



**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SD
MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT**

Rochmad Ari Setyawan¹, Firosalia Kristin², Indri Anugraheni³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana

e-mail : rochmad.ari@gmail.com¹, firosalia.kristin@uksw.edu², indri.anugraheni@uksw.edu³

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD N Karangduren 02 melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan langkah-langkah secara umum yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*Teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*Teams recognition*). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau PTK. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 28 siswa di kelas 5 SD Negeri Karangduren 02. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes dan nontes dengan analisis data berupa analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 dengan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal tersebut dibuktikan dengan data meningkatnya rata-rata keaktifan pra siklus sebesar 16,10 dengan kategori kurang aktif, siklus I rata-rata keaktifan meningkat menjadi 17,10 dengan kategori cukup aktif, dan siklus II rata-rata keaktifan meningkat menjadi 29,64 dengan kategori aktif. Untuk hasil belajar juga mengalami peningkatan dengan KKM yang ditentukan adalah 70, pada tahap prasiklus rata-rata hasil belajar siswa adalah 64,72 dengan frekuensi tuntas adalah 5 siswa dengan persentase 17,86% dan frekuensi tidak tuntas 23 siswa dengan persentase 82,14%. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebanyak 5,77 menjadi 70,49 dengan frekuensi siswa tuntas sebanyak 17 siswa dengan persentase 60,71% dan frekuensi 11 siswa tidak tuntas dengan persentase 39,29%. Siklus II hasil belajar siswa kembali mengalami peningkatan sebanyak 19,51 menjadi 90,00 dengan frekuensi siswa tuntas sebanyak 26 siswa dengan persentase 92,86% dan frekuensi 2 siswa tidak tuntas dengan persentase 7,14%.

Kata Kunci: *Teams games Tournament*, IPA, keaktifan, hasil belajar.

Abstract

The purpose of this study was to determine the increase in the activeness and learning outcomes of science students in grade 5 of 2nd Karangduren National Elementary School through the application of the *Teams Games Tournament* learning model with general steps namely class presentation, group learning (*Teams*), games (*games*), tournaments, and group awards (*Recognition Teams*). This study uses a type of classroom action research or CAR. This research takes 28 students of 2nd Karangduren National Elementary School as its subject. This research be done in 2 cycles. Collecting data techniques that be used in this research are test and non-test with data analysis quantitative and qualitative. The result of this research by using the steps of *Teams Games Tournament* learning model is class presentation, learning in group (*Teams*), games (*games*), competition (*tournament*), and the group reward (*Teams recognition*) could increasing the involvement level and learning outcomes of the students of 2nd Karangduren National Elementary School. It's proven by the data that show the increasing of the average of the student involvement level at pre-cycle which is 16,10 with category less active. In the first cycle, the average of the student's involvement level increase become 17,10 with category pretty active. In the second cycle the average of the student's involvement level increase become 29,64 with category active. For learning outcomes also increases with the specified KKM is 70, at the average level of student learning outcomes is 64.72 with complete frequency is 5 students with a percentage of 17.86% and incomplete frequency of 23 students with 82.14%. In the first cycle the average student learning outcomes increased by 5.77 to 70.49 with the number of students completing as many as 17 students with a percentage of 60.71% and the frequency of 11 students not completed with a percentage of 39.29%. The second cycle of student learning outcomes increased 19.51 to 90.00 with the number of students completed as many as 26 students with a percentage of 92.86% and the frequency of 2 students did not complete with a contribution of 7.14%

Keyword: *Teams Games Tournament*, Science, student's involvement level, learning outcomes.

@Jurnal Basicedu Prodi PGSD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Kab. Semarang, Jawa Tengah

Email : rochmad.ari@gmail.com

Phone : -

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Abad ke-21 ini, perkembangan proses pembelajaran dalam dunia pendidikan semakin maju dan canggih. Banyak terobosan terbaru dalam dunia pendidikan misalnya dalam perkembangan model pembelajaran. Model pembelajaran dewasa ini, semakin menuntut untuk pendidik dan siswa turut terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Guna mewujudkan hal tersebut, pemerintah memberikan terobosan dengan pemberlakuan kurikulum 2013 atau Kurtilas. Dalam kurikulum 2013 ini pembelajaran secara terpadu atau secara tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berkesinambungan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di lapangan tepatnya di kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 Kec. Tengaran Kab. Semarang, guru sudah melakukan pembelajaran dengan berbagai macam model pembelajaran. Model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, seringkali belum melakukan pengembangan sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini mengakibatkan pembelajaran kurang bermakna bagi siswa dan siswa akan sulit mendalami materi karena siswa minim terlibat dalam proses pembelajaran dan berdampak kurang maksimalnya hasil belajar. Hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 masih dapat dikatakan kurang. Selain itu, tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih dapat dikatakan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa kurang terlihat dalam pembelajaran dikarenakan siswa masih cenderung malu untuk mengungkapkan pembelajaran yang mereka inginkan. Siswa masih perlu dorongan dari guru untuk memunculkan keaktifan siswa.

Data keaktifan siswa saat peneliti melakukan observasi, frekuensi 7 siswa dengan persentase 25% berada pada kategori kurang aktif sekali, 14 siswa berada pada kategori kurang aktif dengan persentase 50%, 4 siswa berada pada kategori cukup aktif dengan persentase 14,29%, 2 siswa berada pada kategori aktif dengan persentase 7,14% dan hanya 1 siswa dengan persentase 3,57% berada pada kategori aktif sekali.

Hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 dalam penilaian tengah semester II masih dapat dikatakan kurang. Dari data yang diperoleh, nilai IPA siswa yang memenuhi KKM 70 sebanyak 5 siswa dengan persentase 17,86%, dan sebanyak 23 siswa masih dibawah KKM dengan persentase 82,14%.

Sesuai dengan data yang didapatkan pada saat observasi maka dibutuhkan suatu upaya berupa dilaksanakan suatu penelitian untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa. Keaktifan menurut Sudjana (2009: 61) adalah suatu perbuatan dari suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang bersifat fisik maupun psikis. Sedangkan keaktifan menurut Mudjiono dan Dimiyati (2009: 45) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mengambil beranekaragam bentuk kegiatan, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Menurut Hardini (2015: 124) mengemukakan bahwa keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kerja yang dilakukan dengan giat dalam belajar. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan merupakan segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas baik berupa fisik maupun psikis guna melakukan suatu pembelajaran yang aktif di dalam kelas.

Dalam kegiatan pembelajaran apabila keaktifan siswa tinggi maka hasil belajarpun turut meningkat. Menurut Numayani (2018: 37) hasil belajar adalah suatu pernyataan spesifik yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan perilaku dan penampilan sebagai gambaran hasil belajar yang diharapkan. Kristin (2016: 92) mengemukakan bahwa hasil belajar tergantung pada apa yang telah dipelajari dan diketahui. Dari beberapa pengertian diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah melaksanakan proses belajar mengajar yang dinyatakan secara spesifik tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan tergantung pada apa yang telah diketahuinya. Anugraheni (2017: 249) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa dapat dilihat bukan hanya afektifnya, melainkan juga dari psikomotor baik psikis maupun motorik. Menurut Purbasari (2016: 78) IPA merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa yang ada di alam ini. IPA adalah suatu ilmu yang berkaitan dengan hasil observasi dan eksperimen dengan teratur dan membuat susunan yang sistematis menurut Fowler dalam Samatowo (2011: 3). Surya (2017: 11) mengemukakan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan hasil dari rangkuman dan percobaan. Berdasarkan beberapa pendapat ahli maka dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu muatan pelajaran yang didalamnya belajar tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar yang diperoleh melalui eksperimen dan penyimpulan.

Salah satu upaya penelitian yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa kedalam kelompok belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 kelompok secara heterogen (Rusman, 2013:224). Menurut Trianto (2009: 83) TGT merupakan model permainan dengan sistem kelompok yang memperembutkan poin yang paling banyak. Kusumaningsih (2009: 84) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang dilakukan secara kooperatif yang melibatkan peran siswa dan menuntut keaktifan siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 Kec. Tenganan Kab. Semarang pada Semester II tahun ajaran 2018/2019, (2) mengetahui peningkatan keaktifan siswa kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 Kec. Tenganan Kab. Semarang Semester II tahun ajaran 2018/2019 melalui penerapan TGT, (3) mengetahui peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SDN Karangduren 02 Kec. Tenganan, Kab. Semarang Semester II tahun 2018/2019 dengan pembelajarannan model TGT.

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disusun maka hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah : (1) melalui penerapan langkah-langkah model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT) yaitu penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*Teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*Teams recoqnition*) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 Kec. Tenganan Kab. Semarang pada Semester II tahun ajaran 2018/2019, (2) melalui penerapan model *Teams games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 Kec. Tenganan Kab. Semarang Semester II tahun ajaran 2018/2019, (3) melalui penerapan model *Teams games Tournament* (TGT)

dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 Kec. Tenganan Kab. Semarang Semester II tahun ajaran 2018/2019.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah PTK atau penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian yang terjadi didalam kelas untuk memperbaiki praktik dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajarpun menjadi lebih baik (Bahri 2012: 8).

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti yang bekerjasama dengan guru kelas 5 SD Negeri Karangduren 01 Kecamatan Tenganan Kab. Semarang guna mendiskusikan permasalahan penelitian dan melakukan rencana tindakan yang akan dilakukan. Penelitian ini juga tidak terlepas dari peserta didik kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 yang turut terlibat dalam penelitian ini. Peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data berupa data observasi pada subjek penelitian dan data wawancara kepada guru kelas 5 terlebih dahulu guna menemukan fokus permasalahan. Dalam hal ini peserta didik kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 menjadi subjek penelitian dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes berupa instrumen soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. dan. Teknik penilaian nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur keaktifan siswa yaitu dengan menggunakan observasi (Maharani & Kristin, 2017: 4). Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Menurut Anugraheni (2017: 110) keberhasilan siswa tidak hanya diukur dari ranah kognitif saja, namun juga dari ranah afektif dan psikomotor. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dilihat dari tingkat keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya peningkatan dari keaktifan dan hasil belajar peserta didik yang sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Keaktifan peserta didik dapat dikatakan meningkat apabila peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan rata-rata keaktifan berada pada kategori aktif. Hasil belajar siswa dapat dikatakan meningkat jika 80% siswa sudah mencapai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dibagi menjadi 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit setiap pertemuannya. Dibawah ini adalah tabel peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* :

Tabel 1. Perbandingan Hasil Keaktifan Siswa

	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Skor Tertinggi	20	20	32
Skor Terendah	14	14	24
Rata-rata	16,10	17,10	29,64
Kategori	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif

Berdasarkan tabel 1 mengenai hasil keaktifan siswa Pra siklus, siklus I, siklus II, rata-rata keaktifan mengalami peningkatan. Pada saat kondisi awal (pra siklus) rata-rata keaktifan hanya 16,1 dan berada pada kategori kurang aktif. Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, rata-rata keaktifan siklus I mengalami peningkatan menjadi 17,1 dan berada pada kategori cukup aktif. Rata-rata keaktifan siklus II juga mengalami peningkatan yaitu 29,64 atau pada kategori aktif. Berikut diagram dari hasil keaktifan siswa Pra siklus, siklus I, dan siklus II.

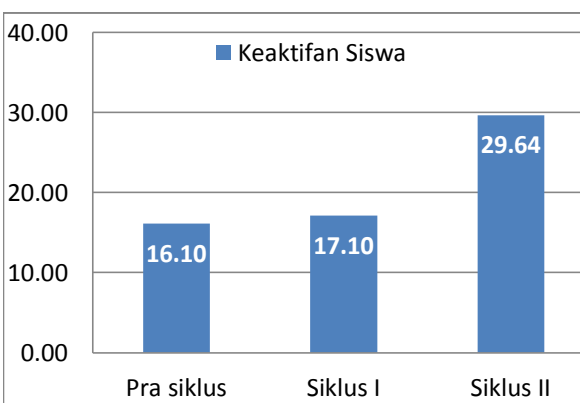


Diagram 1. Peningkatan Rata-rata Keaktifan Siswa Pra siklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan diagram 1 terjadi peningkatan keaktifan siswa. Pada saat kondisi awal (pra siklus) rata-rata keaktifan hanya 16,10 dan berada pada kategori kurang aktif . Rata-rata keaktifan siklus I mengalami

peningkatan menjadi 17,10 dan berada pada kategori cukup aktif. Rata-rata keaktifan siklus II juga mengalami peningkatan yaitu 29,64 atau pada kategori aktif.

Dengan meningkatnya rata-rata keaktifan siswa kelas 5 SD Negeri Karangduren 02, maka hasil belajar siswa pun juga mengalami peningkatan. Dibawah ini tabel perbandingan hasil belajar IPA pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II :

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar IPA Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II

Kriteria	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	17,86%	60,71%	92,86%
Tidak Tuntas	82,14%	39,29%	7,14%
ΣNilai	100,00%	100,00%	100,00%
Rata-rata	64,72	70,49	90,00

Berdasarkan tabel 2 dapat diperoleh bahwa hasil belajar IPA pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan dari nilai rata-rata siswa. Nilai rata-rata hasil belajar IPA mengalami peningkatan dari kondisi awal (pra siklus) dengan rata-rata 64,72 dengan persentase jumlah siswa mencapai KKM adalah sebesar 17,86% menjadi 70,49 dengan persentase jumlah siswa mencapai KKM sebesar 60,71% pada siklus I. Nilai rata-rata pada siklus I juga mengalami peningkatan dari 70,49 menjadi 90,00 pada siklus II atau meningkat sebanyak 19,51 dengan persentase jumlah siswa mencapai KKM sebesar 92,86%.

Berdasarkan uraian diatas, berikut diagram nilai rata-rata hasil belajar IPA.

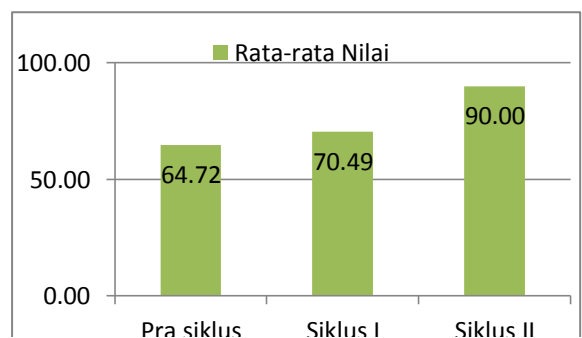


Diagram 2. Rata-rata Hasil Belajar

Persentase jumlah siswa yang mencapai KKM juga mengalami peningkatan. Pada kondisi awal (pra siklus) memiliki

persentasi 17,86% mengalami peningkatan menjadi 60,71% pada siklus I. Persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus I juga mengalami peningkatan dari 60,71% menjadi 92,86% pada siklus II.

Berdasarkan uraian di atas, berikut diagram persentase jumlah siswa yang mencapai KKM.

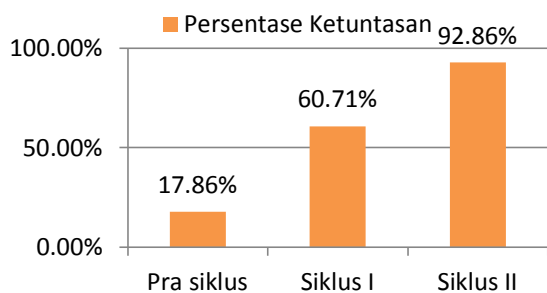


Diagram 3. Persentase Jumlah Siswa yang mencapai KKM

Penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terlihat dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan pelajaran IPA. Hal tersebut didukung dengan data peningkatan rata-rata keaktifan siswa Pra siklus, siklus I, siklus II, rata-rata keaktifan mengalami peningkatan. Pada saat kondisi awal (pra siklus) rata-rata keaktifan hanya 16,10 dan berada pada kategori kurang aktif. Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, rata-rata keaktifan siklus I mengalami peningkatan menjadi 17,10 dan berada pada kategori cukup aktif. Rata-rata keaktifan siklus II juga mengalami peningkatan yaitu 29,64 atau pada kategori aktif.

Peningkatan tidak hanya terjadi pada keaktifan siswa saja, akan tetapi peningkatan juga terjadi pada hasil belajar IPA siswa, hal ini didukung dengan data hasil belajar IPA pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan dari nilai rata-rata siswa. Nilai rata-rata hasil belajar IPA mengalami peningkatan dari kondisi awal (pra siklus) dengan rata-rata 64,72 dengan persentase jumlah siswa mencapai KKM adalah sebesar 17,86% menjadi 70,49 dengan persentase jumlah siswa mencapai KKM sebesar 60,71% pada siklus I. Nilai rata-rata pada siklus I juga mengalami peningkatan dari 70,49 menjadi 90 pada siklus II atau meningkat sebanyak 19,51

dengan persentase jumlah siswa mencapai KKM sebesar 92,86%.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Maharani & Kristin (2017: 4) yang menyatakan bahwa kegiatan yang terjadi keaktifan di kelas dilakukan oleh guru dan siswa. Menurut Sudjana (2009: 61) keaktifan adalah suatu perbuatan dari suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang bersifat fisik maupun psikis. Selain itu, menurut Aunurrahman (2009: 11) daya keaktifan juga akan berkembang ke arah yang positif saat lingkungan memberikan ruang untuk perkembangan itu. Kristin (2016: 92) yang mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahuinya; misal konsep-konsep, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Anugraheni (2017: 249) mengemukakan bahwa penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat bukan hanya afektifnya, melainkan juga dari psikomotor baik psikis maupun motorik.

Hasil penelitian ini, didukung dengan penelitian sebelumnya, diantaranya Setiawan (2016) melakukan penelitian tentang peningkatan keterampilan sosial melalui penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas 2 SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83 Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan model TGT dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Astuti (2017) membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD N Tegalrejo 01.

Keunggulan penelitian ini dibanding dengan penelitian yang lainnya adalah dalam penelitian ini tidak hanya mengukur hasil belajar siswa akan tetapi mengukur pula keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran. Selain itu dalam penelitian ini tidak hanya aspek kognitif saja yang dapat dinilai, melainkan dapat pula menilai aspek afektif dan psikomotorik. Hal ini dikarenakan dalam penelitian, aspek psikomotorik dinilai dengan keaktifan siswa. Aspek psikomotorik dalam penilaiannya dapat dilihat dari respon siswa pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Respon tersebut diantaranya siswa aktif bertanya tentang materi pelajaran yang sedang diajarkan, siswa memperhatikan penjelasan guru,

siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru terkait dengan materi pembelajaran. Aspek afektif siswa dinilai dari kegiatan proses pembelajaran siswa, yaitu dengan perkembangan siswa melakukan kerjasama yang baik dalam menyelesaikan tugas kelompok, teliti dalam setiap pembahasan materi dan penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru kepada kelompok serta tanggung jawab terhadap semua tugas yang diberikan oleh guru baik tugas individu maupun dalam kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Karangduren 02 menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa : (1) penerapan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*Teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*Teams recoqnition*) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 Kec. Tenganan Kab. Semarang pada Semester II tahun ajaran 2018/2019, (2) hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap keaktifan siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal tersebut didukung dengan data pada kondisi awal (pra siklus) rata-rata keaktifan hanya 16,10 dan berada pada kategori kurang aktif. Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, rata-rata keaktifan siklus I mengalami peningkatan menjadi 17,10 dan berada pada kategori cukup aktif. Rata-rata keaktifan siklus II juga mengalami peningkatan yaitu 29,64 atau pada kategori aktif, (3) hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal tersebut didukung dengan data pada kondisi awal dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 64,72 dengan persentase jumlah siswa mencapai KKM adalah sebesar 17,86% menjadi 70,49 dengan persentase jumlah siswa mencapai KKM sebesar 60,71% pada siklus I. Nilai rata-rata pada siklus I juga mengalami peningkatan dari 70,49 menjadi 90,00 pada siklus II atau meningkat sebanyak 19,51 dengan persentase jumlah siswa mencapai KKM sebesar 92,86%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugraheni, I. 2017. Penggunaan portofolio dalam perkuliahan penilaian pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 3(1), 246-258.
- Anugraheni, I. 2017. Penggunaan Penilaian Teman Sejawat (*Peer Assesmen*) Untuk Mengukur Hasil Belajar Psikomotorik Pada Perkuliahan. *Prosiding*. 109-113.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155-162.
- Aunnurahman. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Bahri, A. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Damyati, & Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hardini, T. 2015. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN Melalui Metode Sosiodrama di Kelas 5 SD Tlompakan 01-Tuntang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(3), 120-135.
- Kristin, Firosalia. 2016. Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*. 2(1), 90-98
- Kusumaningsih, K. D. 2009. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournaments (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Ilmiah Exacta*, 2(1).
- Maharani, Okti Desta Tri & Kristin, Firosalia. 2017. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, Vol 1(1) : 4-5.
- Numayani. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V SD Negeri 054938 Kab. Langkat. *School Education Journal*, Vol. 8, No. 1: 35-47.
- Purbasari, P. M. 2016. Pembelajaran berbasis proyek membuat ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk

193 *Peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPA Siswa Kelas 5 SD melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament – Rochmad Ari Setyawan, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni*

meningkatkan academic skill pada mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 231-238.

Rusman. 2013. Model-model pembelajaran : mengembangkan profesionalisme guru Edisi Kedua. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Samatowa, Usman. 2010. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: PT. Indeks.

Setiawan, M. H. Y. 2016. Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt). *Jurnal Pendidikan dan Dasar*.

Sudjana, Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosdakarya

Surya, Y. F. 2017. Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 011 Langgini Kabupaten Kampar: *Jurnal Basicedu*. Vol 1 no. 1, 10-20.

Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif –Progresif. Jakarta: Kencana Prenada MG.