

Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi *Team Game Tournament*

Siti Angimatun

SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83

sitiangimatun@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA melalui strategi *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VI SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83 semester 1 tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83 pada Semester 1 tahun pelajaran 2017/2018. Subyek penelitian adalah 20 siswa kelas VI SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus melalui 4 tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan lembar observasi dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA kelas VI SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83 Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018.

Kata-kata Kunci: Keaktifan belajar, Hasil belajar, Strategi team games tournament.

Increasing Activeness and Science Learning Outcomes Through Team Game Tournament Strategy

Abstract

This study aims to increase the activeness and learning outcomes of science through the Team Games Tournament (TGT) strategy for the sixth grade students of SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83 semester 1 of the 2017/2018 academic year. This classroom action research was conducted at SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83 in Semester 1 of the 2017/2018 academic year. The research subjects were 20 grade VI students of SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83. The method used in this research is a class action research method which is carried out in 2 cycles through 4 stages, namely (1) planning, (2) implementation, (3) observation, (4) reflection. In the implementation of classroom action research using observation sheets and learning outcomes tests. Data analysis used comparative descriptive analysis technique. The results of this study indicate that the use of the Team Games Tournament (TGT) strategy can increase the activeness and learning outcomes of science class VI SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83 Semester 1 of the 2017/2018 Academic Year.

Keywords: *learning activities, learning outcomes, team games tournament strategies.*

Pendahuluan

Guru memiliki peran yang penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakannya. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Untuk memenuhi hal tersebut maka guru harus pandai memilih dan memberikan model pembelajaran sesuai kebutuhan siswanya agar aktif dalam pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran IPA harus dengan praktik dan media yang sudah dipersiapkan, selain mendapatkan pengalaman dalam belajar bersama teman satu kelas

siswa juga berinteraksi dengan guru maupun dengan media yang dipersiapkan. Interaksi dengan guru di sini dimaksudkan siswa bertanya, menjawab dan memberikan ide tentang materi pembelajaran yang dipelajari siswa. Sedangkan interaksi siswa dengan media atau alat peraga dalam pembelajaran yaitu siswa bersama kelompoknya berdiskusi tentang materi pembelajaran dengan bantuan alat peraga, alat peraga ini dinilai sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83 kelas VI khususnya pembelajaran IPA. Pembelajaran di SD tersebut menggunakan metode konvensional atau ceramah. Siswa kelas VI menerima pembelajaran IPA hanya dengan mendengarkan guru maka akan berakibat siswa sulit memahami materi yang diajarkan, karena siswa kurang aktif dalam pembelajaran terlebih lagi siswa tidak dilibatkan dalam pembelajaran yang dilakukan. Siswa tidak mendapatkan pengalaman dalam belajar.

Dalam pembelajaran IPA banyak strategi yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran IPA. Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa agar siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan menggunakan pembelajaran aktif (*active learning*) yaitu strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Strategi pembelajaran ini adalah sebuah cara bagi siswa untuk menerima materi dengan cara siswa dibentuk suatu kelompok/*group* yang akan ditandingkan antara kelompok satu dengan kelompok yang lain untuk memperoleh skor/nilai. Interaksi yang terjadi akan menciptakan pembelajaran yang aktif dimana siswa akan berlomba-lomba untuk memecahkan suatu masalah dengan pengetahuan yang dibangun atas kerja sama antara anggota kelompok.

Teams Games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2014: 224). Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Pembelajaran aktif menggunakan strategi TGT diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA khususnya siswa di kelas VI SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83. Strategi TGT merupakan strategi berkelompok dengan mempertimbangkan pemerataan siswa berprestasi pada setiap kelompok, hal ini akan berpotensi keaktifan siswa dalam setiap kelompok menjadi seimbang.

Kajian Pustaka

Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar adalah kesadaran mental dalam memproses informasi yang tertangkap oleh indra. Keaktifan belajar merupakan kesadaran mental yang dirangsang oleh informasi yang diperoleh dan ditangkap oleh indra manusia artinya informasi yang ditangkap oleh indra dan di proses sehingga seseorang akan menanggapi rangsangan tersebut, dalam pembelajaran yang menerima informasi adalah siswa, informasi yang diberikan guru akan merangsang siswa bersikap aktif dalam pembelajaran (Kurniawan, 2011).

Indikator keaktifan belajar menurut Nafi'ah (2020) antara lain: merespon motivasi yang diberikan oleh guru, membaca atau memahami masalah yang terdapat dalam lembar kerja siswa (LKS), menyelesaikan masalah atau menemukan jawaban dan cara untuk

menjawab, mengemukakan pendapat, berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru, mempresentasikan hasil kerja kelompok, dan merangkum materi yang telah didiskusikan. Sementara Hasan (2019) menyatakan indikator keaktifan belajar antara lain: perhatian siswa terhadap penjelasan guru, kerja sama dalam kelompok, kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat dalam kelompok ahli, kemampuan siswa mengemukakan pendapat dari kelompok asal, memberi kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok, mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat, memberi gagasan yang cemerlang, membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang, keputusan berdasarkan pertimbangan dengan anggota yang lain, memanfaatkan potensi anggota kelompok, saling membantu dan menyelesaikan masalah. Indikator keaktifan belajar yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: kerja sama dalam kelompok, aktif mengemukakan pendapat, memberi gagasan yang cemerlang, dan berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa (Astuti, 2017). Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 3).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2010: 22). Menurut Hamalik (2010: 155), memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes (Zulmiyetri, dkk., 2020). Menurut Wahidmurni, dkk. (2010: 28), instrumen dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non tes.

Team Games Tournament (TGT)

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2014). Slavin (2015:163) mendefinisikan *TGT* merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Shoimin (2014:205-207) menyatakan langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran *Teams Games Tournament*, yaitu sebagai berikut: 1) *class presentation*, guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat LKS dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Siswa harus benar-benar

memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun *game*, 2) *teams*, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 4 sampai 5 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok ini bertugas mempelajari lembar kerja. Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan, 3) *games*, dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan, 4) *tournament*, dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya, 5) *team recognition*, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kelompok yang mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83 pada semester 1 tahun pelajaran 2017/2018 mulai dari tanggal 24 Oktober 2017 sampai bulan 9 November 2017. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah 20 siswa kelas VI. Objek penelitian ini ada tiga (3) variabel yaitu: dua (2) variabel yang diteliti dan satu (1) variabel tindakan. Variabel yang diteliti meliputi: 1) keaktifan belajar IPA dan 2) hasil belajar IPA, sedangkan variabel tindakannya adalah penerapan strategi pembelajaran *Team Games Tournament*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes untuk mengetahui hasil belajar IPA dan non tes berupa *checklist* melalui observasi untuk mengetahui keaktifan belajar IPA siswa. Analisis data dengan menggunakan diskriptif – komparatif yang dilanjutkan refleksi. Indikator pencapaian hasil belajar yaitu 75% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu siswa harus mencapai nilai ≥ 75 untuk dapat tuntas dalam mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan *classroom Action Reserch* seperti yang disampaikan Kemmis dan Tanggart (Arikunto, 2008: 16) yang terdiri dari empat tahapan yaitu 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap observasi, 4) tahap refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus

Hasil Penelitian

Pengamatan awal dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2017 untuk mengidentifikasi lebih lanjut tentang masalah yang dihadapi guru ketika proses pembelajaran. Kondisi kelas cukup kondusif namun keaktifan dalam belajar IPA masih sangat rendah. Penelitian ini berupaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83.

Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan keaktifan belajar siswa rendah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Keaktifan Belajar Siswa pada Kondisi Awal

No	Aspek keaktifan belajar	Jumlah siswa yang mencapai indikator	Prosentase
1	Kerjasama dalam kelompok	4	20%
2	Aktif mengemukakan pendapat	5	25%
3	Memberi gagasan yang cemerlang	5	25%
4	Berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru.	6	30%

Hasil belajar siswa pada kondisi awal tergolong rendah. Siswa yang mencapai nilai tuntas sebanyak 40% (8 siswa dari 20 siswa). Hasil tersebut dapat dituangkan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal

No.	Hasil Belajar	Jumlah (Prosentase)
1.	Tuntas	8 siswa (40%)
2.	Belum Tuntas	12 siswa (60%)

Ada beberapa permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran, khususnya pada keaktifan mengemukakan pendapat, bekerjasama dalam kelompok, keaktifan siswa dalam memberikan gagasan yang cemerlang, berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru dan penugasan yang diberikan kepada siswa kurang maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan bahwa akar permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA adalah: 1) pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pelajaran IPA menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, 2) interaksi antara guru dengan siswa masih rendah, dan 3) Penguasaan siswa tentang materi yang disampaikan oleh guru belum optimal.

Siklus I

Siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan. Setelah dilakukan tindakan siklus I didapat hasil keaktifan belajar siswa yaitu:

Tabel 3. Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I

No.	Aspek Yang Diukur / Diamati	Jumlah Siswa Yang Mencapai Indikator	Prosentase
1	Kerjasama dalam kelompok.	8	40%
2	Aktif mengemukakan pendapat.	10	50%
3	Memberi gagasan yang cemerlang.	11	55%
4	Berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru.	12	60%
	Rata-Rata	10	51%

Dari hasil siklus I di atas menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa pada saat pembelajaran IPA masih rendah. Pembelajaran masih didominasi oleh guru. Dari total 20 siswa, yang bekerjasama dalam kelompoknya sebanyak 8 siswa atau sekitar 40%, aktif mengemukakan pendapat sebanyak 10 siswa atau sekitar 50%, memberi gagasan cemerlang sebanyak 11 siswa atau 55%, dan berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru sebanyak 12 siswa atau sekitar 60%.

Penerapan strategi *Team Games Tournament* juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun hasil ketuntasan nilai siswa kelas VI dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Penilaian Hasil Belajar pada Siklus I

No.	Hasil Belajar	Jumlah (Prosentase)
1.	Tuntas	13 siswa (65%)
2.	Belum Tuntas	7 siswa (35%)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari sebelum diadakannya penelitian yaitu menjadi 13 siswa atau 65%.

Refleksi tindakan dilakukan untuk penyempurnaan kekurangan-kekurangan dari pelaksanaan tindakan yang disusun dalam siklus I. Hasil refleksi keaktifan belajar siswa pada siklus I yang telah dilaksanakan dapat dituangkan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Refleksi Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I

Kondisi Awal	Siklus 1	Refleksi
25% siswa aktif dalam belajar	51% siswa aktif dalam belajar	Melalui Strategi <i>Team Game Tournament</i> , keaktifan belajar siswa dari kondisi awal ke siklus 1 meningkat 26% yaitu dari 5 siswa (25%) menjadi 10 siswa (51%) yang aktif dalam belajar.

Hasil refleksi hasil belajar siswa pada siklus I yang telah dilaksanakan dapat dituangkan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Refleksi Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Keterangan	Kondisi Awal	Siklus I	Refleksi
1	Lulus	8 (40%)	13 (65%)	Melalui Strategi <i>Team Game Tournament</i> , hasil belajar siswa yang lulus meningkat sebesar 25% (5 siswa)
2	Tidak Lulus	12 (60%)	7 (35%)	

Berdasarkan data refleksi di atas, keaktifan dan hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan nilai tes pada prasiklus sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83. Tetapi siswa masih belum memenuhi indikator keaktifan yang ditargetkan, dimana setiap siswa dituntut untuk bisa memenuhi indikator 70% dari keseluruhan siswa kelas VI. Siswa juga belum memenuhi KKM yang ditargetkan dalam penelitian yaitu sejumlah 75% dari keseluruhan siswa kelas VI.

Pembelajaran pada siklus I guru masih mendominasi pembelajaran dengan ceramah dan penjelasan yang kurang fokus ke materi pembelajaran. siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran, dalam diskusi kelompok siswa juga belum paham tentang strategi pembelajaran sehingga siswa hanya menerima penjelasan guru saja. Hal ini mengakibatkan pembelajaran yang tidak sesuai dengan rencana peneliti, sehingga hasil yang didapat belum mencapai target yang diinginkan. Dari hasil observasi siklus I ini harus meningkatkan kondisi antara peneliti dengan guru terutama pada rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya dan diharapkan ada peningkatan pada proses pembelajaran dan hasil penelitian yang lebih meningkat.

Siklus II

Pada siklus II ini guru membenahi gaya mengajarnya seperti melakukan pendekatan kepada siswa yang kurang memusatkan perhatian ketika pembelajaran berlangsung. Di samping itu guru juga seringkali memberikan tepuk tangan kepada siswa yang telah berani bertanya atau mengeluarkan pendapatnya. Seperti halnya siklus I, siklus II juga diadakan pengamatan. Pengamatan dilakukan oleh peneliti kelas dan pengajaran dilakukan oleh guru kelas VI. Setelah dilakukan tindakan siklus II didapat hasil keaktifan belajar siswa:

Tabel 7. Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus II

No	Aspek yang diukur/Diamati	Jumlah Siswa Yang Mencapai Indikator	Prosentase
1	Kerjasama dalam kelompok	17	85%
2	Aktif mengemukakan pendapat	18	88%
3	Memberi gagasan yang cemerlang	15	75%
4	Berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru	16	80%
	Rata-Rata	16	82%

Dari hasil siklus II di atas menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa pada saat pembelajaran IPA sudah tinggi. Pembelajaran sudah berpusat pada siswa. Dari total 20 siswa, yang bekerjasama dalam kelompoknya sebanyak 17 siswa atau sekitar 85%, aktif mengemukakan pendapat sebanyak 18 siswa atau sekitar 88%, memberi gagasan cemerlang sebanyak 15 siswa atau 75%, dan berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru sebanyak 16 siswa atau sekitar 80%.

Penerapan strategi *Team Games Tournament* juga mempengaruhi hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Penilaian Hasil Belajar pada Siklus II

No.	Hasil Belajar	Jumlah (Prosentase)
1.	Tuntas	17 siswa (85%)
2.	Belum Tuntas	3 siswa (15%)

Hasil refleksi keaktifan belajar siswa pada siklus II yang telah dilaksanakan dapat dituangkan dalam tabel berikut.

Tabel 9. Refleksi Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus II

Siklus I	Siklus II	Refleksi Kemandirian belajar
25% siswa aktif dalam belajar	82% siswa aktif dalam belajar	Melalui Strategi <i>Team Game Tournament</i> , keaktifan belajar siswa dari kondisi awal ke siklus I meningkat 57% yaitu dari 5 siswa (25%) menjadi 16 siswa (82%) yang aktif dalam belajar.

Hasil refleksi hasil belajar siswa pada siklus II yang telah dilaksanakan dapat dituangkan dalam tabel berikut.

Tabel 10. Refleksi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Keterangan	Kondisi Awal	Siklus II	Refleksi
1	Lulus	8 (40%)	17 (85%)	Melalui Strategi <i>Team Game Tournament</i> , hasil belajar siswa yang lulus meningkat sebesar 45% (9 siswa).
2	Tidak Lulus	12 (60%)	3 (15%)	

Pada siklus ke II ini guru sudah memaksimalkan strategi TGT dan strategi TGT sudah dikombinasikan dengan media pembelajaran sehingga pembelajaran sudah maksimal. Hal ini berpengaruh pada hasil yang diperoleh sudah mencapai target yang diharapkan oleh peneliti.

Pembahasan

Berdasarkan kegiatan pra siklus sampai berakhirnya penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa merupakan tolak ukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran, dengan target prosentase keaktifan belajar 70% dan 75% untuk hasil belajar. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri

Mangkubumen Kulon No. 83 sebelum adanya tindakan, terlebih dahulu guru memberikan tes awal tes tersebut dilakukan pada hari Kamis tanggal 9 Januari 2018. Soal tes terdiri dari 20 soal. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan, maka diperoleh data bahwa siswa yang mencapai KKM (≥ 75) adalah 8 siswa atau sebesar 40%.

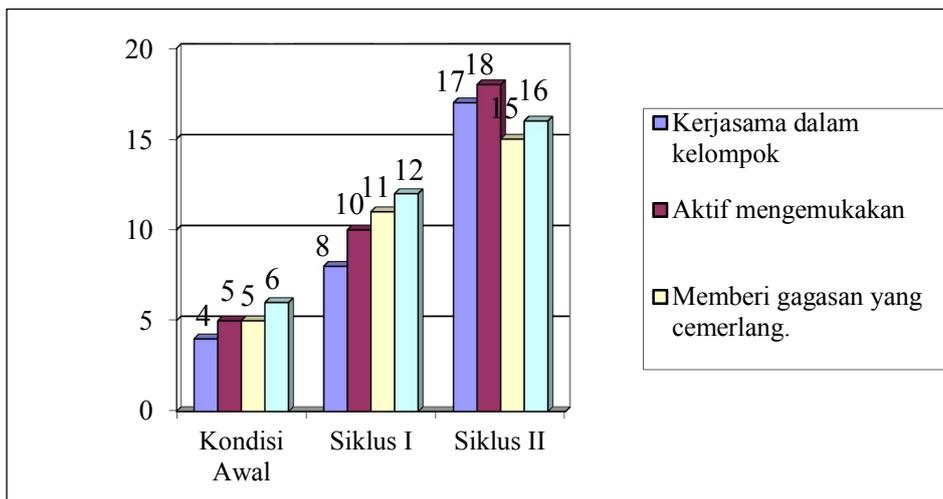
Tindakan siklus I pertemuan ke- 1 dilakukan pada hari Selasa tanggal 31 Oktober 2017, sedangkan tindakan siklus I pertemuan ke- 2 dilakukan hari Kamis tanggal 2 November 2017. Pada siklus I, peneliti memperoleh hasil keaktifan belajar sebagai berikut: Dari total 20 siswa, yang kerjasama dalam kelompok sebanyak 8 siswa atau sekitar 40%, aktif mengemukakan pendapat sebanyak 10 siswa atau sekitar 50%, memberi gagasan yang cemerlang sebanyak 11 siswa atau 55%, berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru sejumlah 12 siswa atau sekitar 60%. Rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus I sebanyak 10 siswa atau 51%. Sedangkan setelah diberikan tes evaluasi berupa 20 soal yang dikerjakan di lembar kerja siswa secara individu untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa kelas IV, diperoleh data bahwa siswa yang memperoleh KKM (≥ 75) sejumlah 13 siswa atau 65%.

Tindakan siklus II pertemuan ke- 1 dilakukan pada hari Senin, tanggal 7 November 2017, sedangkan tindakan siklus II pertemuan ke- 2 dilakukan pada hari Kamis, tanggal 9 November 2017. Keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan pada aspek bekerjasama dalam kelompok sebanyak 17 siswa atau sekitar 85%, aktif mengemukakan pendapat sebanyak 18 siswa atau sekitar 88%, memberi gagasan yang cemerlang sebanyak 15 siswa atau 75%, berdiskusi atau bertanya jawab antar siswa maupun guru sejumlah 16 siswa atau sekitar 80%. Rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus II sebanyak 16 siswa atau 82%. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II setelah diberikan tes evaluasi berupa pilihan ganda dan uraian secara individu untuk mengukur hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83, maka diperoleh data bahwa siswa yang melampaui KKM (≥ 75) sebanyak 17 siswa atau sebanyak 85%.

Terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa tiap siklus, keaktifan siswa meliputi kerjasama dalam kelompok, aktif mengemukakan pendapat, memberi gagasan yang cemerlang, dan berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru. Peningkatan pada tiap siklusnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

No	Indikator keaktifan	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Kerjasama dalam kelompok.	4 siswa (20%)	8 siswa (40%)	17 siswa (85%)
2	Aktif mengemukakan pendapat.	5 siswa (25%)	10 siswa (50%)	18 siswa (88%)
3	Memberi gagasan yang cemerlang.	5 siswa (25%)	11 siswa (55%)	15 siswa (75%)
4	Berdiskusi atau bertanya jawab antar peserta didik maupun guru.	6 siswa (30%)	12 siswa (60%)	16 siswa (80%)

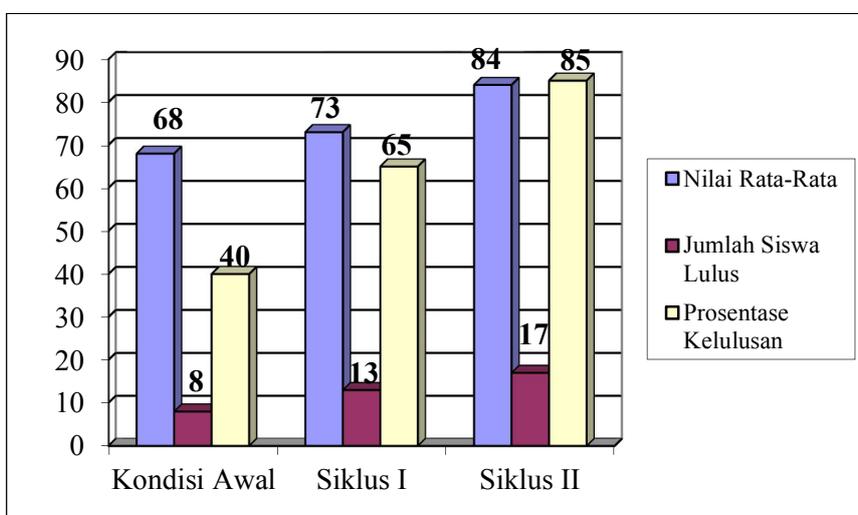


Gambar 1. Diagram Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

Dari tabel dan diagram di atas dapat diketahui bahwa target penelitian telah tercapai pada siklus II. Peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan strategi *Team Games Tournament* cukup signifikan pada siklus II dengan aspek kerjasama dalam kelompok mencapai 76,6% (23 siswa), aktif mengemukakan pendapat mencapai 80% (24 siswa), memberi gagasan yang cemerlang 76,6% (23 siswa), dan berdiskusi atau bertanya jawab antar peserta didik maupun guru mencapai 73% (22 siswa). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA.

Tabel 12. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-Rata	68	73	84
2	Jumlah Siswa Lulus	8	13	17
3	Prosentase Kelulusan	40%	65%	85%



Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dari tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa peningkatan pada tiap siklus penelitian. Pada kondisi awal, 8 siswa telah mencapai KKM, tindakan pada siklus I menunjukkan peningkatan 13 siswa telah mencapai KKM, siklus II 17 siswa mencapai KKM. Dari data di atas menunjukkan bahwa target penelitian yang menerapkan strategi

Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPA telah mencapai target pada siklus II dengan 17 siswa yang mencapai KKM atau sekitar 85%.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi *Team Game Tournament* pada Siswa Kelas VI SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83 Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018” dapat disimpulkan bahwa: penggunaan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA kelas VI SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83 Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018. Adapun peningkatan keaktifan belajar yaitu, pada kondisi awal 25% (5 siswa), siklus I mencapai 51% (10 siswa), dan siklus II mencapai 82% (16 siswa).

Penggunaan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas VI SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83 Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018. Adapun peningkatan hasil belajar yaitu, pada kondisi awal mencapai 40% (8 siswa), kemudian pada siklus I mencapai 65% (13 siswa), dan siklus II mencapai 85% (17 siswa).

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah disimpulkan di atas dan dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dikemukakan saran sebagai berikut: 1) Kepala sekolah hendaknya melakukan pelatihan mengenai strategi inovatif diantaranya strategi *Team Games Tournament* (TGT), karena strategi *Team Games Tournament* telah terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, 2) Dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya guru menggunakan strategi *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA. Hasil penelitian membuktikan bahwa strategi *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri Mangkubumen Kulon No. 83, dan 3) Diharapkan peneliti selanjutnya untuk terus mengembangkan penelitian sejenis menggunakan variabel yang relevan dengan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Astiti, K.A. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi.
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasan, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Debat Aktif untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar PAI di SMK Kartika Grati Kabupaten Pasuruan. *Journal of Islamic Education (JIE)* 4(2), 113-129.
- Kurniawan, D. (2011). *Pembelajaran Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.
- Nafi'ah, U. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Melalui Google Classroom untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Jarak Jauh Materi Permasalahan Sosial Peserta Didik Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Demak. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi* 4(1), 90-99.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Wahidmurni, Mustikawan, A. & Ridho, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Letera.

Zulmiyetri, Nurhastuti, & Safaruddin. (2020). *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.