



## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran IPA di Kelas II SDN 100302 Pargarutan Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan

Nelisa Putri Ayu Nasution<sup>\*1</sup>, Zulhammi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Indonesia  
Email: <sup>\*1</sup>[nelisaputriayunasution080@gmail.com](mailto:nelisaputriayunasution080@gmail.com), <sup>2</sup>[Zulhammi@uinsyahada.ac.id](mailto:Zulhammi@uinsyahada.ac.id)

### Abstract

*The type of research is Classroom Action Research (PTK) using two cycles, and each cycle has 2 meetings. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The instruments in the research are multiple choice tests and teacher and student observations. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that student learning outcomes through the Teams Games Tournament (TGT) learning model in science learning have increased from the initial test to cycle I, and from cycle I to cycle II. In the initial test the number of students who completed was 5 students with a percentage of 22,77%. In cycle I, meeting 1 increased to 6 students with a percentage of 33,33%. At meeting 2 there was another increase, from 6 students who completed to 8 students who completed with a percentage of 44%. Then in cycle II, meeting 1, there was another increase of 66,66% with the number of students completing as many as 12 people. At meeting 2 it increased to 15 students with a percentage of 83,33%.*

**Keywords;** Learning Results; Teams Games Tournament (TGT); Science Learning.

### Abstrak

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus, dan setiap siklus terdapat 2 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen dalam penelitian yaitu berupa tes pilihan berganda dan observasi guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA mengalami peningkatan dari tes awal ke siklus I, dan dari siklus I ke siklus II. Pada tes awal jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa dengan persentase 22,77%. Pada siklus I pertemuan 1 meningkat menjadi 6 siswa dengan persentase 33,33%. Pada pertemuan 2 terjadi lagi peningkatan, dari 6 siswa yang tuntas menjadi 8 siswa yang tuntas dengan persentase sebesar 44%. Kemudian pada siklus II pertemuan 1 terjadi lagi peningkatan sebesar 66,66% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 orang. Pada pertemuan 2 meningkat menjadi 15 siswa dengan persentase sebesar 83,33%.

**Kata kunci;** Hasil Belajar; Teams Games Tournament (TGT); Pembelajaran IPA.

## PENDAHULUAN

Menurut undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 bahwa pendidikan itu sangat berperan penting untuk meningkatkan watak serta potensi seseorang. Di samping

itu pendidik kan juga merupakan suatu sarana yang paling efektif dan efisien. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti secara langsung di SDN 100302 Pargarutan kecamatan angkola timur kabupaten Tapanuli Selatan pada proses pembelajaran berlangsung melalui data yang diperoleh ialah pembelajaran masih monoton dan siswa tidak termotivasi untuk belajar materi perubahan sifat benda dikarenakan pembelajaran masih menggunakan konsep menghafal sehingga materi yang disampaikan menjadi mudah dilupakan oleh siswa. Hal itu menyebabkan rendahnya nilai KKM siswa tersebut.

Berdasarkan temuan masalah yang di peroleh maka salah satu solusi yang dapat dilakukan ialah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Game Tournament* (TGT). Model TGT ini salah satu model yang tepat diterapkan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, karena siswa dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggung jawab masing masing, sehingga aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung meningkat.

Model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar pada peserta didik sehingga pendidik dapat menerakannya sebagai alternative model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN 100302 Pargarutan Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan. Berdasarkan uraian masalah di atas maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui model pembelajaran TGT (*Times Game Tournament*) dalam pembelajaran IPA di kelas II di SDN 100302 Pargarutan Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan.

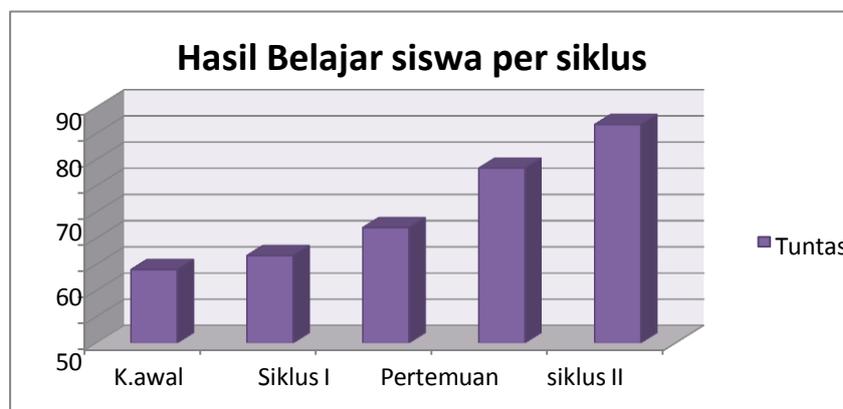
## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK) Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas atau di sekolah. untuk melakukan penelitian tersebut, perlu sekali mengumpulkan data untuk dijadikan bahan analisis secara kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Dan Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dan parsitipatif. melalui penggunaan metode PTK ini dapat membantu peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model TGT dalam pembelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda. Rancangan penelitian yang digunakan adalah model Hopkins oleh Darsono yang diawali dengan tindakan pendahuluan kemudian dilanjutkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 tahapan. Hasil evaluasi pada tahapan I masih belum tuntas, sehingga dilakukan perbaikan pada tahapan selanjutnya.

## DISKUSI DAN HASIL

Pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat kepada guru dan kurang melibatkan siswa serta model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shofia Barkah Simatupang (2018) dengan judul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Pembelajaran Materi Cahaya Dan Sifatnya di Kelas V Min Medan T.A 2018*. Dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Teams games tournament* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yakni dari siklus I jumlah skor yang diperoleh 71,54 % kualifikasi kurang, kemudian meningkat ke siklus II sebesar 86,92 % dan kualifikasinya sangat baik dari sebelumnya.

Kemudian penelitian yang saya lakukan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa terus meningkat dari siklus I sampai siklus II. Pada tes awal nilai rata-rata siswa 27,77%, kemudian pada siklus I nilai rata-rata siswa dari 33,33% menjadi 44%. Pada siklus II nilai rata-rata siswa dari 66,66% menjadi 82%. Adapun persentase hasil belajar siswa yang tuntas pada tes awal yaitu 50,55%, kemudian meningkat pada siklus I dari 33,33% menjadi 44%. Pada siklus II persentase hasil belajar siswa lebih meningkat dari 66,66% menjadi 83,33%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Perubahan Wujud Benda dan Sifat Sifatnya di SDN 100302 Paegarutan Kec.Angkola Timur Kab. Tapanuli Selatan.



**Gambar 1. Diagram Persentasi Hasil belajar siswa per siklus**

## KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA dengan materi Perubahan Wujud Benda dan Sifat Sifatnya di SDN 100302 Pargarutan Kec.Angkola Timur Kab. Tapanuli Selatan. Peneliti menarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA Perubahan Wujud Benda dan Sifat Sifatnya di SDN 100302 Pargarutan Kec.Angkola Timur Kab. Tapanuli Selatan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa terus meningkat dari siklus I sampai siklus II. Pada tes awal nilai rata-rata siswa 27,77%, kemudian pada siklus I nilai rata-rata siswa dari 33,33% menjadi 44%. Pada siklus II nilai rata-rata siswa dari 66,66% menjadi 82%. Adapun persentase hasil belajar siswa yang tuntas pada tes awal yaitu 50,55%, kemudian meningkat pada siklus I dari 33,33% menjadi 44%. Pada siklus II persentase hasil belajar siswa lebih meningkat dari 66,66% menjadi 83,33%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Perubahan Wujud Benda dan Sifat Sifatnya di SDN 100302 Paegarutan Kec.Angkola Timur Kab. Tapanuli Selatan.

## REFERENSI

- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Fery Muhammad Firdaus, Maulana Arafat, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI di Lengkapi Tutorial Olah Data dan Sitasi Berbantuan Software*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2022.
- Ibrahim, Muhsin dkk. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press, 2009.
- Kurniawan. *Penelitian Terdahulu Model Pembelajaran TGT*, 2019.
- Maulana Arafat. *Model Model Pembelajaran Di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2017.
- Asriana Harahap, Maisah Fitri Hrp, — *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar*|| Dirasatul Ibtidaiyah, Vol.2.No.1 Tahun 2022
- Dede Kurnia Adiputra, Yadi Heryadi. —*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournamnet) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 3, No. 1 (Januari 2017).
- Dias Putra, dan Maulana. —*Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Teams Games Tournamnet Berbantuan Audio Visual*,|| *JLJ*, Vol. 4, No. 1 (2015): hlm. 1-10.
- Syafrilianto, Syafrilianto Syafrilianto. —*Hubungan Antara Levels Of Inquiri (Loi) Dan*

- Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran IPA. *Forum Paedagogik* 11, No.1 (June 3, 2020): 31–42.
- Syafrilianto dan Maulana Arafat Lubis. *MICRO TEACHING DI SD/MI Integration 6C (Computational Thinking, Creative, Critical Thinking, Collaboration, Communication, Compassion)* (Samudra Biru), 2022.
- Syafrilianto dan Taufik Rahman. —Model *Guide Inquiry* Dan *Guide Discovery* Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP, *EDUSAINS*, Vol. 9 (2017): hlm 2-3.
- Syafrilianto, Syafrilianto, Mariam Nasution, And Melda Juniati. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Di Sd Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal. *Forum Paedagogik* 13, No. 1 (June 20, 2022): 130–42. <https://doi.org/10.24952/Paedagogik.V13i1.5339>.
- Syafrilianto, Syafrilianto, Miftah Khairani Tanjung, And Siti Zubaidah Siregar. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Teaching And Learning Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan. *Gravity Journal* 1, No.1 (May 13, 2022): 1–10. <https://doi.org/10.24952/Gravity.V1i1.5363>.