



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 17030-17044

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Model Pembelajaran Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPA Materi Sumber Energi Kelas V

Novia Angelina Br Muham^{1✉}, Bambang Nur Alamsyah², Rahmat Mushlihuiddin³, Darmawati⁴

PPG Prajabatan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email: noviaangelina918@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini Penelitian yang dilaksanakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament pada mata pelajaran IPA dengan materi Sumber Energi kelas V di SD 067240 Medan Tembung, Tahun Pelajaran 2024/2025. Didapati hasil pembelajaran di kelas bahwa dalam mengajar masih kurangnya model bervariasi oleh guru sehingga siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti memiliki tujuan agar siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, digunakanlah model pembelajaran Teams Games Tournament pada mata pelajaran IPA dengan materi siklus air di kelas V SD Negeri 067240 Medan Tembung 2024/2025. Lokasi penelitian ini adalah di SD Negeri 067240 Medan Tembung. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 26 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang dimana siklus tersebut dilakukan agar menciptakan sebuah refleksi atau perbaikan pada mata pelajaran IPA dengan materi Sumber Energi melalui metode Teams Games Tournament. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan tes. Hasil penelitian pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa 57, siswa yang tuntas sesuai KKM sebanyak 15 siswa atau 58%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 11 siswa atau 42%, dari 26 orang jumlah siswa. Karena jumlah siswa secara klasikal belum tuntas, maka dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa 79, siswa yang tuntas sesuai KKM sebanyak 23 siswa atau 88%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa atau 12%, dari 26 orang jumlah siswa. Dengan demikian dari hasil analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi Sumber Energi Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata kunci: Hasil belajar, IPA, Model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Abstract

Efforts to Improve Student Learning Outcomes Using the Teams Games Tournament Learning Model for Science Subjects Theme 6 Subtheme 1 Energy Source material material Class V at SD Negeri 067240 Medan Tembung T.P 2024/2025" The research carried out is class action research (PTK) using the Teams Games Tournament learning model in science subjects with class V Energy Source material at SD Negeri 067240 Medan Tembung 2024/2025" school year. Researchers look directly at the class and get the results that in teaching tends to only transfer knowledge from teachers to students and the lack of varied models by teachers so that students are not actively involved in the learning process. So the researcher has a goal to involve the activities of all students who have different abilities, gender and ethnicity or race. Therefore, the Teams Games Tournament learning model is used in science subjects with Energy Source material in class III of SD Negeri 067240 Medan Tembung T.P 2024/2025". The location of this research was at SD Negeri 067240 Medan Tembung T.P 2024/2025. The subjects in this study were third grade students totaling 26 people. This research was conducted in two cycles where the cycle was carried out in order to create a reflection or improvement in science subjects with Energy Sources material through the Teams Games Tournament method. data collection techniques used are observation sheets and tests. The results of the research in cycle I obtained an average student score of 57, students who completed according to KKM were 15 students or 58%, while those who did not complete were 11 students or 42%, out of 26 students. Because the number of students classically was not complete, it was continued in the next cycle. In cycle II, the average student score was 79, students who were complete according to the KKM were 23 students or 88%, while those who were not complete were 3 students or 12%, out of 26 students. Thus, from the results of the data analysis above, it can be concluded that using the Teams Games Tournament learning model can improve student learning outcomes in science subjects with Energy Source material in class V SD Negeri 067240 Medan Tembung T.P 2024/2025

Key words: Learning Outcomes, Natural Science, Teams Games Tournament Learning Model

PENDAHULUAN

IPA, atau ilmu pengetahuan alam, ialah bidang studi yang mempelajari alam semesta beserta seluruh isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya. Bidang disini dikembangkan oleh para ahli melalui metode ilmiah. (Sujuana, 2022). IPA ialah diantara mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam, seperti halnya topik tentang sumber energi. Siswa sering kali hanya menghafal materi pada buku tanpa benar-benar memahaminya, terutama sebab buku seringkali minim ilustrasi yang membuat proses belajar menjadi membosankan. Awalia (2021) mengemukakan bahwa proses pembelajaran sebaiknya melibatkan anak secara aktif agar mereka bisa mengeksplorasi dan mengembangkan kompetensi dengan menggali potensi mereka. Oleh sebab itu, peran

guru amat penting pada mendorong kreativitas sewaktu proses pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang diperoleh pada peneliti guru kelas IV di SDN 043951 Surbakti tahun pelajaran 2022/2023, bahwa perolehan nilai IPA di kelas III belum maksimal. Dimana pada 26 anak hanya 12 anak yang menggapai nilai KKM, sedangkan 14 anak tiada menggapai KKM yang dimana nilai KKM mata pelajaran IPA di SD tersebut ialah 70.

Maka pada itu penulis tertarik guna membuat model yang bervariasi, diantaranya yang dilangsungkan ialah model pembelajaran tipe Teams Games Tournament (TGT). Almira (2019) TGT (Teams-Games-Tournaments) ialah metode pembelajaran yang dirancang guna meningkatkan keterlibatan anak melalui kompetisi sehat. Dalam TGT, anak dibagi ke pada kelompok kecil yang bersaing pada berbagai permainan atau turnamen yang berkaitan dengan materi pelajaran. Metode disini memanfaatkan unsur permainan guna membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Keunggulan TGT terletak pada kemampuannya guna meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Dengan kesempatan guna berkompetisi dan menunjukkan keterampilan mereka, anak menjadi lebih terlibat dan antusias sewaktu proses pembelajaran. Selain itu, TGT mendorong anak guna bekerja sama pada kelompok, belajar pada teman sekelompok, serta mengembangkan keterampilan sosial dan akademis mereka.

Melalui unsur permainan dan kompetisi, TGT tiada hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi pula menciptakan lingkungan yang mendorong anak guna berusaha lebih keras dan merasa bangga dengan pencapaian mereka.

Tujuan dibuatnya model tersebut supaya seluruh anak aktif dan pula memiliki keseimbangan antara satu dan yang lain tanpa membeda bedakan kemampuan dan pula jenis kelamin. Maka pada itu dengan terciptanya pembelajaran dengan model Teams Games Tournament maka akan memberikan semangat belajar yang tinggi, mewujudkan persaingan yang baik dan pula memberikan efektivitas yang dikenakan agar meningkatkan penguasaan peserta didik akan materi yang dibahas.

Jadi, penulis memilih riset "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Mata Pelajaran Ipa Materi Sumber Energi Kelas Va Di Sd Negeri 067240 Medan Tembung Tahun Pelajaran 2024/2025".

METODE PENELITIAN

Jenis riset disini ialah riset tindakan kelas (PTK) yang bertujuan guna meningkatkan hasil belajar anak dengan mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA materi Sumber Energi di SD Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025. Model riset tindakan kelas menurut Arikunto (2020) terdiri pada empat tahapan ialah: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) Pengamatan dan, (4) Refleksi. Metode riset disini mengadopsi pola quasi eksperimental disign (eksperimen semu). Penelitian dilangsungkan pada 2 siklus dimana setiap siklus terdiri pada perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Instrumen yang dikenakan pada riset disini ialah observasi. Teknik pengumpulan evidensi yang dikenakan ialah lembar observasi. Dalam pengolahan evidensi menggunakan teknik pengolahan evidensi kuantitatif.

Pada tahap akhir pembelajaran, Untuk mengetahui hasil pada pengamatan observasi maka perlu dilangsungkan analisis data. Analisi evidensi yang dikenakan pada lembar obsevasi aktivitas guru dengan mengenakan pedoman Acuan Patokan (PAP) skala limadengen standar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian disini dilangsungkan di kelas V SD Negeri 043951 SD Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025. Penelitian disini dilangsungkan guna meningkatkan hasil belajar anak dengan mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA materi Sumber Energi. Penelitian disini dilangsungkan 2 siklus.

Pelaksanaan siklus I dilangsungkan pada hari Senin, 16 dan 30 Mei yang berlangsung sewaktu 45 menit dan diamati oleh observer ialah wali kelas V dengan memberikan lembar observasi guna pengamatan pembelajaran yang akan berlangsung. Peneliti sebagai guru melangsungkan pembelajaran di pada kelas dengan memberikan materi dan pula membagi kelompok menjadi 5 kelompok yang dimana guru mengikuti metode Teams Games Tournament.

Pelaksanaan pembelajaran siklus I, wali kelas V SD Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025.mengobservasi peneliti pada melangsungkan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan hasil observasi aktivitas anak siklus I maka diperoleh kriteria cukup. Beberapa item yang kurang optimal pada observasi aktivitas guru, ialah: menyampaikan topik pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan RPP, menanyakan kepada anak tentang materi yang dipelajari, memberi kesimpulan, serta penggunaan alokasi waktu. Berdasarkan hasil observasi aktivitas anak pula ada beberapa item yang kurang optimal, ialah menjawab pertanyaan guru dan

keaktifan bertanya.

Pelaksanaan siklus II pelaksanaannya sama dengan siklus I dan memfokuskan pada permasalahan yang terjadi di siklus I yang dilihat pada hasil aktivitas guru dan aktivitas siswa. Hal-hal yang dilangsungkan peneliti guna memperbaiki kekurangan aktivitas guru, ialah pada menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran diperjelas dengan memberikan arahan yang lebih jelas cara menyelesaikan lembar soal dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Kemudian hal-hal yang dilangsungkan peneliti guna memperbaiki kekurangan aktivitas siswa, ialah memberikan arahan sehingga anak mendengarkan penjelasan guru, memotivasi anak guna bertanya dan menyelesaikan tes.

Jumlah seluruh aspek yang diamati guna guru di peroleh 60% dinyatakan aktivitas pembelajaran yang telah dilangsungkan dengan mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA materi Sumber Energi kelas V di SD Negeri D Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025.

Siklus I

A. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Jumlah seluruh aspek yang diamati guna anak di peroleh 66 dinyatakan aktivitas pembelajaran yang telah dilangsungkan dengan mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA materi Sumber Energi kelas V di SD Negeri D Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025.

Nilai pelaksanaan pembelajaran aktivitas anak yang diamati memperoleh nilai (cukup) dengan mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA materi Sumber Energi kelas V di SD Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025.

Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran aktivitas anak pada siklus I belum berkriteria baik ialah minimal 70-89.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu Siklus I

No	Nama Siswa	T	Tt	KB(%)	KKM	Keterangan
1	Abram	70	100	70	70	Tuntas
2	Amira	30	100	30	70	Tidak Tuntas
3	Arfan	30	100	30	70	Tidak Tuntas
4	Aulia	70	100	70	70	Tuntas
5	Beriyani	80	100	80	70	Tuntas
6	Denis	70	100	70	70	Tuntas
7	Desman	70	100	70	70	Tuntas
8	Dora	70	100	70	70	Tuntas
9	Erni Wati Waruwu	30	100	30	70	Tidak Tuntas
10	Fimo	40	100	40	70	Tidak Tuntas
11	Hans	70	100	70	70	Tuntas
12	Jason	40	100	40	70	Tidak Tuntas
13	Julius	30	100	30	70	Tidak Tuntas
14	Keysia Hakiki	40	100	40	70	Tidak Tuntas
15	Kendi Isabella Br Sembiring	40	100	40	70	Tidak Tuntas
16	Ketrin Mentari	80	100	80	70	Tuntas
17	Kristiyani	70	100	70	70	Tuntas
18	Marko	70	100	70	70	Tuntas
19	Olivia	80	100	80	70	Tuntas
20	Rejina Br Milala	70	100	70	70	Tuntas
21	Siska	70	100	70	70	Tuntas
22	Veli	80	100	80	70	Tuntas
23	Vidi	30	100	30	70	Tidak Tuntas
24	Wita	70	100	70	70	Tuntas
25	Yuliana	40	100	40	70	Tidak Tuntas
26	Zio	40	100	40	70	Tidak Tuntas
	Jumlah Siswa yang tuntas	15 (58%)				
	Jumlah Siswa yang tidak tuntas	11 (42%)				

Berdasarkan evidensi pada tabel 1, bisa disimpulkan bahwa pada total 26 siswa, hanya 15 anak yang berhasil menggapai kriteria ketuntasan belajar, sementara 11 anak belum tuntas. Hal disini terjadi pada pembelajaran IPA mengenai materi Sumber Energi di kelas V SD Negeri 067240 Medan Tembung pada tahun ajaran 2024/2025, di mana ketuntasan individu diukur berdasarkan pencapaian nilai 70 sudah menggapai KKM .

Tabel 2. Persentasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Siklus I	
	Hasil	Persentase
Siswa yang tuntas belajar	15	58%
Siswa yang tiada tuntas belajar	11	42%
Jumlah	26	100%

Berdasarkan evidensi pada tabel 2, terlihat bahwa pada 26 siswa, hanya 16 anak atau 58% yang berhasil menyelesaikan pembelajaran, sedangkan 11 anak atau 42% belum tuntas belajar mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament guna mata pelajaran IPA tema 6 subtema 1 tentang Sumber Energi di kelas III SD Negeri 043951 Surbakti pada Tahun Pelajaran 2022/2023. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar anak belum memenuhi standar klasikal, sebab belum ada $\geq 85\%$ anak yang menggapai ketuntasan belajar.

Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes anak pada siklus I, maka rata-rata nilai anak ialah sebagai berikut:

Tabel 3. Rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa

Nilai(xi)	Frekuensi (fi)	(xi.fi)
30	5	150
40	6	240
70	11	770
80	4	320
Jumlah	26	1.480

Berdasarkan hasil pembelajaran dengan menerapkan model Teams Games Tournament pada mata pelajaran IPA mengenai Sumber Energi di kelas V SD Negeri 067240 Medan Tembung, pada 26 siswa, diperoleh 15 anak yang menggapai nilai tuntas dan 11 anak yang belum tuntas. Total nilai keseluruhan yang diperoleh ialah 1.480.

Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil riset yang diperoleh pada riset tindakan kelas (PTK) siklus I bahwa pelaksanaan pembelajaran guna aktivitas guru pada siklus I ialah 60% (cukup) dengan mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA materi Sumber Energi kelas V di kelas V di SD Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025.

Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru belum berkriteria baik ialah minimal 61-80%. Pelaksanaan pembelajaran aktivitas anak yang diamati memperoleh nilai 66 (cukup) dengan media gambar mengenakan mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA Sumber Energi kelas V kelas V di SD Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran aktivitas anak pada siklus I belum berkriteria baik ialah minimal 70-89.

Ada proses penerapan dengan mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA materi Sumber Energi kelas V di kelas V di SD Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025 belum menggapai nilai ketuntasan belajar anak secara klasikal sebab yang tuntas hanya 15 anak (58%) dan belum menggapai kriteria ketuntasan secara klasikal ialah $\geq 85\%$. Seperti halnya pada aktivitas guru ada beberapa yang harus diperbaiki seperti penguasaan kelas, memotivasi anak guna aktif bertanya, membuat kesimpulan. Dari beberapa kekurangan yang ada pada aktivitas guru di atas maka penulis melangsungkan cara perbaikan ialah dengan cara:

Pada saat mengadakan apersepsi, yang saya langsung pada siklus I ialah guru kurang memotivasi siswa, sehingga semangat belajar mereka kurang. Tindakan yang harus dilangsungkan pada siklus II ialah memberi motivasi agar mereka lebih semangat mengikuti proses pembelajaran.

Pada saat menyampaikan topik pembelajaran, yang saya langsung pada siklus I ialah guru kurang memahami materi sehingga anak kurang memahami yang saya sampaikan. Tindakan yang dilangsungkan pada siklus II ialah guru harus bisa memahami materi sebelum proses belajar mengajar dimulai.

Pada saat memberikan penjelasan, yang saya langsung pada siklus I saya mengenakan bahasa yang tiada sempurna, sehingga anak sulit menerima pembelajaran yang saya sampaikan. Tindakan yang dilangsungkan pada siklus II ialah guru harus bisa mengenakan bahasa yang lebih sederhana agar anak lebih mudah mengerti.

Pada saat mengadakan evaluasi, yang saya langsung pada siklus I saya hanya memberikan lembar evaluasi saja tanpa memberi arahan sebelum mengerjakan evaluasi. Tindakan yang dilangsungkan pada siklus II ialah guru harus memberi arahan kepada anak sebelum mengerjakan evaluasi agar pada saat mengerjakan anak tiada kebingungan lagi.

Pada saat penguan alokasi waktu, yang saya langsung pada siklus I saya tiada meperhatikan penggunaan alokasi waktu yang ada di RPP sehingga pembelajaran terlalu cepat selesai yang membuat anak kurang memahami materi. Tindakan yang dilangsungkan pada siklus II ialah guru harus memperhatikan penggunaan alokasi waktu sesuai dengan RPP.

Begitu pula pada aktivitas anak pada kesiapan diri guna mengikuti pembelajaran, menjawab pertanyaan guru, masih kurang sehingga perlu dilangsungkan perbaikan ialah dengan cara:

Pada siklus I anak kurang siap pada menerima pembelajaran sebab guru tiada mengingatkan materi yang sudah lewat. Tindakan yang dilangsungkan pada siklus II ialah sebaiknya guru mengingatkan materi sebelumnya.

Pada siklus I anak kurang memperhatikan dan mencatat penjelasan guru sebab guru terlalu cepat menyampaikan topik pembelajaran. Tindakan yang dilangsungkan pada siklus II ialah sebaiknya guru menjelaskan dengan bahasa yang sederhana agar anak lebih mudah mengerti pembelajaran.

Pada siklus I anak kurang memahami partisipasi anak pada pembelajaran yang disampaikan guru sebab menjelaskan hanya dengan metode ceramah. Tindakan yang dilangsungkan pada siklus II ialah sebaiknya guru menjelaskan dengan media gambar mengenakan infocus agar anak tiada bosan mengikuti pembelajaran.

Pada siklus I anak kurang aktif saat menjawab pelajaran sebab guru kurang memotivasi siswa. Tindakan yang dilangsungkan pada siklus II ialah sebaiknya guru melangsungkan variasi pada pembelajaran.

Pada siklus I anak terlalu fokus diajak belajar oleh guru sehingga membuat mereka bosan mengikuti pelajaran. Tindakan yang dilangsungkan pada siklus II ialah sebaiknya guru mengajak anak rileks pada mengikuti pelajaran agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

Beberapa kekurangan di atas maka masih perlu dilangsungkan siklus II guna mengatasi kesulitan anak yang belum tuntas pada siklus I materi perubahan pada makhluk hidup guna mendapat hasil nilai yang lebih baik.

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pembelajaran siklus II pada mata pelajaran IPA dengan mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA materi Sumber Energi kelas V di kelas V di SD Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025. Pelaksanaan pembelajaran aktivitas anak yang diamati memperoleh nilai 86 (baik) dengan mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA materi Sumber Energi kelas V di kelas V di SD Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran aktivitas anak sudah berkriteria baik ialah minimal 70-89.

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu

Hasil belajar anak yang diperoleh pada riset siklus II diperoleh evidensi ketuntasan hasil belajar anak secara individu pada tabel berikut:

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu Siklus II

No	Nama Siswa	T	Tt	KB(%)	KKM	Keterangan
1	Abram	80	100	80	70	Tuntas
2	Amira	50	100	50	70	Tidak Tuntas
3	Arfan	70	100	70	70	Tuntas
4	Aulia	80	100	80	70	Tuntas
5	Beriyani	80	100	80	70	Tuntas
6	Denis	80	100	80	70	Tuntas
7	Desman	80	100	80	70	Tuntas
8	Dora	100	100	100	70	Tuntas
9	Emi Wati Waruwu	50	100	50	70	Tidak Tuntas
10	Fimo	70	100	70	70	Tuntas
11	Hans	80	100	80	70	Tuntas
12	Jason	70	100	70	70	Tuntas
13	Julius	70	100	70	70	Tuntas
14	Keysia Hakiki	70	100	70	70	Tuntas
15	Kendi Isabella Br Sembiring	90	100	90	70	Tuntas
16	Ketrin Mentari	100	100	100	70	Tuntas
17	Kristiyani	90	100	90	70	Tuntas
18	Marko	90	100	90	70	Tuntas
19	Olivia	100	100	100	70	Tuntas
20	Rejina Br Milala	90	100	90	70	Tuntas
21	Siska	80	100	80	70	Tuntas
22	Veli	90	100	90	70	Tuntas
23	Vidi	80	100	80	70	Tuntas
24	Wita	80	100	80	70	Tuntas
25	Yuliana	60	100	60	70	Tidak Tuntas
26	Zio	80	100	80	70	Tuntas
	Jumlah Siswa yang tuntas	23 (88%)				
	Jumlah Siswa yang tidak tuntas	3 (12%)				

Berdasarkan evidensi yang diperoleh pada tabel diatas bisa dilihat bahwa anak yang tuntas belajar pada 26 anak sebanyak 23 anak (88%) dan yang tiada tuntas sebanyak 3 orang (12%) dengan mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA materi Sumber Energi kelas V di kelas V di SD Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan ketuntasan belajar anak secara individu dimana seorang anak dikatakan tuntas belajar apabila anak telah menggapai ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah ialah 70.

Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus II

Ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal bisa dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Hasil Belajar Siklus II

Keterangan	Siklus I	
	Hasil	Persentase
Siswa yang tuntas belajar	23	88%
Siswa yang tiada tuntas belajar	3	12%
Jumlah	26	100%

Berdasarkan evidensi yang diperoleh pada tabel diatas, bahwa anak yang tuntas belajar pada 26 anak sebanyak 23 anak (88%) dan yang tiada tuntas sebanyak 3 orang (12%) dengan mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA materi Sumber Energi kelas V di SD Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025. Hasil belajar anak tuntas secara klasikal sebab telah menggapai $\geq 85\%$ tuntas hasil belajarnya.

Rata-Rata Nilai Hasil Belajar

Tabel 6. Rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa

Nilai (xi)	Frekuensi (fi)	(xi.fi)
50	2	100
60	1	60
70	5	350
80	10	800
90	5	450
100	3	300
Jumlah	26	2.060

Berdasarkan hasil tes anak pada siklus II, maka rata-rata nilai anak ialah sebagai berikut:

Dari hasil pembelajaran dengan mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA materi Sumber Energi kelas V di SD Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 26 orang anak maka diperoleh nilai total keseluruhan yang tuntas 23 orang dan yang tiada tuntas 3 anak maka diperoleh nilai

total keseluruhan 2.060

Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis evidensi di atas, bisa dikatakan bahwa pada siklus II hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada kategori baik dan secara klasikal anak menggapai tingkat ketuntasan belajar. Hasil belajar anak siklus II telah memberikan hasil yang lebih baik ialah peningkatan hasil belajar anak menggapai hampir semua tuntas belajar secara individu ialah 23 orang anak yang tuntas pada 26 orang anak dan tuntas secara klasikal dengan persentase diperoleh ialah 88%, pelaksanaan pembelajaran tergolong baik dengan aktivitas guru persentasenya ialah 80% dan aktivitas anak menggapai 86. Dengan tercapainya tingkat ketuntasan secara klasikal $\geq 85\%$ dan pelaksanaan pembelajaran yang diharapkan maka peneliti tiada lagi melangsungkan tindakan pada siklus selanjutnya.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian disini dilangsungkan di kelas V SD Negeri 067240 Medan Tembung pada tahun ajaran 2024/2025, melibatkan 26 anak pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament guna mata pelajaran IPA pada tema 6 subtema 1 tentang Sumber Energi.

Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, aktivitas anak memperoleh nilai 66, sementara aktivitas guru mencatat persentase 60% dengan penerapan model Teams Games Tournament pada pembelajaran IPA materi Sumber Energi di kelas V SD Negeri 067240 Medan Tembung tahun ajaran 2024/2025. Hasil disini menunjukkan bahwa pelaksanaan aktivitas pembelajaran guna guru dan anak masih berada pada kriteria cukup.

Pada siklus II, observasi menunjukkan bahwa nilai aktivitas anak meningkat menjadi 86 dan aktivitas guru menggapai persentase 80%. Hal disini menunjukkan perbaikan dengan penerapan model pembelajaran yang sama. Dengan demikian, pelaksanaan aktivitas pembelajaran guna guru dan anak sudah menggapai kriteria baik. Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran dengan model Teams Games Tournament pada materi IPA tentang Sumber Energi di kelas V SD Negeri 067240 Medan Tembung pada tahun ajaran 2024/2025 telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dan berkriteria baik.

Rekapitulasi Data Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hipotesis tindakan yang telah diajukan pada riset disini yang menyatakan hasil belajar anak meningkat dengan mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA materi Sumber Energi kelas V di SD Negeri 067240 Medan

Tabel 7. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Data	Siklus I	Siklus II
	Pelaksanaan Pembelajaran	
a. Aktifitas Guru	$\frac{596}{10} = 59,6\%$ (cukup)	$\frac{800}{10} = 80\%$ (baik)
b. Aktifitas Siswa	$\frac{33}{50} \times 100 = 66$ (cukup)	$\frac{43}{50} \times 100 = 86$ (baik)
	Ketuntasan Hasil Belajar	
a. Tuntas Individu	15	23
b. Tuntas Klasikal	$\frac{15}{26} \times 100\% = 58\%$	$\frac{23}{26} \times 100\% = 88\%$
	Peningkatan Hasil Belajar	
a. Nilai rata-rata	58%	79%

Tembung Tahun ajaran 2024/2025 bisa disimpulkan pada tabel berikut.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis evidensi dan perbaikan pembelajaran mengenakan model Teams Games Tournament pada mata pelajaran IPA mengenai materi Sumber Energi guna kelas V di SD Negeri 067240 Medan Tembung pada tahun ajaran 2024/2025, bisa disimpulkan bahwa:

Pelaksanaan pembelajaran dengan model Teams Games Tournament telah menunjukkan hasil yang baik, dengan observasi aktivitas guru menggapai 80% dan aktivitas anak menggapai 86%. Ketuntasan hasil belajar anak pula menunjukkan perkembangan positif. Pada siklus I, sebanyak 15 anak (58%) tuntas, sementara 11 anak (42%) belum tuntas. Pada siklus II, anak yang tuntas meningkat menjadi 23 orang (88%), sedangkan yang belum tuntas menjadi 3 orang (12%).

Secara keseluruhan, hasil belajar anak mengalami peningkatan setelah penerapan model Teams Games Tournament, dengan persentase ketuntasan naik pada 58% pada siklus I menjadi 79% pada siklus II. Hasil belajar anak setelah mengenakan model pembelajaran Teams Games Tournament mata pelajaran IPA materi Sumber Energi kelas V di SD Negeri 067240 Medan Tembung Tahun ajaran 2024/2025 telah meningkat. Siklus I memperoleh angka 58 % dan naik menjadi 79% pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Almira. (2019). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. JPGSD.
- Arikunto. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Awalia. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sd. Jurnal Basicedu.
- Awalia. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sd. Jurnal Basicedu.
- Ahmad Susanto (2018), Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2022. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsini dkk. 2020. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ekawarna. 2019. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Gaung Persada (GP Press).
- Hamdayama, Jumanta. (2018). Metodologi Pengajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2019. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- KBBI 1 Tentang Pengertian Pendidikan
- KBBI 10 Tentang Pengertian Hasil dan Belajar
- KBBI 9 Tentang Pengertian Pembelajaran
- Muslimin, K & Maswan. (2019). Teknologi Pendidikan: Penerapan Pembelajaran yang Sistematis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nasution, L. M. (2022). Statistik deskriptif. Jurnal Hikmah, 14 (1): 50. Purwanto. 2010. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2021). Model-Model Pembelajaran (Edisi Kedua). Jakarta: PT RajaGafindo Persada.
- Setiawan, Risky. 2017. Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: nuha Medika.
- Shoimin, Aris. 2019. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR- RUZZ Media
- Sujana, A. (2022). Pendidikan IPA Teori dan Praktik. Bandung: Rizqi Press.
- Susanto, Agus. (2018). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, Ahmad. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suyanti, Retno Dwi. 2022. Strategi Pembelajaran Kimia. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Trianto. (2020). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi aksara.

Usman Samatowa. (2021). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: PT Indeks

UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Pengertian Pembelajaran

Warsono & Hariyanto. (2020). Pembelajaran Aktif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.