



**Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui *Cooperatif Learning Tipe Team Games Tournament* di Kelas V SD Negeri 101855 Kotalimbaru**  
(*Improve Science Learning Outcomes Through Cooperatif Learning Tipe Team Games Tournament In Class V Sd Negeri 101855 Kotalimbaru*)

**Syarifah Ainun Harahap**

Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara, Jl. Gaperta Ujung No.2a Medan  
[syarifahainunhrp@gmail.com](mailto:syarifahainunhrp@gmail.com)

**Abstract**

*This study aims to improve the science learning outcomes of students Team Games Tournament. This type of research is classroom action research. The subjects of this study were students of class V Negeri 101855 Kotalimbaru, totaling 28 students, consisting of 13 male students and 15 female students. Researchers used an action research model from Kemmis and Taggart. This research was conducted in two cycles of action. In the first cycle, it was conducted in one meeting, while in the second cycle, it was conducted in two meetings. In each cycle, there are planning, implementation, observation and reflection activities. The instruments used were observation sheets and tests. Observation data were analyzed descriptively qualitatively while test results were analyzed descriptively quantitative percentage. The results of the first cycle research showed that the percentage of students whose grades were above the KKM had only reached 71.43%, so they still could not achieve the criteria for research success. In cycle II, the steps for applying the Team Games Tournament method to improve student success were carried out. The percentage of student scores above the KKM in cycle II increased to 89.29%. Based on the research results, it can be seen that the guided survey method can improve science learning outcomes.*

*Keyword: Team Games Tournament, IPA Learning Outcomes*

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) untuk mengetahui Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui *Cooperatif Learning Tipe Team Games Tournament* di Kelas V SD Negeri 101855 Kotalimbaru, (2) untuk mengetahui penerapan *Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajarsiswa di kelas V SD Negeri 101855 Kotalimbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 101855 Kotalimbaru yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Peneliti menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Pada siklus pertama dilakukan dalam satu kali pertemuan sedangkan pada siklus kedua dua kali pertemuan. Pada setiap siklus terdapat kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan tes. Data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif sementara hasil tes dianalisis secara deskriptif kuantitatif persentase. Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa persentase siswa yang nilainya di atas KKM baru mencapai 71,43%, sehingga masih belum dapat mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Pada siklus II, langkah-langkah penerapan *Team Games Tournament* untuk meningkatkan keberhasilan siswa dilakukan. Persentase nilai siswa yang di atas KKM pada siklus II meningkat



menjadi 89,29%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa *Team Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar IPA.

Kata kunci: *Team Games Tournament*, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Kondisi yang ada saat sekarang ini tidak seperti yang diharapkan, peserta didik berasumsi bahwa pembelajaran adalah pembelajaran yang membosankan dan menyulitkan bagi mereka. Sebenarnya anggapan tersebut yang harus diperbaiki oleh pendidik untuk menciptakan rasa senang peserta didik dalam belajar. Adapun yang dapat memperbaiki asumsi siswa seperti itu adalah mengubah pola belajar yang dianggap menjenuhkan dan membosankan tersebut. Mengubahnya dengan cara membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab hasil belajar siswa rendah, diantaranya kurang perhatiannya siswa pada saat pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa merasa pembelajaran di kelas membosankan, kurang menantang, sehingga siswa kurang berminat menyimak pelajaran. Selama ini pembelajaran banyak dilakukan dengan pendekatan pembelajaran ekspositori, yaitu pembelajaran berupa pemberian informasi verbal yang diperoleh dari buku dan penjelasan guru. Siswa hanya memperoleh informasi melalui aktifitas mendengarkan, membaca dan mencatat.

Pendekatan pembelajaran ekspositori menjadikan kegiatan belajar mengajar terpusat pada guru (*teacher centered*), guru sebagai figur sentral belum maksimal memerankan fungsinya di kelas, baik sebagai organisator, fasilitator, dinamisator maupun sebagai pelayan bagi peserta didik. Akibatnya suasana pembelajaran cenderung monoton, siswa merasa jenuh, cepat bosan dan kurang aktif. Sehingga strategi ekspositori dirasa kurang memadai jika diterapkan untuk pembelajaran dalam kondisi sekarang ini, meskipun harus diakui bahwa strategi ekspositori masih relevan diterapkan pada materi-materi tertentu.

Dengan pendekatan pembelajaran ekspositori, siswa kurang diaktifkan perannya, sehingga dalam proses pembelajaran, sangat jarang dijumpai siswa bertanya kepada guru, juga jarang menjawab yang ditanyakan oleh guru, siswa lebih cenderung mencatat dan asyik menulis materi yang ada di papan tulis, sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru. Bahkan sering dijumpai siswa membuat gaduh di kelas dan mengganggu siswa lainnya. Mestinya pendekatan pembelajaran dilakukan dengan melibatkan siswa dalam proses penemuan terhadap gejala alam yang dijumpai di alam sekitarnya, sehingga siswa merasakan memecahkan masalahnya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 101855 Kutalimbaru peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV bahwa diketahui presentase siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA hanya 35 % yaitu 7 siswa. Presentase hasil belajar siswa yang belum tuntas masih cukup tinggi mencapai 65% yaitu 13 orang yang hasil belajarnya belum mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan siswa kurang memperhatikan proses pembelajaran. Siswa menganggap IPA adalah mata pelajaran yang bersifat hapalan.

Faktor utama penyebab kurangnya hasil belajar siswa dalam belajar IPA maka perlu usaha meningkatkan hasil belajar dengan tindakan kelas (*classroom action*) dengan menggunakan variasi model pembelajaran kooperatif. *Cooperatif Learning Tipe Team Games Tournament* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa merupakan



poin penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Salah satu model yang dapat dikembangkan adalah strategi pembelajaran kooperatif. Pembelajaran *cooperative* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Konsep menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa ialah dengan cara belajar sambil bermain. Karena dunia bermain adalah dunia yang di senangi oleh anak-anak. Proses belajar sambil bermain akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Pendidik hendaklah mampu mengkolaborasikan model ataupun metode pembelajaran yang sesuai, yang dapat membuat anak senang dalam belajar. Pengkolaborasi model maupun metode ini penting dilakukan agar kualitas pembelajaran pada mata pelajaran apapun menjadi optimal. Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Memperhatikan pentingnya pembelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional, maka perlu adanya Penelitian Tindakan Kelas guna meningkatkan hasil belajar, membangkitkan kreatifitas dan ide-ide siswa, menyenangkan bagi siswa, melalui model pembelajaran kooperatif tipe *TeamGames Tournament*, timsiswa kelompok.

Pembelajaran kooperatif tipe *TeamGames Tournament* selain untuk membangun tanggung jawab pribadi dan tanggung jawab kelompok juga untuk merubah pembelajaran yang selama ini banyak yang dilaksanakan oleh guru. Dimana guru tidak merupakan satu-satunya sumber belajar (*teacher centered*) bagi siswa, sebab rekan sebaya (*peer teacher*) juga sebagai sumber pengetahuan bagi dirinya.

Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Alasan peneliti menggunakan TGT dalam PTK yang akan dilakukan adalah untuk membuat siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam belajar, serta siswa lebih senang dalam proses belajar karena pembelajarannya dengan permainan dan turnamen yang membuat siswa semangat untuk memperoleh nilai baik dibandingkan dengan kelompok yang lain. Model TGT merupakan model belajar berkelompok dengan *tournament* untuk memperoleh nilai yang lebih tinggi.

## METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang dilakukan secara kolaboratif artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri. Daryanto (2011: 4) mengemukakan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, upaya memperbaiki kualitas proses pembelajaran dilakukan dengan penerapan metode inkuiri untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPA pada siswa kelas V V SD Negeri 101855 Kutalimbaru.

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas V SD Negeri 101855 Kutalimbaru yang terdiri dari 28 orang siswa, siswa laki-laki berjumlah 13 orang dan siswa perempuan berjumlah 15 orang. Penetapan kelas ini diambil berdasarkan hasil penelitian terhadap kelas yang akan diteliti dan rujukan dengan kepala sekolah.

Desain penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah desain yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (1988: 11) yang menggambarkan bahwa



penelitian tindakan itu dilaksanakan melalui tahap :1)Perencanaan (*Planning*), 2) Tindakan (*Act*), 3) Obsevasi (*Observation*), 4) Refleksi (*Reflection*).

Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut.

#### 1. Observasi

Teknik observasi (Pardjono, dkk., 2007: 43) merupakan teknik monitoring dengan melakukan observasi/pengamatan terhadap sasaran pengukuran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan *Team Games Tournament*. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mengamati pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan metode *Team Games Tournament*

#### 2. Tes

Tes (Zainal Arifin, 2012: 6-7) merupakan suatu alat yang berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau soal-soal yang harus dijawab oleh siswa untuk mengukur suatu aspek perilaku tertentu. Dalam penelitian ini aspek perilaku yang dimaksud adalah tingkat kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas *Team Games Tournament* berdasarkan petunjuk kerja pada LKS

Analisis data dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil yang diperoleh dari data penelitian yang telah dilakukan pada setiap pertemuan. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil pengamatan yang berasal dari lembar observasi. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil Tes Belajar. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa lembar observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Data hasil observasi dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil skor pada lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA. Persentase perolehan skor pada lembar observasi diakumulasi untuk menentukan seberapa besar aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA selama mengikuti proses pembelajaran untuk setiap siklus. Persentase diperoleh dari rata-rata persentase aktivitas siswa pada setiap pertemuan. Selain itu, persentase diperoleh dari rata-rata persentase aktivitas siswa pada setiap aspeknya pada setiap pertemuan.

Data observasi aktivitas siswa yang diperoleh dihitung kemudian dipersentase. Cara menghitung persentase skor aktivitas siswa adalah sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

(Ngalim Purwanto, 2006: 102)

Persentase skor aktivitas siswa yang diperoleh ditafsirkan dengan kategori interpretasi sebagai berikut.



**Tabel 3.3. Kategori Presentasi Siswa**

Persentase Aktivitas Siswa (%)	Kriteria
86-100	Sangat Tinggi
71-85	Tinggi
56-70	Sedang
41-55	Rendah
<54	Sangat Rendah

#### 2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Data yang diperoleh dari hasil belajar dihitung jumlah skor masing-masing dan didistribusikan ke dalam rentang nilai, yaitu:

**Tabel 3.4. Pedoman Penilaian**

Rentang Nilai	Kriteria
86-100	Sangat Tinggi
76-85	Tinggi
60-75	Sedang
55-59	Rendah
<54	Sangat Rendah

(Ngalim Purwanto, 2006: 103)

Nilai yang diperoleh dikelompokkan ke dalam dua kategori berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa Kelas V SD Negeri 101855 Kutalimbaru dengan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 3.5. Kriteria Ketuntasan Minimal**

Rentang Nilai	Kriteria
86-100	Sangat Tinggi
76-85	Tinggi
60-75	Sedang
55-59	Rendah
<54	Sangat Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran pada fase pra tindakan dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum dilakukan tindakan. Data yang diperoleh pada tahap pra tindakan ini didapat melalui post test. Pada tahap pra tindakan, siswa diajarkan materi pembelajaran mengenai Gaya Magnet. Situasi kelas masih dikuasai oleh peneliti. Pada saat menjelaskan materi, peneliti hanya memberikan penjelasan secara singkat, kemudian memberikan contoh-contoh soal di

papan tulis kemudian membahasnya. Setelah materi disampaikan, peneliti memberikan post test.

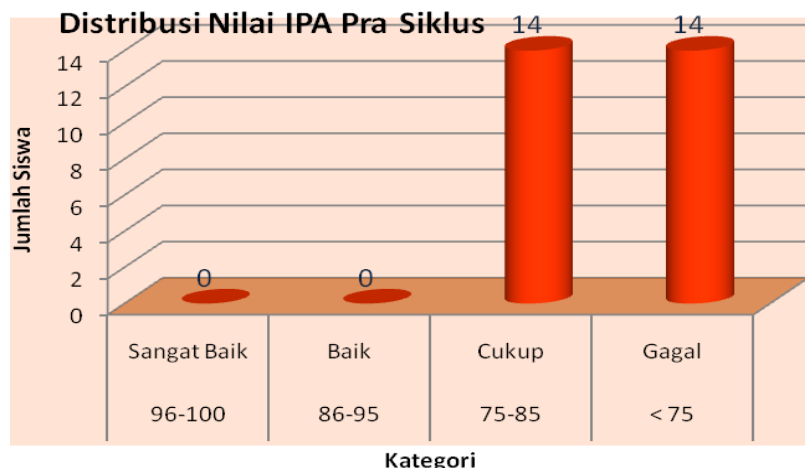
Dari hasil tes diperoleh data yang berupa nilai yang diperoleh masing-masing siswa. Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas adalah 68,93 dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 50. Adapun nilai yang diperoleh siswa pada pra tindakan dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil Belajar IPA Pra Tindakan

No.	Nilai	Frekuensi	Persen	Persen Kumulatif
1.	50	2	7.1	7.1
2.	55	1	3.6	10.7
3.	60	3	10.7	21.4
4.	65	7	25.0	46.4
5.	70	1	3.6	50.0
6.	75	11	39.3	89.3
7.	80	2	7.1	96.4
8.	85	1	3.6	100.0
Total		28	100.0	

Berdasarkan tabel 1 di atas diketahui bahwa siswa kelas V yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu  $\geq 75$  terdapat 14 siswa (50%). Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapatkan nilai mulai 75 ke atas. Sedangkan yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu  $< 75$  terdapat 14 siswa (50%) dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapatkan nilai 75 ke bawah. Berdasarkan di atas, maka gambaran pencapaian hasil belajar IPA pada tahap pra tindakan adalah sebagai berikut.

**Grafik Nilai IPA Pra Siklus**



**Gambar 1.** Grafik Nilai IPA Pra Siklus

Proses pembelajaran pada siklus I pertemuan I dilakukan akumulasi persentase aktivitas siswa yang dapat diamati berdasarkan lembar observasi dan skala aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA.

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Persentase Aktivitas Siswa Pertemuan I

No	Persentase Aktivitas Siswa (%)	Kriteria	Frekuensi (siswa)	Persentase (%)	Rata-rata Kelas (%)
1	86 – 100	Sangat tinggi	-	-	68,42
2	71 – 85	Tinggi	9	31,58	
3	56 – 70	Sedang	19	68,42	
4	41 – 55	Rendah	-	-	
5	≤ 40	Sangat rendah	-	-	
Jumlah			28	100	

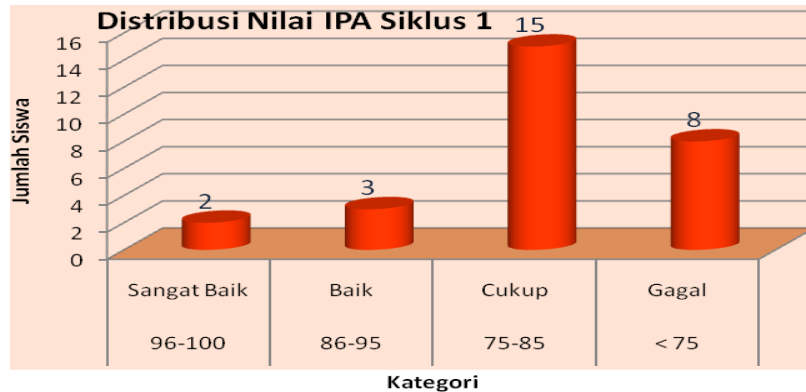
Dari tabel tersebut dapat diketahui jumlah siswa yang memiliki aktivitas siswa dalam kategori tinggi ada 9 siswa dan kategori sedang ada 19 siswa. Dari tabel tersebut dapat diketahui jumlah siswa yang telah mencapai kategori tinggi yaitu ada 9 siswa atau sekitar 31,58%. Skor rata-rata kelas 68,42.

**Tabel 3.** Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Siklus I

No.	Nilai	Frekuensi	Persen	Persen Kumulatif
1.	60	2	7.1	7.1
2.	65	2	7.1	14.3
3.	70	4	14.3	28.6
4.	75	7	25.0	53.6
5.	80	8	28.6	82.1
6.	90	3	10.7	92.9
7.	95	2	7.1	100.0
Total		28	100.0	

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diketahui siswa kelas V yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu  $\geq 75$  terdapat 20 siswa (71,4%) hal tersebut dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapat nilai mulai 75 ke atas. Sedangkan yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu  $< 75$  terdapat 8 siswa (28,6%) dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapat nilai 75 ke bawah.

Berdasarkan di atas, maka gambaran pencapaian hasil belajar IPA siswa pada siklus I adalah sebagai berikut.



**Gambar 2.** Grafik Pencapaian Hasil Belajar IPA Siklus I

Penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada kemampuan akademik siswa yang di atas KKM. Proses pembelajaran pada siklus II dilakukan akumulasi persentase aktivitas siswa yang dapat diamati berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa dan skala aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.** Distribusi Frekuensi Persentase Aktivitas Siswa Pertemuan II

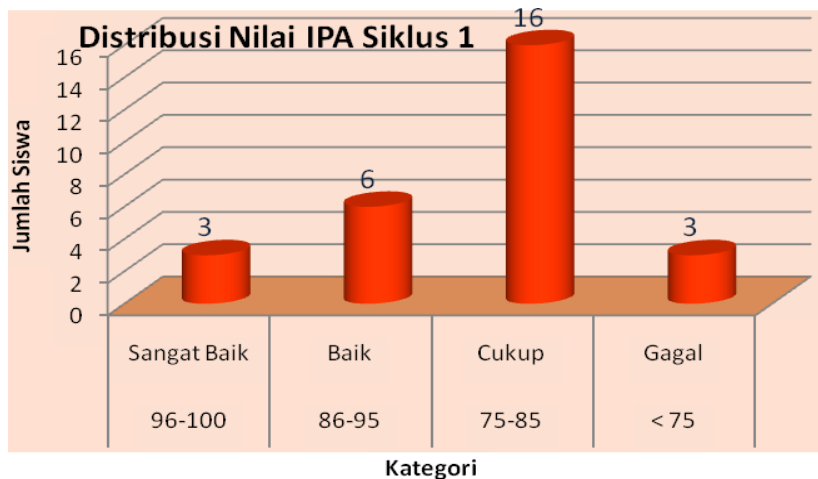
No	Persentase Aktivitas Siswa (%)	Kriteria	Frekuensi (siswa)	Persentase (%)	Rata-rata Kelas (%)
1	86 – 100	Sangat tinggi	12	38,89	86,39
2	71 – 85	Tinggi	14	55,56	
3	56 – 70	Sedang	2	5,56	
4	41 – 55	Rendah	-	-	
5	≤ 40	Sangat rendah	-	-	
Jumlah			28	100	

Dari tabel tersebut dapat diketahui jumlah siswa yang memiliki aktivitas siswa dalam kategori sangat tinggi ada 12 siswa, kategori tinggi ada 14 siswa, dan kategori sedang ada 2 siswa. Dari tabel tersebut dapat diketahui jumlah siswa yang telah mencapai kategori tinggi yaitu ada 14 siswa atau sekitar 94,44%. Skor rata-rata kelas 86,39%.

**Tabel 5.** Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Siklus II

No.	Nilai	Frekuensi	Persen	Persen Kumulatif
1.	70	3	10.7	10.7
2.	75	6	21.4	32.1
3.	80	5	17.9	50.0
4.	85	5	17.9	67.9
5.	90	6	21.4	89.3
6.	95	3	10.7	100.0
Total		28	100.0	

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat diketahui bahwa semua siswa kelas V sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM)  $\geq 75$  ada 25 siswa atau 89,29%. Berikut kriteria pencapaian hasil belajar IPA pada siklus II. Berdasarkan kriteria di atas, maka gambaran pencapaian hasil belajar IPA pada siklus II adalah sebagai berikut.



**Gambar 3.** Grafik Pencapaian Hasil belajar IPA Siklus II

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa hasil tes siklus II yang diikuti oleh 28 siswa, nilai rata-rata kelas sudah mencapai 82,5. Dari data tersebut, kriteria keberhasilan rata-rata kelas pada siklus II sudah terpenuhi, karena berdasarkan kesepakatan awal nilai rata-rata kelas yang harus dipenuhi yaitu  $\geq 75$ . Dengan melihat persentase ketuntasan untuk keseluruhan siswa yaitu sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa mendapatkan nilai  $\geq 75$  sudah terpenuhi pada siklus II. Persentase ketuntasan siswa yang memenuhi KKM mencapai 89,29% atau ada 25 siswa dari 28 siswa. Perbandingan nilai antara: pra tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel 10 berikut.

**Tabel 6.** Hasil Tes Pra Sikulus, Siklus I dan Siklus II

Aspek yang diamati	NilaiPra tindakan	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
Nilai tertinggi	85	95	95
Nilai terendah	50	60	70
Nilai rata-rata	68,93	76,96	82,5
Jumlah siswa yang belum mencapai KKM	14	8	3
Jumlah siswa yang telah mencapai KKM	14	20	25
Persentase siswayang telah mencapaiKKM	50%	71,43%	89,29%

Dari data pada tabel 6 di atas dapat disimpulkan bahwa, antara nilai siswa pada pra tindakan, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas pada pra tindakan I mencapai 68,93, pada siklus I mencapai 76,96 sedangkan nilai rata-rata kelas pada siklus II mencapai 82,5. Persentase ketuntasan siswa yang



sudah memenuhi KKM dari keseluruhan siswa juga mengalami peningkatan. Pada pra tindakan ketuntasan mencapai 50%, pada siklus I ketuntasan siswanya mencapai 71,43%, sedangkan pada siklus II mencapai 89,29%.

Hasil test pra tindakan menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas 68,93; nilai maksimal 85; nilai minimal 50 dan rentang nilai sebesar 35. Sementara persentase siswa yang telah mencapai KKM baru 50%. Hasil tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar IPA siswa pada materi gaya magnet masih rendah. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan perbaikan yang harus segera dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada saat observasi, peneliti melihat kegiatan pembelajaran IPA kurang menarik perhatian siswa. Peneliti mengajarkan materi dengan menggunakan pendekatan pembelajaran ekspositori, yaitu pembelajaran berupa informasi verbal yang diperoleh dari buku dan penjelasan peneliti.

Siswa hanya memperoleh informasi melalui aktifitas-aktifitas mendengarkan, membaca, dan mencatat. Sumber-sumber belajar yang digunakan sebagian besar bersifat tekstual, yaitu bahan ajar cetak yang terancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti gambaran dan buku. Oleh karena itu, masih banyak siswa yang kurang antusias mengikuti pembelajaran.

Nilai rata-rata kelas pembelajaran siklus I menunjukkan peningkatan bila dibanding dengan pra tindakan, yaitu dari 68,93 menjadi 76,96. Nilai maksimal 95 dan nilai minimal 60. Sementara persentase siswa yang telah mencapai KKM pada siklus I meningkat 21,43%, dari 50% pada pra tindakan menjadi 71,43% pada siklus I. Pada pra tindakan ada 14 siswa yang masuk kategori gagal karena nilai dibawah KKM yang ditetapkan. Pada pra tindakan, dari 28 siswa dalam satu kelas, terdapat 14 siswa yang belum mencapai KKM, setelah mendapatkan metode inkuiri, pada siklus I tinggal 8 (delapan) siswa yang belum memenuhi KKM, atau bisa dikatakan pada siklus I ada kenaikan 6 (enam) siswa yang telah mencapai KKM.

Pada siklus II hasil pembelajaran meningkat jika dibandingkan dengan siklus I. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas dari 76,96 menjadi 82,5. Persentase siswa yang telah mencapai KKM pada siklus II juga meningkat sebesar 7,86%, dari 71,43% pada siklus I menjadi 89,29% pada siklus II.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa persentase siswa yang nilainya di atas KKM baru mencapai 71,43%, sehingga masih belum dapat mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Pada siklus II, langkah-langkah penerapan *Team Games Tournament* untuk meningkatkan keberhasilan siswa dilakukan dengan cara pemberian motivasi, pembagian jumlah anggota kelompok yang lebih kecil dan keheterogenan anggotanya, serta memberikan kesempatan melakukan presentasi kelompok atas hasil praktikumnya di depan kelas. Persentase nilai siswa yang di atas KKM pada siklus II meningkat menjadi 89,29%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Team Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Saran dalam penelitian ini adalah hendaknya guru dapat menerapkan *Team Games Tournament* agar aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA dapat meningkat. Guru juga perlu menciptakan suasana kelas yang responsif sehingga dapat



merangsang siswa untuk dapat mengajukan pertanyaan baik mengenai hal-hal yang belum dipahami maupun mengenai hal-hal yang ingin siswa ketahui.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Zainal, Penelitian Pendidikan, (Bandung: PT Reamaja Rosdakarya Offset, 2012)
- Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010)
- Ahmadi, Abu dan A. Supatman, Ilmu Alamiah Dasar, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Aly, Abdullah dan Eny Rahma, Ilmu Alamiah Dasar, Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, Metodologi Pembelajaran IPA, Jakarta: Bumi Aksara, 2014
- Bahri, Syaiful. Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Djunaidi Ghony dan Fauzan Almansur, Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, (Malang: UIN-Malang Press, 2009)
- Gintings, Abdorrahman. Esesnsi Praktis; Belajar & Pembelajaran, Humaniora, Bandung, 2012
- Kurikulum, pengembangan. Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta: Raja grafindo Persada, 2012
- Majid, Abdul, Strategi Pembelajaran, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013
- Miftahul Huda, 2011. Kooperatif Learning, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mudhofir, dkk, Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2016
- Suparno, Paul. Metodologi Pembelajaran Fisika Konstruktivistik dan Menyenangkan. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. 2007
- Purwanto.(2011). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rizema, Sitiatava .Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis SAINS, Diva Press, Jogjakarta, 2013
- Robert E, 2005. Slain, Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik, diterjemahkan dari Cooperative Learning: theory, reseach and practice Penerjemah: Nurulita Yusron Bandung: Nusa Media
- Robert E. Slavin, 2012 Cooperativ Learning Teori, Riset dan Praktek, Bandung: Nusa Media
- Roestiyah N.K. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta. 2008
- \_\_\_\_\_, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Rusman, 2011. Model-Model Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo.
- Sagala, Syaiful. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta. 2005
- \_\_\_\_\_, Konsep dan Makna Pembelajaran, Bandung: Alfabeta, 2014. Samatowa Usman, Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, Jakarta: Indeks, 2016
- Sudjana, Nana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2005
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, Bandung: Alfabeta, 2006
- Suprijono, Agus. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012
- Trianto, Model Pembelajaran Terpadu, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Uno, Hamzah (2008). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.