoa bersama.
- Melakukan *Ice Breaking*
- Mengaitkan materi dengan pengalaman siswa (*apersepsi*).
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Menjelaskan aturan main dan proses model *Team Games Tournament (TGT)* yang akan dilaksanakan.

2. Pembentukan kelompok

Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan campuran (heterogen).

- a. Anggota kelompok harus saling membantu memahami materi

b. Tournament

- Setiap siswa mewakili kelompoknya di papan pertandingan.
- Lawan dalam turnamen dipilih dari siswa dengan kemampuan yang setara (sistem rotasi).

c. Poin tournament

- Jawaban benar mendapat poin (misalnya: 10 poin).
- Jawaban salah atau tidak menjawab: 0 poin.

b. Peraturan diskusi

- Semua anggota kelompok wajib berpartisipasi.
- Siswa tidak boleh saling mengolok jika ada anggota yang belum paham.
- Saling membantu dan menghargai pendapat teman

e. Penilaian penghargaan

- Skor individu diakumulasi untuk kelompok.
- Kelompok dengan skor tertinggi mendapat penghargaan kelompok terbaik.

a. Kegiatan inti

No.	Langkah	Penjelasan
1.	Presentasi kelas	Guru menyampaikan materi pembelajaran secara singkat, jelas, dan interaktif. Misal: Materi “Daerah Tempat Tinggalku Dahulu” dijelaskan melalui media gambar, peta, video atau cerita.
2.	Kelompok belajar	Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen (4–5 orang/kelompok). Mereka bekerja sama mempelajari materi dan

		berdiskusi menggunakan lembar kerja siswa.
	Game (Kuis)	Setelah diskusi, siswa melakukan permainan berisi soal-soal sesuai materi. Soal berbentuk pertanyaan singkat, kartu soal, atau kuis lisan.
	Tournament (tournament)	Setiap siswa mewakili kelompoknya dan bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain. Turnamen dilakukan secara estafet, siswa dengan skor sebanding saling berhadapan.
	Pemberian skor dan penghargaan	Siswa yang menang mendapat poin dan hadiah untuk kelompoknya. Kelompok dengan skor tertinggi diberi penghargaan simbolis (hadiah (kado), bintang, pujian, stiker, dsb).

Selama pelaksanaan, peneliti/observer melakukan observasi aktivitas siswa (mengisi lembar observasi), mencatat hal-hal yang penting yang terjadi di kelas (catatan lapangan), mengamati keaktifan diskusi, keterlibatan dalam tournament, dan sikap siswa.

c. Kegiatan penutup

- Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama siswa.
- Memberi kesempatan siswa merefleksikan proses belajarnya (apa yang disukai, apa yang sulit).
- Memberi penguatan dan motivasi.
- Memberi tugas rumah (jika perlu).

Tujuan utama dari pelaksanaan siklus II pertemuan 2 ini adalah untuk menerapkan tindakan melalui model *Team Games Tournament (TGT)*, melihat

efektivitas model terhadap keaktifan belajar siswa, dan menjadi dasar untuk refleksi di siklus berikutnya.

Berikut ini hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan 1 di kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih.

**Tabel 4. 4 Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2
Kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih**

No.	Nama	Indikator				Jumlah	Persen
		Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran	Berani menjawab pertanyaan yang diberikan	Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas		
1	ATZ	5	3	3	4	15	75%
2	DGAH	3	4	5	3	15	75%
3	FAC	4	4	3	4	15	75%
4	HSA	5	4	4	4	17	85%
5	MAAM	5	4	5	4	18	90%
6	MFH	5	5	5	5	20	100%
7	MF	3	4	5	3	15	75%
8	NZ	5	5	3	5	18	90%
9	N	3	4	4	4	15	75%
10	RAR	4	4	3	5	16	80%
11	SAG	4	4	4	4	16	80%
12	AAS	5	5	4	4	18	90%
13	ANR	4	3	4	4	15	75%
14	RNA	4	3	4	3	14	70%

15	ZH	5	4	4	5	18	90%
16	AA	3	4	4	3	14	70%
17	ML	4	4	4	5	17	85%
18	AZ	4	4	4	4	16	80%
19	AHM	4	4	3	4	15	75%
20	KV	5	4	4	5	18	90%
21	DAS	4	4	4	4	16	80%
22	SAD	4	4	4	4	16	80%
23	SL	5	4	5	4	18	90%
Jumlah Skor		96	88	92	95	371	80%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dengan menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari persentase keaktifan siswa yang mengalami peningkatan dibandingkan pada proses pembelajaran sebelumnya. Hasil observasi yang telah dilakukan menyatakan bahwa proses pembelajaran pada tahap ini mencapai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* memberikan dampak yang baik pada siswa.

Adapun hasil ketercapaian sesuai indikator keaktifan belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 sebagai berikut :

a. Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa 9 dari 23 orang siswa yang memperoleh skor sangat baik yaitu 5 dengan inisial ATZ, HSA, MAAM, MFH, NZ, AAS, ZH, KV, dan SL. Sedangkan 10 orang siswa mendapatkan skor baik yaitu 4 dengan inisial FAC, RAR, SAG, ANR, RNA, ML, AZ, AHM, DAS, dan SAD. Dan 4 orang siswa mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial DGAG, FAC, HSA, MF, N, RAR, AZ dan DAS. Dan 1 orang siswa yang mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial DGAH, MF, N, dan AA.

Siswa yang berinisial ATZ, HSA, MAAM, MFH, NZ, AAS, ZH, KV, dan SL pada indikator ini sudah dalam kategori sangat baik karena mendapatkan skor paling tinggi yaitu 5. Pada saat mengikuti proses pembelajaran berlangsung ia memperhatikan dengan baik. ATZ, HSA, MAAM, MFH, NZ, AAS, ZH, KV, dan SL juga mampu berkonsentrasi selama berlangsungnya proses pembelajaran. Ia tidak terganggu dengan kegiatan lain yang dapat merusak konsentrasinya. Selain itu ATZ, HSA, MAAM, MFH, NZ, AAS, ZH, KV, dan SL juga antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran

data hasil observasi pada tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 3 dari 23 orang siswa yang memperoleh skor sangat baik yaitu 5. Siswa tersebut berinisial MFH, NZ, dan AAS. 17 orang siswa mendapatkan skor baik yaitu 4 dengan inisial DGAH, FAC, HSA, MAAM. MF, N, RAR, SAG, ZH, AA, ML,

AZ, AHM, KV, DAS, SAD, dan SL. Sedangkan 3 orang siswa yang berinisial ATZ, ANR, dan RNA mendapatkan skor cukup yaitu 3.

Siswa dengan inisial MFH, NZ, dan AAS pada indikator ini sudah dalam kategori sangat baik karena mendapatkan skor paling tinggi yaitu 5. Mereka sudah berani menyampaikan pendapat di depan seluruh teman sekelasnya. Ketika diberi pertanyaan oleh guru ia mampu mengcungkan tangan.

c. Berani menjawab pertanyaan yang diberikan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat 4 dari 23 orang siswa yang memperoleh skor sangat baik yaitu 5 dengan inisial DGAH, MAAM, MFH, dan MF. 14 orang siswa mendapatkan skor baik yaitu 4 dengan inisial HSA, N, SAG, AAS, ANR, RNA, ZH, AA, ML, AZ, KV, DAS, SAD, dan SL. Dan 5 orang siswa mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial ATZ, FAC, NZ, RAR, dan AHM.

Siswa yang berinisial DGAH, MAAM, MFH, dan MF pada indikator ini sudah dalam kategori sangat baik karena mendapatkan nilai yaitu 5. Ia sudah berani menjawab pertanyaan dari teman maupun guru di depan seluruh teman sekelasnya. Ketika diberi pertanyaan oleh guru ia mampu mangacungkan tangan dan berani menyampaikan jawaban.

d. Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas

Data dari observasi di atas menunjukkan bahwa terdapat 6 dari 23 orang siswa yang memperoleh skor sangat baik yaitu 5 dengan inisial MFH, NZ, RAR, ZH, ML, dan KV. 13 orang siswa mendapatkan skor baik yaitu 4 dengan inisial ATZ, FAC, HSA, MAAM, N, SAG, AAS, ANR, AZ, AHM, DAS, SAD, dan SL.

Dan 4 orang siswa mendapatkan skor cukup yaitu 3 dengan inisial DGAH, MF, RNA, dan AA.

Siswa dengan inisial MFH, NZ, RAR, ZH, ML, dan KV sudah dalam kategori sangat baik karena mendapatkan skor paling tinggi yaitu 5. Selama proses pembelajaran berlangsung mereka mampu menyelesaikan berbagai permasalahan yang timbul dengan baik. Ketika guru menampilkan soal di depan kelas dengan proyektor, MFH, NZ, RAR, ZH, ML, dan KV mampu mengerjakannya dengan mandiri.

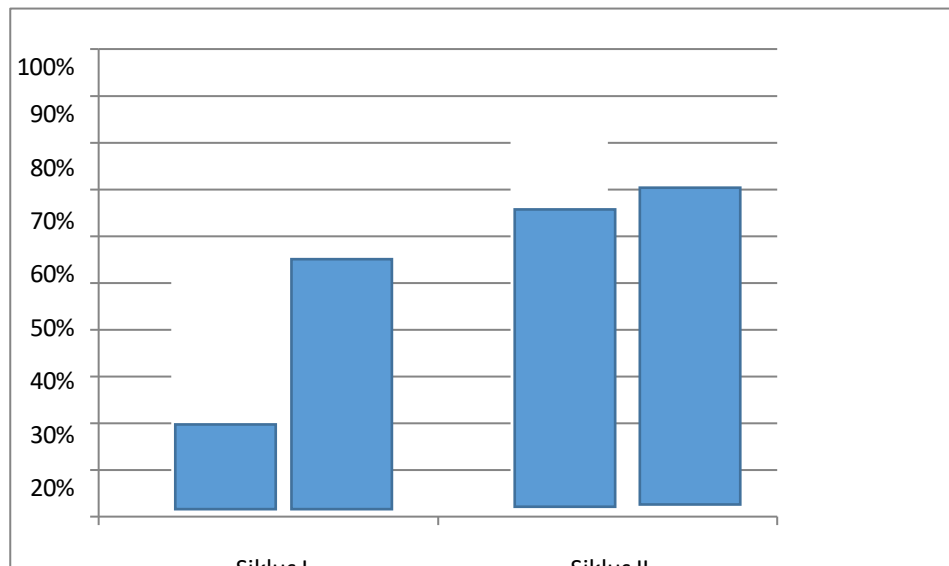
c. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, dilakukan refleksi oleh peneliti. Peneliti melakukan refleksi dengan seksama terhadap proses pembelajaran yang telah terjadi untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada pada proses pembelajaran tersebut. Sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan yang sesuai pada pelaksanaan pembelajaran selanjutnya.

Dari hasil pengumpulan data hasil observasi dan evaluasi Tindakan pada siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua terdapat beberapa perbedaan yaitu pertemuan pertama guru menyiapkan alat peraga pembelajaran, siswa sudah terbiasa aktif dan memperhatikan penyampaian materi oleh guru. Pada pertemuan kedua guru melakukan *ice breaking* untuk mengkondisi siswa, memberikan *reward* berupa bingkisan bagi kelompok siswa yang menang, pengelolaan kelas terlaksana secara baik, guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan suasana yang kondusif dan peserta didik sudah dapat mengikuti pembelajaran secara

optimal pada pelaksanaan siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan keaktifan belajar siswa pada siklus II sudah tampak bahwa siswa lebih aktif dalam melakukan keaktifan belajar.

Adapun hasil observasi yang dilakukan pada siklus II menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dari siklus 1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih dan penelitian ini tidak dilanjutkan lagi karena keaktifan belajar siswa telah mencapai indikator dan ketuntasan yang diharapkan.



Gambar 4. 1 Grafik Belajar dari 2 Siklus

Grafik di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran secara berturut-turut sesuai perbandingan data hasil belajar dari Siklus I, dan Siklus II. Siklus I pertemuan 1 sebesar 48%, siklus 1 pertemuan 2 sebesar 66%, meningkat pada Siklus II pertemuan 1 sebesar 73%, dan meningkat lagi pada Siklus II pertemuan 2 sebesar 80%.

Dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, maka penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDN 63/X Nibung Putih.

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada setiap siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Sehingga prestasi siswa untuk belajar IPAS khususnya terlihat pada kreativitas siswa atau aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dan hasil yang diperoleh oleh siswa yang meningkat.

3. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

1. Perbandingan Keaktifan Siswa

Hasil observasi yang telah dilakukan sebelum pelaksanaan Tindakan dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa menunjukkan bahwa belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Setelah dilakukannya tindakan yaitu siklus I dengan 2 kali pertemuan, hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada siklus 1 pertemuan 1 persentase keaktifan siswa mencapai 48% meningkat pada siklus 1 pertemuan II menjadi 66%. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran siklus 1 sudah meningkat walaupun belum signifikan. Sehingga peneliti melanjutkan ke proses pembelajaran pada siklus II. Pada siklus II pertemuan I persentase keaktifan siswa mencapai 73% meningkat pada siklus II pertemuan II menjadi 80%. Data hasil observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 5 Perbandingan Keaktifan Siswa

No.	Tahapan	Nilai
1.	Siklus I Pertemuan I	48%
2.	Siklus I Pertemuan II	66%
3.	Siklus II Pertemuan I	73%
4.	Siklus II Pertemuan II	80%

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa pada siklus 1 pertemuan I persentase keaktifan belajar siswa mencapai 48%. Siklus I pertemuan II persentase keaktifan belajar siswa mencapai 66%. Siklus II pertemuan I persentase keaktifan siswa mencapai 73%. Dan siklus II pertemuan II persentase keaktifan belajar siswa mencapai 80%. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pada setiap siklus dan pertemuan terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

4.2 Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih. Sebelum melakukan tindakan peneliti melakukan observasi awal terlebih dahulu. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Permasalahan tersebut melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*.

Menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Proses pembelajaran juga menjadi

lebih menyenangkan. Siswa akan lebih berkonsentrasi dalam belajar. Sehingga apa yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik dan hasil belajar pun dapat meningkat. Selain itu siswa juga akan dengan senang hati mengikuti rangkaian kegiatan yang telah dipersiapkan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan guru perlu melakukan persiapan yang baik. Awalnya guru perlu melakukan perencanaan terlebih dahulu. Pada tahap perencanaan guru perlu mempersiapkan banyak hal diantaranya modul ajar, media pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran dan assessment. Penyusunan modul ajar dilakukan sebaik mungkin agar proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar. Setelah modul ajarselesai disusun guru melanjutkan kegiatan dengan membuat media pembelajaran semenarik mungkin.

Setelah tahap perencanaan selesai dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan. Pada tahapan ini peneliti dilakukan dengan II siklus setiap siklus terdiri dari II kali pertemuan. Pada setiap pertemuan proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*. Pada tahap pelaksanaan juga akan dilakukan observasi untuk mengetahui keaktifan belajar siswa. Setelah II pertemuan selesai dilaksanakan pada setiap siklus guru akan memberikan *post test* untuk mengukur hasil belajar siswa. Dilanjutkan dengan tahap refleksi. Setelah dilakukannya tahap refleksi maka dapat dilakukan perbaikan proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* menunjukkan bahwa

keaktifan belajar siswa meningkat menjadi lebih baik. Hasil penelitian ini diperoleh setelah melakukan observasi terhadap keaktifan belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan I keaktifan belajar siswa mencapai 73%. Sedangkan keaktifan belajar siswa pada siklus II pertemuan II mencapai 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa di kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih. Oleh karena itu, penelitian dapat dihentikan pada siklus II karena hasil yang diperoleh telah sesuai dengan indikator ketercapaian.