

Alamat : Jl. Evakuasi, Gg. Langgar, No. 11,
Kalikebat Karyamulya, Kesambi, Cirebon
Email : arjijournal@gmail.com
Kontak : 08998894014
Available at:
arji.insaniapublishing.com/index.php/arji
Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022
DOI :
P-ISSN : 2774-9290
E-ISSN : 2775-0787



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Hidden Chart dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV MI Al Washliyah Perbutulan kelurahan Perbutulan Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon

71 - 85

Application of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) Assisted by Media Hidden Charts in Improving Science Learning Outcomes in Grade IV Students of MI Al Washliyah Perbutulan Village of Perbutulan, Sumber District, Cirebon Regency

Artikel dikirim :
11 - 02 - 2022

Artikel diterima :
29 - 03 - 2022

Artikel diterbitkan :
31 - 03 - 2022

 Hikmah Auliyah^{1*}, Ledy², Risma Kaunyah³, Muhammad Iqbal Al-Ghozali⁴, Moh. Robanatu⁵, Rofikoh⁶, Elok Rusdiana⁷

 ¹²³⁴ IAI Bunga Bangsa Cirebon ⁵⁶⁷ MI Al Washliyah Cirebon

 Email : ⁴ m.iqbal@bungabangsacirebon.com

Kata Kunci:
model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT),

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media hidden chart pada siswa kelas IV MI Al Washliyah Perbutulan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Populasi dalam

media hidden chart,
hasil belajar

penelitian ini adalah siswa kelas IV di MI Al Washliyah Perbutulan kampus 2. Jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu 60 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Stratified Random Samplig. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelas IV D. Dari data tersebut bahwa nilai tertinggi, nilai terendah, dan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar di MI Al-Washliyah Perbutulan mengalami peningkatan pada siklus 2. Nilai tertinggi pada data awal adalah 85, siklus 1 adalah 95, meningkat pada siklus 2 menjadi 100, nilai terendah pada data awal adalah 40, siklus 1 adalah 60 meningkat pada siklus 2 menjadi 65, nilai rata-rata pada data awal 60,5, siklus 1 adalah 76,3 meningkat pada siklus 2 menjadi 88,7 dan ketuntasan belajar pada data awal 25%, siklus 1 adalah 50% meningkat siklus 2 menjadi 80%. Pada siklus 2 ini hampir semua anak nilainya menjadi meningkat di atas KKM yaitu 75. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media hidden chart berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Keywords:
Teams Games
Tournament (TGT)
learning model, hidden
chart media, learning
outcomes

Abstract: This study aims to determine the difference in science learning outcomes between students who study with the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by hidden chart media. The students class IV of MI Al Washliyah Perbutulan. This type of research is a quasi-experimental research (quasi-experiment). The population in this study were fourth grade students at MI Al Washliyah Perbutulan campus 2. The population in this study was 60 students. The sampling technique used in this study is the Stratified Random Sampling technique. The sample selected in this study was class IV D. From these data, the highest score, the lowest score, and the average value and mastery of learning at MI Al Washliyah Perbutulan increased in cycle 2. The highest value in the initial data was 85, cycle 1 is 95, increased in cycle 2 to 100, the lowest value in the initial data is 40, cycle 1 is 60 increased in cycle 2 becomes 65, the average value in the initial data is 60.5, cycle 1 is 76.3 increased in cycle 2 becomes 88.7 and learning completeness on the initial data is 25%, cycle 1 is 50% increased in cycle 2 to 80%. In cycle 2, almost all of the children's scores increased above the KKM, which is 75. This proves that the TGT learning model assisted by the hidden chart media has a significant effect on student learning outcomes in science learning compared to conventional learning models.

Copyright © 2022 Hikmah Auliyah, Ledy, Risma Kauniyah, Muhammad Iqbal Al-Ghozali, Moh. Robanatu, Rofikoh, Elok Rusdiana

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang bertujuan menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Sehubungan dengan hal tersebut, upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas salah satunya didukung oleh tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi para peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No. 20 tahun 2003) (Andy et al., 2015).

Dalam hal ini salah satu masalah yang sering menjadi penyebab terhadap kurang optimalnya pendidikan di Indonesia adalah berkaitan dengan kegiatan pembelajaran khususnya dalam bidang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan terjemahan dari kata-kata dalam bahasa Inggris natural science. Science dapat diartikan secara harfiah adalah ilmu, ilmu adalah pengetahuan yang ilmiah. Ilmu memiliki sifat rasional dan objektif. Natural adalah alam, sehingga jika diartikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala yang ada di alam baik benda hidup maupun benda mati (Baktini & Rahayu, 2019).

Dalam pembelajaran IPA terutama di jenjang Sekolah Dasar, guru diharapkan mampu menerapkan berbagai model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah model pembelajaran kooperatif (cooperative learning).

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang merujuk berbagai macam model pengajaran yang siswanya di bentuk dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi (Siswa et al., 2016). Pembelajaran model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (academic skill), sekaligus keterampilan sosial (social skill) termasuk interpersonal skill (Riyanto, 2012:267). Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe atau variasi model yang dapat diterapkan, salah satunya adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward (1995). Pada model ini, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka, (Trianto, 2009:83). Dengan penerapan model pembelajaran ini, setelah belajar dalam

kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/turnamen.

Pembelajaran yang dilakukan melalui permainan akademik ini bertujuan untuk mengingatkan kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya. Hal ini menjadi ciri khas yang membedakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan pembelajaran kooperatif tipe lainnya.

Mengingat tingkat perkembangan intelektual siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, maka diperlukan penggunaan media dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media memegang peranan yang sangat penting dalam mewujudkan pembelajaran yang optimal. Pembelajaran yang optimal akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang optimal. Materi IPA yang sangat kompleks menyebabkan siswa menjadi jenuh. Salah satu alternatif yang tepat mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan media hidden chart.

Media hidden chart merupakan salah satu jenis media chart. Hidden chart sangat tepat digunakan dalam pembelajaran IPA karena siswa terkadang jenuh dan bingung apabila dihadapkan dengan materi yang sangat banyak. Materi yang disajikan pada media hidden chart dalam bentuk lembaran-lembaran chart yang di pajang dan mula-mula disajikan dengan tertutup. Penyajian materi dengan menggunakan media hidden chart, dapat menuntun pola pikir siswa, sehingga siswa dapat menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Berdasarkan pada uraian sebelumnya, maka dipandang perlu untuk diadakan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPA dengan judul: "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Hidden Chart terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV MI Al Washliyah Perbutulan kelurahan Perbutulan Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon".

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media hidden chart, dalam tahap penyajian materi, guru menggunakan media hidden chart. Melalui penggunaan media hidden chart, siswa diajarkan untuk memahami suatu pengalaman di lingkungan alam sekitar yang dapat dipahami secara langsung oleh siswa. Siswa aktif menggali pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk menyelesaikan permasalahan yang bersifat kontekstual. Mengingat masalah tersebut sangat penting, maka dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media hidden chart dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV MI Al Washliyah Perbutulan kelurahan Perbutulan Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon.

METODE

Penelitian yang dilaksanakan berupa penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di MI Al Washliyah Perbutulan kampus 2. Jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu 60 siswa. Dilakukan uji kesetaraan untuk menentukan

sampel setara atau tidak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Stratified Random Samplig. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelas IV D.

Untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA digunakan teknik pengumpulan data, yaitu dengan cara observasi dan tes. Menurut Achmadi dan Narkubo dalam Hidayat (2017) Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Observasi ini bertujuan untuk melihat permasalahan yang dialami siswa selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan tes adalah pemberian tugas atau rangkaian tugas dalam bentuk soal atau perintah yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Jenis instrument tes berupa tes objektif pilihan ganda. Tes tersebut kemudian diuji coba lapangan untuk mencari hasil belajar pada data awal, siklus 1 dan siklus 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV MI Al-Washliyah Perbutulan pada KD IPA tentang Macam-macam gaya dengan model pembelajaran *Times Games Tournamen* (TGT). Pada tabel 1 adalah data awal yang diperoleh peneliti sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Times Game Tournamen* (TGT).

Tabel 1.
Penilaian Siswa Pada Data Awal

No	Nama	Kelas	KKM	Skor	Kriteria
1	Sampel 1	4D	75	50	Belum Tuntas
2	Sampel 2	4D	75	40	Belum Tuntas
3	Sampel 3	4D	75	70	Belum Tuntas
4	Sampel 4	4D	75	75	Tuntas
5	Sampel 5	4D	75	40	Belum Tuntas
6	Sampel 6	4D	75	65	Belum Tuntas
7	Sampel 7	4D	75	75	Tuntas
8	Sampel 8	4D	75	75	Tuntas
9	Sampel 9	4D	75	50	Belum Tuntas
10	Sampel 10	4D	75	75	Tuntas
11	Sampel 11	4D	75	75	Tuntas

12	Sampel 12	4D	75	70	Belum Tuntas
13	Sampel 13	4D	75	75	Tuntas
14	Sampel 14	4D	75	40	Belum Tuntas
15	Sampel 15	4D	75	40	Belum Tuntas
16	Sampel 16	4D	75	40	Belum
17	Sampel 17	4D	75	40	Belum Tuntas
18	Sampel 18	4D	75	50	Belum Tuntas
19	Sampel 19	4D	75	65	Belum Tuntas
20	Sampel 20	4D	75	65	Belum Tuntas
21	Sampel 21	4D	75	50	Belum Tuntas
22	Sampel 22	4D	75	40	Belum Tuntas
23	Sampel 23	4D	75	50	Belum Tuntas
24	Sampel 24	4D	75	65	Belum Tuntas
25	Sampel 25	4D	75	75	Tuntas
26	Sampel 26	4D	75	80	Tuntas
27	Sampel 27	4D	75	75	Tuntas
28	Sampel 28	4D	75	60	Belum Tuntas
29	Sampel 29	4D	75	85	Tuntas
JUMLAH				1755	

Tabel 2.
Data Hasil Belajar Siswa pada Data Awal

No.	Hasil Belajar	Pre Test
1	Nilai Tertinggi	85
2	Nilai Terendah	40
3	Nilai Rata-Rata	60,5
4	Ketuntasan Belajar	25%

Hasil belajar pada KD IPA tentang Macam-macam gaya yang telah dilakukan di MI Al-Washliyah Perbutulan menunjukkan hasil pada data awal dengan nilai tertinggi siswa 85 dan nilai terendah 40 dengan rata-rata 60,5 dan ketuntasan 25%. Data diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Washliyah Perbutulan masih rendah karena hampir setengah siswa kelas IV nilainya masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada kelas tersebut yaitu 75. Pembelajaran sudah efektif dilakukan di sekolah karena sudah sering interaksi antara siswa dan guru, tetapi siswa kebanyakan menjadi cepat bosan dan lebih memilih bermain daripada mengikuti pembelajaran yang sudah dipelajari guru. Dengan adanya interaksi siswa dan guru siswa menjadi lebih aktif belajarnya tetapi ada satu siswa yang kurang dalam arti mempunyai berkebutuhan khusus tetapi bisa di perbaiki dengan nilai.

Pada tabel 3 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Times Game Tournamen* (TGT) pada siklus 1.

Tabel 3.
Penilaian Siswa Pada Siklus 1

No	Nama	Kelas	KKM	Skor	Kriteria
1	Sampel 1	4D	75	60	Belum Tuntas
2	Sampel 2	4D	75	60	Belum Tuntas
3	Sampel 3	4D	75	75	Tuntas
4	Sampel 4	4D	75	80	Tuntas
5	Sampel 5	4D	75	65	Belum Tuntas
6	Sampel 6	4D	75	70	Belum Tuntas
7	Sampel 7	4D	75	80	Tuntas
8	Sampel 8	4D	75	85	Tuntas
9	Sampel 9	4D	75	70	Belum Tuntas
10	Sampel 10	4D	75	85	Tuntas
11	Sampel 11	4D	75	85	Tuntas
12	Sampel 12	4D	75	75	Tuntas
13	Sampel 13	4D	75	80	Tuntas

14	Sampel 14	4D	75	60	Belum Tuntas
15	Sampel 15	4D	75	65	Tuntas
16	Sampel 16	4D	75	70	Belum Tuntas
17	Sampel 17	4D	75	60	Belum Tuntas
18	Sampel 18	4D	75	75	Belum Tuntas
19	Sampel 19	4D	75	80	Belum Tuntas
20	Sampel 20	4D	75	85	Belum Tuntas
21	Sampel 21	4D	75	75	Tuntas
22	Sampel 22	4D	75	80	Tuntas
23	Sampel 23	4D	75	80	Tuntas
24	Sampel 24	4D	75	85	Tuntas
25	Sampel 25	4D	75	90	Tuntas
26	Sampel 26	4D	75	85	Tuntas
27	Sampel 27	4D	75	85	Tuntas
28	Sampel 28	4D	75	75	Tuntas
29	Sampel 29	4D	75	95	Tuntas
JUMLAH				2215	

Tabel 4.
Perbandingan Hasil Belajar pada Studi Awal dan Siklus 1

No	Hasil Belajar	Data Awal	Siklus 1
1	Nilai Tertinggi	85	95
2	Nilai Terendah	40	60
3	Nilai Rata-Rata	60,5	76,3
4	Ketuntasan Belajar	25%	50%

Peningkatan hasil belajar dilihat dari nilai yang didapat siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Times Game Tournamen* (TGT). Nilai tertinggi meningkat di siklus 1 yang awalnya 85 menjadi 95, peningkatan juga terjadi pada nilai rata-rata dan ketuntasan belajar. Nilai rata-rata yang awalnya 60,5 meningkat menjadi 77 dan ketuntasan belajar yang awalnya hanya mendapat angka 25% di siklus 1

ini mendapatkan angka 50%. Kebanyakan siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada siklus 1 ini. Dari uraian di atas, hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Kustandi dan Daddy (2020) bahwa: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu, (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Setelah dilakukan refleksi pada siklus 1, kekurangan yang ada di siklus 1 diperbaiki pada siklus 2.

Pada siklus 2 guru melakukan inovasi pada media pembelajaran, berbeda dengan siklus 1 yang hanya berupa materi di buku lalu dibuatkan media pembelajaran dan dibuat menarik sedemikian rupa, di siklus 2 ini guru membuat media pembelajaran menggunakan sebuah cerita tentang macam-macam gaya dalam kehidupan seseorang dengan menyambungkan materi pembelajaran sekaligus ditambah menggunakan model pembelajaran *Times Game Tournamen* (TGT) sebagai alat evaluasi pembelajaran. Berikut ini adalah hasil belajar siswa setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan permainan cerdas cermat pembelajaran berbasis *Times Game Tournamen* (TGT) pada siklus 2.

Tabel 5.
Penilaian Siswa Pada Siklus 2

No	Nama	Kelas	KKM	Skor	Kriteria
1	Sampel 1	4D	75	80	Tuntas
2	Sampel 2	4D	75	85	Tuntas
3	Sampel 3	4D	75	90	Tuntas
4	Sampel 4	4D	75	95	Tuntas
5	Sampel 5	4D	75	80	Tuntas
6	Sampel 6	4D	75	85	Tuntas
7	Sampel 7	4D	75	90	Tuntas
8	Sampel 8	4D	75	90	Tuntas
9	Sampel 9	4D	75	85	Tuntas
10	Sampel 10	4D	75	95	Tuntas
11	Sampel 11	4D	75	90	Tuntas
12	Sampel 12	4D	75	90	Tuntas
13	Sampel 13	4D	75	100	Tuntas

14	Sampel 14	4D	75	80	Tuntas
15	Sampel 15	4D	75	70	Belum Tuntas
16	Sampel 16	4D	75	80	Tuntas
17	Sampel 17	4D	75	65	Belum Tuntas
18	Sampel 18	4D	75	90	Tuntas
19	Sampel 19	4D	75	95	Tuntas
20	Sampel 20	4D	75	100	Tuntas
21	Sampel 21	4D	75	85	Tuntas
22	Sampel 22	4D	75	90	Tuntas
23	Sampel 23	4D	75	90	Tuntas
24	Sampel 24	4D	75	95	Tuntas
25	Sampel 25	4D	75	100	Tuntas
26	Sampel 26	4D	75	95	Tuntas
27	Sampel 27	4D	75	95	Tuntas
28	Sampel 28	4D	75	90	Tuntas
29	Sampel 29	4D	75	100	Tuntas
JUMLAH				2575	

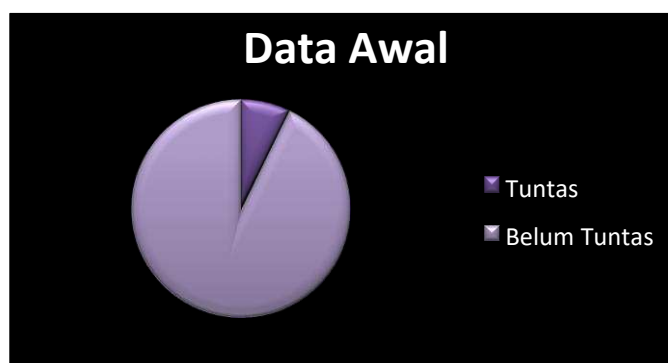
Tabel 6.
Perbandingan Hasil Belajar pada Studi Awal, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Hasil Belajar	Data Awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai Tertinggi	85	95	100
2	Nilai Terendah	40	60	65
3	Nilai Rata-Rata	60,5	76,3	88,7
4	Ketuntasan Belajar	25%	50%	80%

Dilihat pada tabel 6 hasil belajar mengalami peningkatan. Hasil belajar dapat meningkat terjadi setelah guru menerapkan media pembelajaran berupa model pembelajaran berbasis *Times Game Tournamen* (TGT). Model pembelajaran *Times Game Tournamen* (TGT) dipilih karena model pembelajaran ini cocok digunakan anak-anak, sehingga diharapkan anak merasa tidak bosan selama pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar dapat meningkat. Selain itu karena keistimewaan dari model pembelajaran *Times Game Tournamen* (TGT) bisa digunakan untuk semua mata pelajaran. Model pembelajaran *Times Game Tournamen* (TGT) juga bisa dibilang model yang dilakukan dengan cara belajar sambil bermain (*Learning by Games*), akan tetapi

lebih menekankan kepada belajarnya. Belajar dengan bermain juga akan berdampak positif kepada peserta didik karena akan terjadinya perubahan sikap, tingkah laku, dan pengalaman belajar. Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Times Game Tournamen* (TGT) merupakan model yang bertujuan untuk melatih ketelitian dan berfikir kritis dalam menentukan jawaban.

Dari uraian tabel 6 di atas dapat menunjukkan bahwa nilai tertinggi, nilai terendah, dan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar di MI Al-Washliyah Perbutulan mengalami peningkatan pada siklus 2. Nilai tertinggi pada data awal adalah 85, siklus 1 adalah 95, meningkat pada siklus 2 menjadi 100, nilai terendah pada data awal adalah 40, siklus 1 adalah 60 meningkat pada siklus 2 menjadi 65, nilai rata-rata pada data awal 60,5, siklus 1 adalah 76,3 meningkat pada siklus 2 menjadi 88,7 dan ketuntasan belajar pada data awal 25%, siklus 1 adalah 50% meningkat siklus 2 menjadi 80%. Pada siklus 2 ini hampir semua anak nilainya menjadi meningkat di atas KKM yaitu 75. Namun secara keseluruhan penerapan media pembelajaran *Times Game Tournamen* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dengan kategori yang tinggi, pada kondisi awal ketuntasan belajar yang diperoleh hanya sekitar 25% tetapi pada siklus ke 1 dapat meningkat hingga angka 50% dan pada siklus ke 2 meningkat menjadi 80%. Ketuntasan belajar siswa dan nilai rata-rata siswa dalam setiap siklus dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut :



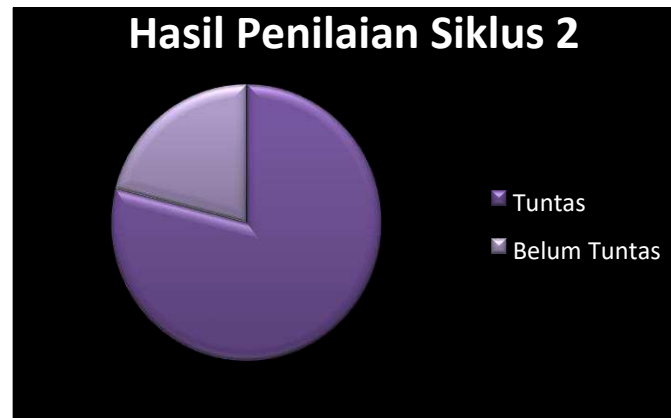
Gambar 1.
Hasil Penilaian Data Awal

Dalam Gambar 1 hasil penilaian data awal digambarkan bahwa siswa kelas IV yang hasil penilaiannya tuntas pada KD IPA tentang Macam-macam gaya hanya sekitar 25% sementara sekitar 50% lainnya dinyatakan belum tuntas.



Gambar 2.
Hasil Penilaian Siklus 1

Dalam Gambar 2 hasil penilaian siklus 1, hasil belajar siswa kelas IV di MI Al-Washliyah pada KD IPA tentang Macam-macam gaya mengalami peningkatan. Digambarkan sekitar 50% siswa dinyatakan tuntas sementara sekitar 50% lainnya dinyatakan belum tuntas.



Gambar 3.
Hasil Penilaian Siklus 2

Dalam Gambar 3 hasil penilaian siklus 2, hasil belajar siswa kelas IV di MI Al-Washliyah Perbutulan pada KD IPA tentang Macam-macam gaya mengalami peningkatan yang lumayan besar jika dibandingkan dengan hasil penilaian pada data awal dan siklus 1. Digambarkan sekitar 80% siswa dinyatakan tuntas sementara sekitar 20% lainnya dinyatakan belum tuntas.



Gambar 4.
Grafik Nilai Rata-Rata Siklus Tiap Tindakan

Dalam Gambar 4 menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siklus tiap tindakan. Nilai rata-rata siswa pada KD IPA tentang Macam-macam gaya di MI Al-Washliyah Perbutulan kelas IV pada data awal menunjukkan angka 60,5 dan di siklus 1 mulai mengalami peningkatan menjadi 77 dan semakin meningkat di siklus 2 menjadi 90.

KESIMPULAN

Dari data tersebut bahwa nilai tertinggi, nilai terendah, dan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar di MI Al-Washliyah Perbutulan mengalami peningkatan pada siklus 2. Nilai tertinggi pada data awal adalah 85, siklus 1 adalah 95, meningkat pada siklus 2 menjadi 100, nilai terendah pada data awal adalah 40, siklus 1 adalah 60 meningkat pada siklus 2 menjadi 65, nilai rata-rata pada data awal 60,5, siklus 1 adalah 76,3 meningkat pada siklus 2 menjadi 88,7 dan ketuntasan belajar pada data awal 25%, siklus 1 adalah 50% meningkat siklus 2 menjadi 80%. Pada siklus 2 ini hampir semua anak nilainya menjadi meningkat di atas KKM yaitu 75. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media hidden chart berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Andy, N., Putra, W., Suarjana, I., & Widiyana, I. W. (2015). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA HIDDEN CHART TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. 02.
- Baktini, L. W., & Rahayu, T. S. (2019). Pengaruh Model Teams Games Tournament dan

Student Team Achievement Division terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar.
Siswa, B., Iv, K., & Medono, S. D. N. (2016). PENGARUH MODEL TEAM GAME
TOURNAMENT PADA PEMBELAJARAN IPA TERHADAP HASIL.