

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL, DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil dari pelaksanaan tindakan kelas yang berupa peningkatan hasil belajar IPA materi sistem pencernaan pada manusia melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dalam beberapa bagian, yaitu deskripsi data tindakan, analisis data, dan interpretasi hasil analisis yang diuraikan dalam tiga tahapan siklus, yaitu siklus I, siklus II, Siklus III, dan keterbatasan tindakan dan terakhir pemeriksaan keabsahan data.

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di kelas V-D SDN Semper Barat 13 Pagi, Jakarta Utara oleh peneliti yang bertindak sebagai perencana, pemimpin, dan pelaksanaan di kelas tempat tindakan penelitian berlangsung. Berlangsung dalam tiga siklus, yakni siklus I dengan 2 pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 24 dan 25 April 2024. Siklus II dengan 2 pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 7 dan 8 Mei 2024. Dan Siklus III dengan 2 pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 10 dan 13 Mei 2024. Dengan alokasi waktu tiap pertemuan adalah 2 x 35 menit atau 2 jam pembelajaran. Adanya tiga tahap dalam penelitian tindakan kelas ini dikarenakan hasil belajar siswa masih di bawah target pencapaian penelitian. Oleh karena itu, untuk mencapai target yang diharapkan, peneliti melaksanakan ke tahap berikutnya di siklus II dan III. Pelaksanaan tiap siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Atau Intervensi Tindakan

1. Deskripsi Data Pra Penelitian

Sebelum peneliti melakukan siklus I, peneliti melakukan persiapan-persiapan pra penelitian. Persiapan tersebut di antaranya yaitu mengadakan observasi langsung terhadap guru kelas dan siswa kelas VD SDN Semper Barat 13 Pagi yang menjadi subjek penelitian. Selain itu, sebelum adanya tindakan siklus I, Peneliti meminta hasil belajar IPA siswa berupa Ujian Akhir Semester pelajaran IPA kepada guru kelas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum diberikan tindakan (perlakuan) siklus I.

Dalam pembelajaran IPA yang dilakukan oleh guru juga terlihat siswa banyak yang tidak mendengarkan penjelasan dari guru. Terutama siswa pada barisan paling belakang. Mereka banyak yang bermain dan menyandarkan badannya di meja. Dalam pembelajaran IPA didapat bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Dari data hasil Penilaian Akhir Semester Pelajaran IPA V SDN Semper Barat 13 Pagi masih rendah ditandai dengan KKM yang ditetapkan hanya 70. Rata-rata nilai keseluruhan hanya 68 dengan nilai terendahnya 39. Dari 32 anak yang mengikuti ujian yang tidak tuntas atau di bawah KKM ada sebanyak 18 siswa atau sebanyak 56% dan yang tuntas hanya 14 siswa atau 47%. Dan dari 4 kelas paralel ternyata kelas V-D mendapatkan perolehan hasil belajar paling rendah.

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada siswa kelas V SDN Semper Barat 13 Pagi Jakarta Utara tentang hasil belajar siswa masih di bawah KKM. Berdasarkan hasil observasi awal inilah yang menjadi latar belakang peneliti untuk melaksanakan penelitian tindakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPA materi pencernaan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT). Pada siswa kelas V SDN Semper Barat 13 Pagi. Setelah peneliti mendapatkan data pra siklus. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas SDN Semper Barat 13 Pagi Jakarta Utara dan salah satu siswa yang bernama Nawawy.

Dari hasil wawancara diperoleh bahwa guru tidak terbiasa menggunakan model pembelajaran terbaru dikarenakan waktu yang sangat sempit dan mengejar target untuk ketuntasan belajar siswa. Guru juga mengatakan bahwa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terlalu rumit dan susah dengan keterbatasan batas waktu hanya 2x23 menit. Guru juga memberi tahu bahwa memang kelas V-D ini terdapat 8 orang yang rendah dalam belajar serta murid-murid di kelas itu masih rendah literasi belajarnya. Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa diperoleh bahwa mereka merasa kurang tertarik belajar IPA karena menganggap pelajaran IPA itu sulit dan banyak sekali. Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut, maka diperlukan intervensi tindakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Semper Barat 13 Pagi.

2. Deskripsi Data Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Siklus ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan untuk setiap pertemuan beralokasi waktu 2 x 35 menit. Pada perencanaan tindakan siklus I ini peneliti terlebih dahulu membuat perencanaan tindakan sesuai dengan materi yang disampaikan yaitu organ pencernaan manusia beserta fungsinya. Pada Siklus pertama, Dimulai dengan tahap perencanaan yang dibuka dengan kegiatan pengenalan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kepada kolablator.

Selanjutnya melakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT). Kemudian menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Di dalam RPP memuat skenario pembelajaran yang dilaksanakan di setiap pertemuannya. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa Papan Peraga Interaktif yang dilengkapi dengan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) yang berguna untuk mendukung proses pembelajaran IPA. Menyiapkan kuis pembelajaran beserta penghargaanannya. Menyiapkan instrumen tes hasil belajar serta instrumen pantauan tindakan guru dan

siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan digunakan oleh pengamat (guru kelas) untuk mengamati peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu juga menyiapkan prasarana untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT)

Tabel 4.1
Perencanaan Pembelajaran Siklus I

Situasi	Kegiatan (24-25 April 2024, pukul 07.30 – 08.45 dan pukul 10.00 -11.30)	Media
Kegiatan awal (20 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka kelas dengan memberi salam dan menanyakan kabar • Memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. • Pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama. • Mengecek kehadiran peserta didik dengan absen satu per satu dari daftar nama kelas. • Guru melakukan apersepsi terkait materi pembelajaran IPA sebelumnya. • Menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini. • Menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai. 	RPP
Inti (90 Menit)	<p><u>Pertemuan 1</u></p> <p>Penyajian kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyajikan materi tentang sistem pencernaan melalui PPT 	PPT Buku IPA

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menekankan pada konsep konsep dasar tentang apa saja yang harus dipahami oleh siswa pada materi pencernaan • Guru memberikan pertanyaan pemantik agar siswa lebih bersemangat lagi untuk belajar • Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk menjawab dan bertanya terkait materi yang sudah dijelaskan oleh guru • Guru memastikan siswa paham dengan materi yang sudah dipaparkan <p>Pembentukan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberitahu siswa akan membentuk kelompok belajar • Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok dengan adil yaitu sesuai nomer absen • Guru memberi instruksi kepada siswa untuk duduk sesuai kelompoknya masing-masing • Guru mengondisikan siswa agar kelas tetap kondusif • Guru memberi waktu siswa untuk saling berdiskusi dan membentuk kerja sama yang baik <p>Games (Permainan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan media papan peraga interaktif dan lembar kerja peserta didik 	<p>Papan Peraga Interaktif,</p>
--	--	---------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi petunjuk kepada siswa cara memainkan media tersebut • Masing-masing kelompok diberikan waktu oleh guru untuk mengeksplere media tersebut sesuai langkah-langkah yang sudah ditentukan di LKPD • Setiap kelompok saling kerja sama dalam mengerjakan LKPD yang diberikan • Guru mengawasi kegiatan siswa, mengarahkan, membantu siswa yang kesulitan dan menjawab pertanyaan dari murid <p><u>Pertemuan 2</u></p> <p><i>Tournament (Kompetisi)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberitahu kepada seluruh siswa bahwa sesi bermain telah selesai • Guru memberitahu kepada siswa akan ada pertandingan antar kelompok • Guru memberikan waktu siswa untuk belajar kembali • Guru menampilkan kuis yang akan ditayangkan di papan tulis melalui proyektor • Guru memberikan kesempatan kepada kelompok tercepat yang dapat menjawab pertanyaan • Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan akan mendapat point 	<p>Kartu Penjelas</p> <p>LKPD</p> <p>PPT</p> <p>Apilasi World Wall</p>
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok akan membacakan pertanyaannya hingga selesai <p>Penghargaan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok akan dikalkulasikan skor perolehannya • Skor setiap kelompok akan diurutkan dari yang terbesar ke yang terkecil • Kelompok yang memenangkan tournament akan mendapatkan penghargaan • Guru memberikan semangat kepada kelompok lain yang belum menang agar di tournament selanjutnya bisa bekerja keras agar menang • Guru memainkan ice breaking untuk mencairkan suasana kembali 	Penghargaan-an
Penutup (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru dan apabila sudah selesai langsung dikumpulkan pada guru. • Guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. • Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan. • Sebagai penutup, guru mengajak siswa untuk bersyukur atas ilmu dan semua kegembiraan yang telah mereka rasakan. • Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas 	RPP Soal Tes Siklus I Penghargaan-an

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan siklus I membutuhkan waktu 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit untuk setiap pertemuan. Siklus I pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Rabu 24 April 2024. Sedangkan pertemuan ke-2 pada hari Kamis 25 April 2024.

Deskripsi Siklus I Pertemuan 1 (24 April 2024, Pukul 07.30 – 08.45)

Peneliti sebagai guru. Kelas dimulai dengan guru menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka, Kemudian guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin membaca doa bersama. Setelah berdoa guru mengabsen siswa satu persatu. Setelah itu guru mengkondisikan kelas agar bersih dengan mengarahkan siswa membuang sampah kelas. Setelah rapih guru menstimulus siswa sebelum masuk kegiatan belajar mengajar dengan memberikan pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa, Kegiatan dilanjutkan dengan guru melakukan apersepsi tanya jawab tentang materi organ pencernaan manusia.



Gambar 4.1. Kegiatan pembukaan dan penyajian kelas oleh guru

Setelah pembukaan kelas, guru memberikan pertanyaan terkait materi organ pencernaan manusia untuk menstimulus siswa sebelum masuk ke materi yang akan dipelajari. Sebelum itu guru meminta siswa duduk berkelompok ada 6 kelompok terdiri dari 5-6 orang. Pembagian kelompok berdasarkan nomer absen. Guru mengarahkan dan membantu siswa mengatur duduk berkelompok



Gambar 4.2. Kegiatan siswa duduk berkelompok

Selanjutnya guru mulai memasuki penjelasan materi organ pencernaan manusia beserta fungsinya menggunakan media PPT. Tidak lupa setiap penjelasan selalu dibarengi dengan tanya jawab untuk mengaktifkan kelas dan mengetes pemahaman mereka tentang materi. Guru menekankan pada apa-apa saja yang harus dikuasai murid.





Gambar 4.3. Kegiatan guru menyajikan materi menggunakan ppt

Selesai menjelaskan materi guru memberitahu siswa akan ada sesi bermain sambil belajar. Selanjutnya guru membagikan papan peraga interaktif kepada kelompok masing masing siswa. Setelah itu guru menjelaskan mekanisme permainannya, Setelah guru menjelaskan media permainannya, guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. LKPD ini berisi tata cara permainannya yang dilengkapi dengan soal yang harus dijawab oleh siswa. Sehingga siswa dapat bermain dan juga belajar.



Gambar 4.3. Kegiatan guru membagikan LKPD dan media Papan Peraga Interaktif

Setelah dibagikan siswa mulai mengeksplor media papan peraga interaktif nya. Siswa bersama teman kelompoknya mulai melihat-lihat, melepas pasang bagian-bagian organ pencernaan yang ada di media Papan Peraga Interaktif dan membaca-baca kartu penjelasnya. Siswa pun mulai mengerjakan LKPD nya.



Gambar 4.4. Kegiatan murid mengeksplorasi media papan peraga interaktif



Gambar 4.5. Kegiatan Murid Mengerjakan LKPD

Saat ada kelompok yang masih bingung dengan cara bermainnya guru menjelaskan dengan detail kepada kelompok yang belum mengerti. Guru mengawasi dan mengamati keaktifan serta kerja sama masing-masing kelompok dalam menyelesaikan LKPD yang guru berikan.. Setelah selesai LKPD dan media papan peraga dikembalikan ke depan dan murid kembali ke tempatnya masing-masing



Gambar 4.6. Kegiatan guru mengawasi dan memberi arahan kepada kelompok yang kesulitan

Setelah siswa mengumpulkan Kelas ditutup dengan menanyakan apa saja yang sudah dipelajari kepada murid, Setelah itu guru memberikan motivasi serta kalimat penyemangat kepada siswa. Guru juga menanyakan apakah siswa senang belajar hari ini dan mereka kompak menjawab senang, serta permainan yang yang dimainkan membuat mereka sangat senang. Terakhir guru menyampaikan apa saja yang akan dipelajari dan yang harus mereka persiapkan untuk pertemuan selanjutnya dan ditutup dengan doa.

Deskripsi Siklus I Pertemuan 2 (25 April 2024, Pukul 10.00 – 11.30)

Pada pertemuan ini guru melanjutkan kegiatan dipertemuan sebelumnya. Seperti biasa Kelas dimulai dengan guru menyapa siswa dan menanyakan keadaan mereka, kemudian dilanjut dengan guru menunjuk satu orang secara acak untuk memimpin doa bersama. Setelah berdoa guru mengabsen siswa satu persatu. Setelah itu guru mengecek kebersihan kelas setelah kelas bersih guru mulai tanya jawab terkait materi yang sudah dipelajari sebelumnya yaitu organ pencernaan manusia beserta fungsinya untuk mengetahui apakah murid-murid masih ingat dengan materi yang

sudah dipelajari sebelumnya. Setelah itu guru mulai menjelaskan kegiatan dan tujuan pembelajaran hari ini.



Gambar 4.7. Kegiatan pembukaan dan penyajian kelas oleh guru

Setelah guru mengulas kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya agar ingatan murid-murid segar kembali. Selanjutnya guru memberitahu kepada siswa bahwa akan ada kuis yang dilakukan oleh masing-masing kelompok, dan untuk kelompok yang menang akan mendapatkan penghargaan. Guru mempersiapkan kuis dan memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk belajar 5 menit.



Gambar 4.8. Kegiatan setiap kelompok mempersiapkan diri untuk mengikuti kuis



Gambar 4.8. Kegiatan guru mempersiapkan kuis

Waktu belajar sudah selesai, guru meminta siswa untuk menyimpan buku tulis dan semua catatan kedalam tas. Guru memulai kuisnya. Kuis pertama berupa 5 soal yang ditampilkan di papan tulis dan masing-masing kelompok adu cepat menjawab, Guru akan menunjuk kelompok yang mengangkat tangan lebih dahulu untuk menjawab. Kelompok yang berhasil menjawab akan mendapatkan 5 poin. Kuis satu selesai dengan masing-masing kelompok dihitung perolehan skornya





Gambar 4.9. Kegiatan kelompok saling berkompetisi menjawab kuis untuk mendapat poin

Selanjutnya ada kuis kedua yaitu berupa 15 soal berupa tirai dapat dibuka dan ditampilkan di papan tulis. semua kelompok sama rata akan mendapatkan soal yang harus dijawab. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk memilih satu kotak dari 15 kotak soal. Jika mereka dapat menjawab akan mendapatkan 10 poin dan apabila salah menjawab akan dikurangi 5 poin. Dan akan dilakukan dua putaran. Dimulai dari kelompok satu. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok satu untuk memilih tirai nomer berapa yang harus mereka jawab. Setelah kelompok satu memilih satu tirai maka kelompok tersebut harus membacakan soal dengan lantang dan menjawab pertanyaannya. Dan seterusnya yang akan dilakukan hingga kelompok 6 dan akan dilakukan pengulangan kembali dari kelompok satu lagi.





Gambar 4.10. Kegiatan Turnamen kuis kedua

Karna tirai maasih tersisa tiga. Kuis selanjutnya akan menjadi poin bonus untuk kelompok yang cepat menunjuk tangan dan benar dalam menjawab pertanyaan di balik tirai maka kelompok tersebut mendapat penambahan 10 poin. Guru mulai membuka tirai yang masih tersisa dan membacakan soalnya. Murid dalam masing-masing kelompok rebutan menunjuk tangan. Kelompok yang tunjuk tangan akan dipilih guru untuk menjawab pertanyaan tersebut



Gambar 4.11. Kegiatan turnamen kuis tambahan

Selesai kuis guru bersama seluruh siswa menghitung hasil perolehan poin yang didapat oleh masing-masing kelompok di papan tulis. Setelah terlihat satu kelompok yang nilainya paling besar, guru mengumumkan juaranya. Guru memberi apresiasi kepada murid yang menang dan memberi motivasi semangat kepada kelompok yang belum menang. Kelompok yang menang dipanggil guru berdiri kedepan untuk mendapatkan penghargaan yaitu berupa uang tunai sebesar 50.000 rupiah dan berfoto bersama.



Gambar 4.12. Kegiatan pemberian penghargaan dan foto bersama kelompok yang menang

Setelah sesi turnamen selesai siswa duduk kembali mejanya masing-masing dan guru mengkondisikan kelas agar tertib kembali serta melakukan ice breaking. Setelah tertib guru membagikan soal tes hasil belajar materi organ pencernaan manusia beserta fungsinya kepada masing-masing siswa untuk mengetahui bagaimana hasil belajar mereka di siklus pertama ini. Siswa mengerjakan soal tes secara individu tanpa nyontek, diskusi kelompok, membaca buku maupun catatan materi.



Gambar 4.13. Kegiatan siswa mengerjakan soal tes hasil belajar siklus I

Setelah siswa mengerjakan soal tes siklus I, siswa mengumpulkan kertasnya meja guru. Guru mengkondisikan kembali agar kelas kondusif dan tenang sambil guru memberikan motivasi kepada siswa. Setelah itu guru mengulas apa saja yang sudah dipelajari dan dilakukan. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru menanyakan kepada siswa apakah senang belajar hari ini. Guru menutup kelas dengan memberitahu kegiatan apa saja yang akan dilakukan di pertemuan selanjutnya dan apa saja yang harus siswa persiapkan, dan diakhiri dengan doa bersama.

c. Tahap Pengamatan Tindakan (*Observing*)

Pengamatan yang dilakukan pada saat pembelajaran meliputi aktivitas siswa dalam proses belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan aspek pemahaman materi siswa diamati dengan memberikan tes pada akhir siklus.

Pada awal pembelajaran siswa masih tampak malu untuk menjawab pertanyaan guru namun berani saat menjawab bersama-sama. Kelas cenderung pasif karna siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru hanya siswa itu-itulah saja dan yang lainnya hanya diam ada dua kemungkinan,

pertama mereka memang malu menjawab atau memang mereka tidak tahu jawabannya makanya mereka memilih untuk diam dan guru mencoba mengkondisikan kelas agar aktif. Siswa juga minat membacanya masih rendah dan malas untuk membaca materi yang sudah dipaparkan di papan tulis. Saat pemaparan materi kelas tampak tertib dan fokus mendengarkan namun masih terlihat beberapa siswa yang bercanda serta menyandarkan kepalanya di meja terlihat seperti tidur dan guru lupa untuk menegur siswa yang seperti itu dan cenderung untuk membiarkannya.

Saat kegiatan bermain dan mengerjakan LKPD ada satu kelompok yang sepertinya daya belajarnya lebih rendah dari kelompok yang lainnya yaitu kelompok dua, karna saat guru sudah menjelaskan dan sudah ada petunjuk pengerjaan di LPKD akan tetapi masih bingung harus melakukan apa, Butuh perhatian lebih kepada kelompok itu namun saat dijelaskan lebih lagi akhirnya kelompok tersebut bisa mengikuti seperti kelompok yang lainnya. Murid-murid tampak aktif mengeksplor media papan peraga interaktif, Murid juga melakukan kerja sama yang baik di kelompoknya masing-masing seperti pembagian tugas masing-masing anggota kelompok. Namun masih ada siswa yang bercanda saat kegiatan berlangsung dan tidak mengerjakan LKPD.

Saat pelaksanaan kuis beberapa kelompok ada yang hanya menggandakan satu orang untuk menjawab namun yang lainnya hanya diam tanpa memberikan masukan dalam menjawab. Beberapa dari mereka hanya semangat menunjuk tangan namun saat diberi kesempatan untuk menjawab, jawaban mereka salah. Ada juga kelompok yang terlihat lesu karna poinnya paling kecil dari yang lainnya dan ada juga yang merasa iri karna saingan mereka siswa yang pintar dan mereka sudah pesimis duluan tidak bisa mengalahkan kelompok anak pintar ini. Dan guru akhirnya memberi semangat kepada mereka.

Selain pantauan tindakan, peneliti juga membuat catatan lapangan yang memantau proses pembelajaran yang dilaksanakan. Ini ditunjukkan untuk memperoleh data penunjang dalam meningkatkan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

d. Tahap Refleksi Tindakan (*Reflecting*)

Setelah selesai melakukan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peneliti dan dinilai melalui pengamatan oleh observer maka tahap selanjutnya yaitu refleksi. Tahap refleksi dilakukan oleh peneliti dan observer untuk mendiskusikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I. dari tahap refleksi ini akan ditemukan kelemahan dan kekurangan dari proses pembelajaran pertemuan ke 1 dan pertemuan ke 2.

Pada siklus I pertemuan 1, Guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran, Guru masih kurang dalam mengondisikan kelas sehingga kelas masih terasa pasif. Saat memaparkan materi guru kurang dalam mengkondisikan kelas. Seperti membiarkan murid yang bercanda, mengobrol dan menyandarkan kepala ke meja diposisi belakang tanpa menegur atau memberikan pertanyaan untuk membuat mereka fokus kembali. Dan saat mengajukan pertanyaan guru tidak menunjuk satu siswa untuk menjawab mengakibatkan siswa menjawab secara bersama-sama dan tidak terdengar jelas jawabannya dan siswa masih malu-malu untuk menjawab secara sendiri.

Pada siklus I pertemuan 2. Saat kuis berlangsung. *Platform* kuis yang dipilih guru terdapat kesalahan proses bermainnya yang menghambat pembelajaran. Pembagian kelompok yang dilakukan guru sepertinya belum efisien karena ada kelompok yang pasif sekali, ada kelompok yang aktif sekali, ada kelompok yang isinya anak pintar semua dan ada kelompok yang isinya anak yang lamban dalam menangkap materi, kelompok terasa berat sebelah. Guru masih kurang dalam pengelolaan waktu pembelajaran, guru tidak memperhatikan waktu saat pembelajaran berlangsung mengakibatkan banyak waktu yang terpakai dari yang seharusnya.

Berdasarkan hasil catatan peneliti, catatan pengamat dan tes hasil belajar siswa ternyata belum mencapai ketuntasan dan masih jauh dari hasil yang diharapkan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan peneliti belum mencapai target yang diharapkan yaitu siswa yang

tuntas (Di atas atau sama dengan KKM) lebih dari 90%. Adapun hasil tes belajar IPA pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Tes Belajar IPA Siklus I

No	Statistik	Perolehan hasil belajar IPA Siklus I
1	Rata-rata kelas	63
2	Nilai tertinggi	95
3	Nilai terendah	35
4	Siswa yang tuntas	16 (53%)
5	Siswa yang tidak tuntas	14 (47%)

Dengan perolehan nilai yang didapat siswa pada tes hasil belajar IPA siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.3
Perolehan nilai Hasil Tes Belajar IPA Siklus I

No	Nilai yang diperoleh siswa pada tes siklus II	Banyaknya siswa
1	95	1 orang
2	85	2 orang
3	80	3 orang
4	75	4 orang
5	70	2 orang
6	65	2 orang
7	60	5 orang
8	55	3 orang
9	50	3 orang
10	45	1 orang
11	40	2 orang
12	35	2 orang

Dari pelaksanaan siklus I, jelas terlihat bahwa guru masih kurang untuk membuat siswa memahami materi yang diajarkan. Hal itu terbukti dengan masih banyak siswa yang hasil belajarnya masih di bawah KKM. Dari kelemahan dan kekurangan ini, peneliti dan observer mensepakati

untuk melakukan rencana tindakan siklus II guna memperbaiki kesalahan dan kelemahan pada siklus I. Adapun rincian yang yang harus diperbaiki di dalam siklus I untuk diterapkan di siklus II, yaitu:

Tabel 4.4
Temuan-Temuan di Siklus I Dan Rancangan Perbaikan Pada Siklus II

No	Hasil pertemuan siklus I	Tindakan yang akan dilaksanakan di siklus II
1	Guru masih kurang dalam mengondisikan kelas sehingga kelas masih terasa pasif	Guru lebih memperhatikan lagi kondisi kelas agar siswa belajar aktif dan bersemangat dalam belajar
2	Saat memaparkan materi guru kurang dalam memperhatikan siswa	Guru akan lebih memperhatikan siswa, saat siswa ada yang bercanda guru akan menegur dengan memberikan pertanyaan kepada siswa agar siswa fokus lagi dalam belajar
3	Guru tidak menunjuk siswa saat memberikan pertanyaan membuat siswa hanya berani menjawab saat bareng-bereang namun malu saat sendiri	Guru akan membuat peraturan, yang menjawab harus mengangkat tangan dan menjawab dengan jelas untuk nemunbuhkan rasa keberanian dalam diri siswa
4	Literasi siswa dalam pembelajaran yang masih rendah	Guru akan merangsang dan menstimulus siswa untuk lebih sering membaca.
5	<i>Platform</i> kuis yang dipilih guru terdapat kesalahan sehingga menghambat pembelajaran	Guru akan membuat kuis dan memilih <i>platform</i> yang minim kesalahan sehingga pembelajaran lebih efektif
6	Kelompok yang terasa berat sebelah	Guru akan merubah kelompok belajar dan merotasi kembali anak-anaknya
7	Guru masih kurang dalam pengolaan waktu	Guru akan lebih memperhatikan waktu saat belajar mengajar

		sehingga pembelajaran lebih efisien
8	Hasil belajar siswa yang masih banyak dibawah KKM	Guru akan lebih detail lagi saat pemberian materi. Di tekankan pada pemahaman konsep sehingga murid lebih paham materi yang diajarkan guru

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan serta masukan dan hasil refleksi tersebut, maka tindakan harus dilanjutkan pada siklus II

3. Deskripsi Data Siklus II

a. Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Perencanaan yang dilakukan pada siklus II merupakan tindakan lanjutan dari siklus I. Berdasarkan hasil dari evaluasi, observasi, refleksi dari siklus I dan permasalahan-permasalahan yang muncul terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. peneliti membuat perencanaan tindakan yang lebih menekankan pada perbaikan-perbaikan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I. Kemudian peneliti akan menilai kembali kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan memperhatikan kembali apakah kekurangannya yang terjadi pada siklus I sudah terlihat atau tidak. Pembelajaran di siklus II ini akan dilaksanakan dalam 2x pertemuan.

Tahap perencanaan siklus II dilakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT). Kemudian menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Di dalam RPP memuat skenario pembelajaran yang dilaksanakan di setiap pertemuannya. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa Papan Peraga Interaktif terdapat barcode berisi video animasi mekanisme setiap Organ yang dilengkapi dengan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) yang berguna untuk mendukung proses pembelajaran IPA. Menyiapkan kuis pembelajaran beserta penghargaanannya. Menyiapkan instrumen tes hasil belajar serta instrumen pantauan tindakan guru dan

siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan digunakan oleh pengamat (guru kelas) untuk mengamati peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu juga menyiapkan prasarana untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT)

Tabel 4.5
Perencanaan Pembelajaran Sklus II

Kegiatan	Deskripsi (07 - 08 Mei 2024, pukul 07.00 – 08.30 dan pukul 10.00 – 11.30)	Media
Pembukaan (20 menit)	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru membuka kelas dengan memberi salam dan menanyakan kabar ● Memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. ● Berdoa bersama. ● Mengecek kehadiran peserta didik. ● Guru melakukan apersepsi terkait materi pembelajaran IPA sebelumnya. ● Menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini. ● Menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai. 	RPP
Inti (90 menit)	<p>Penyajian kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guru memberikan pertanyaan pemantik ● Guru menayangkan video animasi berisikan materi. ● Guru mengkondisikan siswa dengan membuat perjanjian bersama ● Guru menjelaskan materi ● Tanya jawab terkait materi ● Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk menjawab dan bertanya terkait materi yang sudah dijelaskan oleh guru 	PPT Video Animasi Buku IPA

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memastikan siswa paham dengan materi yang sudah dipaparkan melalui video pembelajaran <p>Pembentukan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberitahu siswa akan membentuk kelompok belajar • Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok dengan adil yaitu sesuai nomer absen • Guru memberi instruksi kepada siswa untuk duduk sesuai kelompoknya masing-masing • Guru mengondisikan siswa agar kelas tetap kondusif • Guru memberi waktu siswa untuk saling berdiskusi dan membentuk kerja sama yang baik <p>Games (Permainan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan media papan peraga interaktif yang berisikan <i>barcode</i> berisi video pembelajaran beserta lembar kerja peserta didik. • Guru mengizinkan siswa membawa <i>smartphone</i> maksimal 1 kelompok 1 <i>smartphone</i> • Guru memberi petunjuk kepada siswa cara memainkan media tersebut. • Masing-masing kelompok diberikan waktu oleh guru untuk mengeksplora media, menonton serta menyimak video penjelasan yang ada di dalam papan peraga interaktif tersebut sesuai langkah-langkah yang sudah ditentukan di LKPD • Setiap kelompok saling kerja sama dalam mengerjakan perintah yang ada LKPD. • Guru mengawasi kegiatan siswa, mengarahkan, membantu siswa yang 	<p>Papan Peraga Interaktif,</p> <p>Barcode Berisi video animasi</p> <p>Kartu penjelas</p>
--	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok mendapatkan kesempatan untuk memilih lawannya sendiri dan membacakan pertanyaannya. hingga pertanyaan yang dibuat oleh masing-masing kelompok habis dibacakan <p>Penghargaan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok akan dikalkulasikan skor perolehannya • Skor setiap kelompok akan diurutkan dari yang terbesar ke yang terkecil • Kelompok yang memenangkan turnamen akan mendapatkan penghargaan • Guru memberikan semangat kepada kelompok lain yang belum menang agar di turnamen selanjutnya bisa bekerja keras agar menang 	Penghargaan
Penutup (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengerjakan soal evaluasi • Guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. • Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan. • Bagaimana perasaan kalian mengikuti kegiatan hari ini? • Gumengajak siswa untuk bersyukur atas ilmu dan semua kegembiraan yang telah mereka rasakan. • Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas 	RPP Soal Tes Siklus II Penghargaan

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan siklus II membutuhkan waktu 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit untuk setiap pertemuan. Siklus II pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Selasa 07 Mei 2024. Sedangkan pertemuan ke-2 pada hari Rabu 08 Mei 2024.

Deskripsi Siklus II Pertemuan 1 (07 Mei 2024, Pukul 07.00 – 08.30)

Peneliti sebagai guru. Kelas dimulai dengan guru menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka, Kemudian guru menunjuk satu orang berdasarkan absen sesuai tanggal hari ini untuk memimpin membaca doa bersama. Setelah berdoa guru mengabsen siswa satu persatu. Setelah itu guru mengkondisikan kelas agar bersih dengan mengarahkan siswa membuang sampah kelas. Setelah kelas bersih guru menyakan kepada siswa materi yang sudah dipelajari pada pertemuan pekan lalu untuk membuat siswa mengingat-mengingat materi. apersepsi tanya jawab tentang yang akan dipelajari hari ini yaitu Mekanisme pencernaan dan tidak lupa guru memberitahu tujuan pembelajaran hari ini.



Gambar 4.14. Kegiatan Pembukaan dan penyajian kelas oleh guru

Setelah pembukaan kelas, Sesuai janji guru di siklus I dimana siswa yang mendapat nilai paling besar akan mendapatkan penghargaan dan siswa yang tuntas dalam tes hasil belajar siklus I juga akan mendapatkan penghargaan. Gurupun mulai membagikan penghargaan nya kepada siswa yang mendapatkan penghargaan. Sebelum membagikan penghargaan guru meminta siswa duduk berkelompok ada 6 kelompok terdiri dari 5-6 orang. Pembagian kelompok berdasarkan nomer absen.



Gambar 4.15. Kegiatan Pembentukan kelompok dan pemberian hadiah apresiasi dari guru kepada murid

Setelah siswa sudah duduk secara berkelompok, guru mulai masuk kegiatan inti yaitu memaparkan materi mekanisme pencernaan. Sebelum guru menayangkan video animasi guru membuat perjanjian dengan para siswa dimana ketika video ditayangkan tidak ada yang boleh bercanda, ngobrol dan asik sendiri kalau ada satu siswa yang melakukan itu semua

maka video pembelajaran akan diberhentikan. Setelah seluruh siswa sepakat guru mulai menayangkan video animasi pembelajaran. Ditengah-tengah penayangan video guru tidak lupa melakukan tanya jawab kepada siswa materi yang sedang ditayangkan. Dan ditengah-tengah jalannya video guru memberikan penjelasan tambahan tentang materi



Gambar 4.16. Kegiatan guru menayangkan video pembelajaran

Setelah video diputar guru menampilkan PPT untuk memperkuat materi yang disampaikan. Guru menyampaikan materi dengan memilih siswa membaca materi yang ditampilkan untuk meningkatkan minat baca mereka. Tidak lupa guru tanya jawab kepada siswa dan siswa mulai aktif dan banyak yang menjawab. Dan saat menjelaskan materi guru memberi pengulangan terhadap materi yaitu pas bagian enzim. Guru meminta siswa mengulang bersama dengan suara yang besar dan kompak untuk meningkatkan daya ingat mereka akan materi.



Gambar 4.17. Kegiatan guru memaparkan materi menggunakan PPT

Selesai menjelaskan materi guru memberitahu mereka bahwa akan ada sesi game dengan membagikan papan peraga interaktif dan satu buah dompet berisi barcode video animasi setiap organ beserta LKPD petunjuk pengerjaan mereka. Setelah di bagikan kepada masing-masing kelompok guru menjelaskan bawah barcode tersebut di tempat di setiap organ yang susah di tentukan dan setelah dipasang barcode tersebut harus discan dan di tonton video di dalamnya untuk menjawab pertanyaan di setiap LKPD.





Gambar 4.18. Kegiatan membagikan LKPD dan media Papan Peraga Interaktif serta barcode berisi video animasi setiap organ

Setelah dibagikan siswa mulai mengeksplere media papan peraga interaktif nya. Siswa bersama teman kelompoknya mulai melihat-lihat, melepas pasang bagian-bagian organ pencernaan yang ada di media Papan Peraga Interaktif. Mereka mulai menempel, membuka video dan menonton video yang sudah mereka scan dari barcode ke *smartphone* mereka serta membaca-baca kartu penjelasnya. Siswa pun mulai mengerjakan LKPD nya.





Gambar 4.19. Kegiatan siswa mengeksplere media pembelajaran dan mengerjakan LKPD

Saat ada beberapa kelompok yang masih bingung cara *scan barcode*. Guru memberikan arahan gimana cara *scan barcode* dari *smartphone*, murid perlahan mulai mengerti dan mengerjakan sendiri. Beberapa siswa juga ada yang bertanya perihal pertanyaan yang ada didalam LKPD dan guru menjelaskan maksud dari pertanyaan tersebut agar murid dapat dengan mudah menjawab pertanyaan tersebut. Guru mengawasi dan mengobservasi kekompakan serta kerja sama masing-

masing kelompok dalam menyelesaikan LKPD yang guru berikan. Setelah selesai LKPD dan media papan peraga dikembalikan kedepan dan murid kembali ke tempatnya masing-masing



Gambar 4.20 Kegiatan guru mengawasi dan memberi arahan kepada kelompok yang kesulitan

Setelah siswa mengumpulkan LKPD. Guru mengarahkan siswa untuk duduk yang rapih dikelompoknya masing-masing. Setelah siswa duduk rapih dikelompoknya masing-masing. Guru mulai mengkondisikan kelas agar merapihkan buku dan alat tulis diatas meja dirapihkan. Setelah kelas terkondisi dengan baik dan rapih guru mulai bertanya apa saja yang sudah dipelajari hari ini. Setelah itu guru bertanya apakah mereka senang belajar hari ini. Setelah itu guru memberi tahu apa yang akan mereka pelajari dipertemuan selanjutnya dan arahan untuk kegiatan selanjutnya, apa saja yang harus mereka kerjakan dan persiapkan serta memberi tugas kepada mereka untuk pertemuan selanjutnya. Kelas di tutup dengan doa yang dipimpin oleh siswa yang memimpin doa diawal tadi serta salam.

Deskripsi Siklus I Pertemuan 2 (08 April 2024, Pukul 10.00 – 11.30)

Pada pertemuan ini guru melanjutkan kegiatan dipertemuan sebelumnya. Kelas dimulai dengan guru menyapa siswa kemudian dilanjutkan dengan guru menunjuk satu orang berdasarkan absen hari ini untuk memimpin doa bersama. Setelah berdoa guru mengecek kehadiran siswa dengan bertanya kepada siswa siapa saja yang tidak masuk. Siswa menyebutkan siapa saja dan alasannya kenapa tidak masuk. Setelah mengecek kehadiran guru menginstruksikan kepada siswa untuk mengecek kebersihan kelas. Guru juga mengarahkan siswa untuk merapikan tempat duduk dan pakaian mereka karena habis istirahat jadi agak sedikit berantakan.



Gambar 4.21 Kegiatan guru membuka kelas

Setelah semuanya rapih dah siap, guru memberikan pertanyaan pembuka untuk menyegarkan ingatan mereka tentang materi yang sudah dipelajari. Setelah ingatan mereka tentang materi sudah mulai menghangat guru memberi tahu apa aja yang akan dilakukan hari ini beserta akan ada penghargaan untuk kegiatan hari ini agar siswa lebih bersemangat lagi untuk belajar. dan tidak lupa menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini agar pembelajaran lebih terarah.



Gambar 4.22 Kegiatan guru tanya jawab dengan murid mengulas materi pertemuan sebelumnya

Setelah ingatan mereka mulai segar. Selanjutnya guru masuk ke kegiatan inti yaitu kuis *Tournament*. Guru menanyakan kepada siswa apakah semua kelompok melaksana yang diminta dipertemuan sebelumnya yaitu untuk membuat soal masing-masing kelompok berjumlah tiga buah. Guru memastikan dengan menanya satu satu kelompok apakah sudah membuat soal, seraya guru melihat soal yang dibuat oleh masing-masing kelompok.



Gambar 4.23 Kegiatan guru melihat soal yang dibuat masing-masing tim

Guru menginstruksikan masing-masing kelompok untuk segera mempersiapkan keperluan kuis, seperti membuat kertas pengenal berisi nama kelompok agar mempermudah tim lain saat menunjuk lawan. Serta yang paling utama untuk berjalannya kuis yaitu soal dan jawaban.



Gambar 4.24 Kegiatan murid mempersiapkan keperluan kuis

Kuis dimulai setelah guru menjelaskan aturannya. Guru akan memanggil setiap kelompok dari kelompok 1 hingga kelompok 6, memilih kelompok untuk bertanya kepada kelompok yang dipilih. Kelompok yang dipilih harus menjawab pertanyaan dari kelompok yang bertanya. Jika kelompok yang ditanya menjawab dengan benar maka *poin* dari kelompok yang bertanya akan diambil untuk kelompok yang benar menjawab. Namun jika kelompok yang ditanya menjawab dengan salah, maka poin dari yang ditanya akan diambil untuk kelompok yang bertanya yaitu sebesar 10 poin. Guru memberi modal *poin* kepada masing-masing kelompok sebanyak 100.



Gambar 4.25 Kegiatan guru menjelaskan peraturan kuis

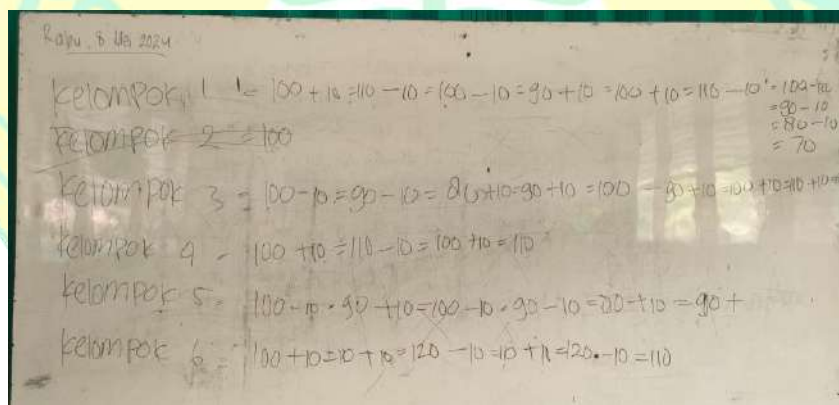
Guru mulai melaksanakan kuis, guru meminta kelompok satu untuk memilih kelompok berapa untuk menjawab pertanyaan mereka, setelah kelompok 1 telah memilih, satu orang membacakan soalnya dan setelah pertanyaan sudah dibacakan, guru memberikan waktu 20 detik untuk kelompok yang ditunjuk untuk berdiskusi menjawab dan satu perwakilan tim membacakan jawabannya dengan lantang. Begitu terus sampai kelompok 6 dan di ulang sampai 3 putaran.





Gambar 4.26 Kegiatan murid melaksanakan kuis tournamen

Setelah tiga putaran dan semua soal masing-masing kelompok sudah habis dibacakan, masing-masing kelompok sudah memperoleh poinnya masing-masing dimana setelah dihitung bersama ternyata kelompok tiga pemenangnya dengan perolehan poin 120.



Gambar 4.27 Perolehan akhir poin tournamen masing-masing kelompok

Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang menang. Guru meminta seluruh siswa bertepuk tangan untuk kelompok yang menang. Guru meminta kelompok yang menang maju kedepan untuk mendapatkan penghargaan foto bersama sebagai dokumen kegiatan. Setelah memberi penghargaan guru mempersilahkan kelompok yang maju untuk balik kemjanya masing-masing. Setelah itu guru memberikan motivasi kepada murid-murid yang belum menang untuk selalu bersemangat di lain kesempatan. Untuk kelompok yang tidak mengerjakan soal, guru menghukum bersama dengan menyuruh maju dan bertanya kepada siswa yang lain hukuman yang pas untuk mereka. Kelas sepakat untuk menghukum dengan *Scout jump* sebanyak 15 kali



Gambar 4.28 Kegiatan guru memberikan hadiah kepada kelompok yang menang dan memberi hukuman kepada kelompok yang melanggar aturan

Setelah guru memberikan penghargaan dan hukuman, guru mengkondisikan kelas agar tertib kembali serta melakukan ice breaking. Setelah tertib guru membagikan soal tes hasil belajar materi mekanisme proses pencernaan pada manusia kepada masing-masing siswa untuk mengetahui bagaimana hasil belajar mereka di siklus kedua ini.



Gambar 4.29 Kegiatan guru membagikan lembar tes hasil belajar siklus II

Setelah semua siswa mendapatkan lembar tes siswa mulai mengerjakan tes yang diberikan guru dengan tenang. Guru pun memberi penegasan kepada siswa untuk tidak mencontek, melihat buku atau bertanya kepada teman yang lain. Guru memberikan waktu 20 menit untuk siswa mengerjakan tes. Setelah selesai guru meminta siswa mengumpulkannya kedepan dan duduk semula dibangkunya tanpa ribut



Gambar 4.30 Kegiatan siswa mengerjakan soal tes hasil belajar siklus II

Diakhir kegiatan guru meminta siswa untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini. Dan siswa menyimpulkan kegiatan hari ini. Guru mengulas kembali pelajaran di pertemuan sebelumnya disiklus II dengan tanya jawab. Tidak lupa juga guru memberi tahu materi yang akan dipelajari untuk pertemuan selanjutnya yaitu tentang gangguan pencernaan. Guru memberi arahan kepada murid apa yang harus mereka persiapkan dan mereka bawa untuk pertemuan selanjutnya. Kelas ditutup dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh orang yang sama seperti diawal. Murid berdoa dengan semangat dan tertib. Selesai berdoa guru mengingatkan kembali apa-apa saja yang harus murid murid bawa. Guru mengakhiri kelas dengan salam.



Gambar 4.31 Kegiatan Penutupan kegiatan Siklus II

c. Tahap Pengamatan Tindakan (*Observing*)

Selama peneliti melaksanakan tindakan siklus II, peneliti mengamati kegiatan berlangsung. Pengamatan yang dilakukan pada saat pembelajaran meliputi aktivitas dan keterampilan siswa dalam proses belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan aspek pemahaman materi siswa diamati dengan memberikan tes pada akhir siklus.

Pada awal pembelajaran siswa tampak sangat ribut dan tidak kondusif, masih banyak yang ngobrol dan asik sendiri sampai terkadang guru berbicara tidak terdengar karna berisik. guru harus sering-sering mengkondisikan kelas karna sangat tidak nyaman untuk memulai pembelajaran. Saat ditanya kembali materi yang sudah dipelajari disiklus sebelumnya hampir seluruh siswa tidak dapat menjawab pertanyaan guru. Saat guru menunjuk siswa, siswa tersebut sama sekali tidak bisa menjawab dengan alasan lupa. Namun setelah guru memberikan stimulus sedikit-sedikit perlahan murid mulai mengingat materi yang sudah dipelajari. Namun seperti biasa yang berani jawab hanya itu-itu saja. Sehingga terkadang guru menolak siswa yang sudah sering menjawab agar siswa yang lain yang belum menjawab dapat kesempatan untuk menjawab.

Saat memasuki pemaparan materi guru memutarkan video animasi dengan perjanjian seluruh siswa tidak boleh ada yang berkegiatan selain memperhatikan video. murid dengan fokus memperhatikan video, Kelas kondusif dan siswa fokus serta aktif menjawab pertanyaan. Setelah video selesai guru memberikan pertanyaan apa saja yang mereka tangkap dari video tersebut. Hanya beberapa siswa yang berani tunjuk tangan menjawab dan siswa lebih aktif ketika menjawab secara bersama. Saat menjelaskan materi dari PPT. Guru menunjuk satu persatu murid untuk membaca bergantian agar meningkatkan minat baca mereka dan membuat mereka lebih mudah menangkap materi ketika membaca sendiri namun beberapa siswa yang dibelakang tidak terlihat materi yang tampilkan jadi tidak dapat membaca dengan jelas. Siswa juga dengan penuh semangat, kompak dan suara lantang menyebutkan materi yang guru tekankan.

Saat *Games* berlangsung Siswa tampak semangat dan senang dengan media yang diberikan mereka mengeksplorasi medianya. Mereka mulai menempel dan membuka video nya namun ada beberapa siswa yang masih bingung cara *scan barcode*. Ada lagi kendala satu kelompok yang tidak ada kuota dan saat guru memberikan hotspot hp tersebut tidak mendukung *scan barcode* dan harus diganti hp dengan punya guru agar bisa melanjutkan permainan. Karna kendala itu kelompok tersebut tertinggal banyak dari kelompok yang lainnya. Beberapa siswa juga ada yang bertanya perihal pertanyaan yang ada didalam LKPD. Murid tampak tertarik dalam menonton setiap video yang ada disetiap organ pencernaan manusia kelas aktif dan menyenangkan serta nyaman dalam belajar.

Saat sesi *Tournament* seluruh siswa mengerjakan apa yang guru perintahkan namun ada satu kelompok yang tidak membuat soal yaitu kelompok 2. Kelompok tersebut tidak membuat soal ketika ditanya mereka saling menyalahkan satu sama lain tanpa ada kerja serta kekompakan di kelompok mereka. Kelompok tersebut pun tidak dapat mengikuti kuis. Kuis berjalan dengan lancar dan seru. Setiap kelompok memiliki pertanyaan yang beragam kelompok yang ditanya ada yang bisa menjawab dan ada yang tidak bisa menjawab. Semua saling berkompetisi dengan bersih masing-masing tim. Poin kelompok juga saling mengejar satu sama lain.. Mereka tampak bersemangat sekali hingga soal habis mereka ingin nambah soal lagi, namun waktu kuis sudah selesai. Pada *Tournament* kali ini murid sudah tidak ada yang merasa iri dengan satu orang yang mereka anggap paling pintar. Karena semua tim saling berjuang semaksimal mereka. Namun masih ada saja beberapa siswa yang hanya mengandalkan temennya dan kurang kontribusi dalam kelompok.

Selain pantauan tindakan, peneliti juga membuat catatan lapangan yang memantau proses pembelajaran yang dilaksanakan. Ini ditunjukan untuk memperoleh data penunjang dalam meningkatkan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

d. Tahap Refleksi Tindakan (*Reflecting*)

Setelah selesai melakukan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peneliti dan dinilai melalui pengamatan oleh observer maka tahap selanjutnya yaitu refleksi. Tahap refleksi dilakukan oleh peneliti dan observer untuk mendiskusikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II. dari tahap refleksi ini akan ditemukan kelemahan dan kekurangan dari proses pembelajaran pertemuan ke 1 dan pertemuan ke 2.

Pada siklus II pertemuan 1, Guru sudah bagus dalam pengondisian kelas, namun siswa masih belum kondusif sehingga sulit untuk guru menjalankan kelas dengan tertib. Saat memaparkan materi di siklus sebelumnya guru kurang menegaskan tentang materi-materi yang penting sehingga murid cepat lupa. Selanjutnya kekurangan dalam *Games* yang memerlukan smartphone, karena tidak semua kelompok dapat mengakses internet dengan leluasa. LKPD yang diberikan pun terlalu banyak sehingga siswa kesulitan dalam mengerjakan LKPD dan waktu pelaksanaan jadi terhambat karena pengerjaan LKPD yang memakan banyak waktu.

Pada siklus II pertemuan 2. Saat kuis berlangsung, terhambat karena satu kelompok tidak menjalankan yang guru perintahkan. Dan saat memilih lawan untuk menjawab. Terkadang masing-masing kelompok memiliki dendam dan ada satu kelompok yang ditunjuk terus menerus jadi kelompok itu paling banyak menjawab dari pada kelompok yang lainnya. Terkesan tidak adil dan memberatkan satu kelompok dan juga terkendala saat memberi hukuman kepada kelompok yang melanggar, satu orang tidak terima dan marah serta tidak ingin melanjutkan pembelajaran, guru menasehati sehingga mengakibatkan banyak waktu yang terpakai dari yang seharusnya.

Berdasarkan hasil catatan peneliti, catatan pengamat dan tes hasil belajar siswa ternyata hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus II ini mengalami perbaikan yang signifikan, kenaikan rata-rata kelas pun meningkat dengan sangat banyak, murid yang tuntas pun sudah mencapai 80% namun masih belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan peneliti di

siklus ke 2 ini hampir mencapai target yang diharapkan yaitu siswa yang tuntas (Di atas atau sama dengan KKM) lebih dari 90%. Adapun hasil tes belajar IPA pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Tes Belajar IPA Siklus II

No	Statistik	Perolehan hasil belajar IPA Siklus I
1	Rata-rata kelas	74
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai terendah	45
4	Siswa yang tuntas	23 (83 %)
5	Siswa yang tidak tuntas	6 (17%)

Dengan perolehan nilai yang didapat siswa pada tes hasil belajar IPA siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.7
Perolehan nilai Hasil Tes Belajar IPA Siklus II

No	Nilai yang diperoleh siswa pada tes siklus II	Banyaknya siswa
1	100	3 orang
2	95	4 orang
3	90	4 orang
4	85	1 orang
5	80	2 orang
6	75	6 orang
7	70	2 orang
8	65	2 orang
9	50	3 orang
10	45	1 orang

Dari pelaksanaan siklus II, sudah terlihat peningkatan yang bagus, pembelajaran aktif dan bermakna mulai terlihat di siklus II ini siswa mulai memahami dengan baik materi yang diajarkan. Setiap tahap model

pembelajaran Temas *Games Tournament* sudah mulai sesuai seperti yang diharapkan. Hal itu terbukti dengan meningkatnya Rerataan kelas dan bertambahnya siswa yang tuntas dalam siklus II. Namun siswa yang tidak tuntas masih belum sesuai dengan target yang ingin dicapai. Dari peningkatan serta sedikit kekurangan ini, peneliti dan observer mensepakati untuk melakukan rencana tindakan siklus III guna memperbaiki sedikit lagi kekurangan untuk mencapai target yang diinginkan di siklus II. Adapun rincian Yang harus diperbaiki di dalam siklus II untuk diterapkan di siklus III, yaitu:

Tabel 4.8
Temuan-Temuan di Siklus II Dan Rancangan Perbaikan Pada Siklus III

No	Hasil pertemuan siklus I	Tindakan yang akan dilaksanakan di siklus II
1	Guru masih kurang dalam mengondisikan kelas sehingga kelas ramai dan berisik	Guru harus lebih menggunakan <i>treatment</i> khusus dalam pengkondisian kelas agar kelas lebih tertib dan kondusif lagi.
4	Literasi siswa yang masih rendah	Guru akan merangsang dan menstimulus siswa untuk lebih sering membaca. Dengan menunjuk satu persatu siswa untuk membaca materi yang dipaparkan
5	LKPD yang guru berikan soalnya sangat banyak, sehingga memakan waktu yang banyak serta tidak efektif dalam pembelajaran	Guru akan membuat LKPD yang ringkas namun memuat banyak hal sehingga pembelajaran lebih efektif.
6	<i>Tournament</i> yang terasa berat sebelah	Guru akan mencari <i>Games</i> yang lebih adil lagi sehingga membuat siswa senang dan tidak ada rasa tidak suka dalam pelaksanaan tournament.
7	Guru masih kurang dalam pengelolaan waktu	Guru akan lebih memperhatikan waktu saat belajar mengajar

		sehingga pembelajaran lebih efisien
8	Masih ada beberapa siswa yang belum tuntas hasil belajarnya	Guru akan lebih detail lagi saat pemberian materi. Ditekankan pada pemahaman konsep dan pembelajaran yang bermakna sehingga murid lebih paham materi yang diajarkan guru

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan serta masukan dan hasil refleksi tersebut, maka tindakan harus dilanjutkan pada siklus III

4. Deskripsi Data Siklus III

a. Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Perencanaan yang dilakukan pada siklus III merupakan tindakan lanjutan dari siklus II. Berdasarkan hasil dari evaluasi, observasi, refleksi dari siklus II dan permasalahan-permasalahan yang muncul terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, peneliti membuat perencanaan tindakan yang lebih menekankan pada kenaikan hasil belajar siswa dan perbaikan-perbaikan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus II. Kemudian peneliti akan menilai kembali kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan memperhatikan kembali apakah kekurangannya yang terjadi pada siklus II sudah terlihat atau tidak. Pembelajaran di siklus III ini akan dilaksanakan dalam 2x pertemuan.

Tahap perencanaan siklus III dilakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT). Kemudian menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Di dalam RPP memuat skenario pembelajaran yang dilaksanakan di setiap pertemuannya. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa Papan Peraga Interaktif terdapat barcode berisi video animasi gangguan pencernaan setiap Organ yang dilengkapi dengan

Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) yang berguna untuk mendukung proses pembelajaran IPA. Menyiapkan kuis pembelajaran beserta penghargaan nya. Menyiapkan instrumen tes hasil belajar serta instrumen pantauan tindakan guru dan siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan digunakan oleh pengamat (guru kelas) untuk mengamati peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung

Tabel 4.9
Perencanaan Pembelajaran Sklus III

Kegiatan	Deskripsi (10 & 13 Mei 2024, pukul 07.00 – 08.30)	Media
Pembukaan (40 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka kelas dengan memberi salam dan menanyakan kabar • Memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. • Pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama. • Mengecek kehadiran peserta didik dengan absen satu per satu dari daftar nama kelas. • Guru melakukan apersepsi terkait materi pembelajaran IPA sebelumnya. • Menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini. • Menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai. 	RPP
Inti (90 menit)	<p>Penyajian kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan pemantik agar siswa lebih bersemangat lagi untuk belajar mulai menerima materi. • Guru menayangkan video animasi berisikan materi. • Guru mengkondisikan siswa dengan membuat perjanjian bersama, ketika video diputar tidak boleh ada yang bercanda, ngobrol ataupun tiduran. 	PPT Video Animasi Buku IPA

	<p>Kalau ada satu anak yang melakukan itu maka video akan diberhentikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menekankan pada konsep konsep dasar tentang apa saja yang harus dipahami oleh siswa • Di sela-sela pemutaran video guru menjelaskan materi dan bertanya kepada siswa terkait materi yang diputar. • Guru berdiskusi dengan siswa, apakah siswa ada yang pernah mengalami gangguan pada sistem pencernaan • Guru memberi kesempatan siswa untuk sharing pengalaman mereka terkait gangguan pada sistem pencernaan, dan akan ditanggapi oleh guru ataupun siswa yang lain • Guru memastikan siswa paham dengan materi yang sudah dipaparkan melalui video pembelajaran <p>Pembentukan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberitahu siswa akan membentuk kelompok belajar • Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok dengan adil yaitu sesuai nomer absen • Guru memberi instruksi kepada siswa untuk duduk sesuai kelompoknya masing-masing • Guru mengondisikan siswa agar kelas tetap kondusif • Guru memberi waktu siswa untuk saling berdiskusi dan membentuk kerja sama yang baik <p>Games (Permainan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan media papan peraga interaktif yang berisikan <i>barcode</i> berisi video pembelajaran beserta lembar kerja peserta didik. 	<p>Papan Peraga Interaktif,</p>
--	--	---------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengizinkan siswa membawa <i>smartphone</i> maksimal 1 kelompok 1 <i>smartphone</i> • Guru memberi petunjuk kepada siswa cara memainkan media tersebut. • Masing-masing kelompok diberikan waktu oleh guru untuk mengeksplere media, menonton serta menyimak video penjelasan yang ada di dalam papan peraga interaktif tersebut sesuai langkah-langkah yang sudah ditentukan di LKPD • Setiap kelompok saling kerja sama dalam mengerjakan perintah yang ada LKPD. • Guru mengawasi kegiatan siswa, mengarahkan, membantu siswa yang kesulitan dan menjawab pertanyaan dari murid • Guru memberikan tanggung jawab kepada tiap kelompok agar masing-masing anggota kelompoknya mengerti materi tersebut dengan baik dan mengerjakan LKPD yang sudah diberikan <p>Tournament (Kompetisi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberitahu kepada seluruh siswa bahwa sesi bermain telah selesai • Guru menginstruksikan bahwa media dan <i>smartphone</i> dikumpulkan ke meja guru • Guru memberitahu kepada siswa akan ada pertandingan antar kelompok • Guru menampilkan kuis yang akan ditayangkan dipapan tulis melalui proyektor • Kuisnya berupa tebak gambar 	<p>Barcode Berisi video animasi</p> <p>Kartu penjelas</p> <p>LKPD</p> <p>PPT</p> <p>Kartu pertanyaan</p> <p>Aplikasi Wordwall</p>
--	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk kelompok tercepat angkat tangan untuk membaca dan menjawab pertanyaan. • Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan akan mendapat point • Kuis berikutnya, guru membacakan pertanyaan atau memperagakan gerakan yang harus disimak oleh masing-masing kelompok • Kelompok yang dapat menjawab maka akan mendapatkan poin <p>Penghargaan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok akan dikalkulasikan skor perolehannya • Skor setiap kelompok akan diurutkan dari yang terbesar ke yang terkecil • Kelompok yang memenangkan tournament akan mendapatkan penghargaan • Guru memberikan semangat kepada kelompok lain yang belum menang agar di tournament selanjutnya bisa bekerja keras agar menang • Guru memainkan ice breaking untuk mencairkan suasana kembali 	Hadiah
Penutup (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru dan apabila sudah selesai langsung dikumpulkan pada guru. • Guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. • Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan. • Bagaimana perasaan kalian mengikuti kegiatan hari ini? • Sebagai penutup, guru mengajak siswa untuk bersyukur atas ilmu dan semua kegembiraan yang telah mereka rasakan. • Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas 	RPP Soal Tes Siklus II Penghargaan

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan siklus III membutuhkan waktu 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit untuk setiap pertemuan. Siklus II pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Selasa 10 Mei 2024. Sedangkan pertemuan ke-2 pada hari Kamis 13 Mei 2024.

Deskripsi Siklus III Pertemuan 1 (10 Mei 2024, Pukul 07.00 – 08.30)

Peneliti sebagai guru. Kelas dimulai dengan guru menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka kemudian dilanjut dengan guru menunjuk satu orang untuk memimpin doa bersama yaitu absen satu. Siswa-siswa pun berdoa bersama. Setelah berdoa, guru mengecek kehadiran siswa dengan bertanya kepada siswa-siswa siapa aja yang tidak masuk. Siswa pun menyebutkan siapa-siapa saja dan alasannya kenapa tidak masuk. Setelah mengecek kehadiran guru menginstruksikan kepada siswa untuk mengecek kebersihan kelas, Guru juga menyuruh siswa untuk merapihkan tempat duduk dan pakaian mereka masing-masing. Agar kelas bersih suasana belajar jadi nyaman.



Gambar 4.32 Kegiatan pembukaan dan penyajian kelas oleh guru

Setelah semuanya rapih dan tertib, guru mulai memberikan penghargaan kepada murid yang mendapat nilai 100 dan memperoleh nilai diatas KKM seperti janji guru di pertemuan sebelumnya. Guru mulai membacakan siapa saja yang berhak mendapatkan penghargaan dan

siswa satu persatu mengambil penghargaannya, guru membagikan penghargaan kepada masing-masing siswa seraya memberikan motivasi kepada murid yang lain agar terus semangat dan berusaha supaya nilainya meningkat dan lebih baik lagi kedepannya.



Gambar 4.33 Kegiatan pembagian hadiah untuk siswa yang tesnya tuntas

Setelah itu guru mulai memberikan pertanyaan pembuka untuk menyegarkan ingatan mereka tentang materi yang sudah dipelajari. Guru bertanya dan siswa satu persatu mengangkat tangan untuk menjawab. Setelah ingatan mereka tentang materi sudah mulai menghangat guru memberi tahu apa aja yang akan dilakukan hari ini dengan diawali pertanyaan pemantik seperti “Apakah kalian pernah merasakan sakit gigi?” dan “apakah kalian ada yang pernah merasakan sakit perut saat telat memakan” saat murid bersama-sama menjawab dan saling berbagi pengalaman tentang sakit yang mereka alami, guru mulai menjelaskan materi yang akan dipelajari sesuai dengan pertanyaan tadi yaitu “Gangguan organ pencernaan”. Selanjutnya guru tidak lupa menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini agar pembelajaran lebih terarah.



Gambar 4.34 Kegiatan apersepsi tanya jawab guru dengan murid

Masuk kegiatan inti guru mulai memaparkan materi gangguan sistem pencernaan manusia. Sebelum guru menayangkan video animasi guru membuat perjanjian dengan para siswa dimana ketika video ditayangkan tidak ada yang boleh bercanda, ngobrol dan asik sendiri kalau ada satu siswa yang melakukan itu semua maka video pembelajaran akan diberhentikan. Setelah seluruh siswa sepakat guru mulai menayangkan video animasi pembelajaran. Di tengah-tengah penayangan video guru tidak lupa melakukan tanya jawab kepada siswa materi yang sedang ditayangkan. Dan di tengah-tengah jalannya video guru memberikan penjelasan tambahan tentang materi. Setelah video selesai guru memberikan pertanyaan kepada siswa apa saja yang mereka tangkap dari video tersebut.



Gambar 4.35. Kegiatan guru menayangkan video pembelajaran

Setelah video diputar guru menampilkan PPT untuk memperkuat materi yang disampaikan. Guru menyampaikan materi dengan memilih siswa membaca materi yang ditampilkan untuk meningkatkan minat baca mereka. Dan saat menjelaskan materi guru memberi pengulangan terhadap materi, guru meminta siswa mengulang bersama dengan suara yang besar dan kompak untuk meningkatkan daya ingat mereka akan materi. Tidak lupa guru tanya jawab kepada para siswa dan siswa semuanya menjawab pertanyaan guru dengan benar dan berani.



Gambar 4.36. Kegiatan guru menyajikan materi dari PPT

Selesai menjelaskan materi guru memberitahu murid-murid bahwa akan ada sesi game, murid diizinkan untuk mengeluarkan dan mempersiapkan *smartphone* mereka untuk *Games* kali ini, guru mulai membagikan media pembelajaran beserta LKPD petunjuk pengerjaan mereka yang didalamnya terdapat video animasi yang harus mereka simak. Setelah dibagikan kepada masing-masing kelompok guru menjelaskan bahwa barcode yang terdapat di LKPD harus mereka discan dan ditonton video di dalamnya untuk menjawab pertanyaan di setiap LKPD.



Gambar 4.37. Kegiatan guru membagikan LKPD

Setelah seluruh kelompok mendapatkan LKPDnya mereka mulai mengeksplorasi medianya, membuka video dan menyimak videonya. Semua siswa sudah paham bagaimana cara pengerjaannya, mengerti dan mulai mengerjakan LKPD. Namun ada beberapa siswa yang bertanya perihal pertanyaan yang ada di dalam LKPD dan guru menjelaskan maksud dari pertanyaan tersebut agar murid dapat dengan mudah menjawab pertanyaan tersebut. Guru selalu mengawasi setiap kelompok dan memberi bantuan serta arahan ketika kelompok kesulitan atau bingung.



Gambar 4.38. Kegiatan siswa mengeksplere media pembelajaran



Gambar 4.39. Kegiatan guru mengawasi kegiatan kelompok

Kondisi mulai berjalan dengan kondusif dan masing-masing kelompok dengan strateginya menyelesaikan LKPD. Kelompok menyimak video dengan bersama dan berdiskusi menyatukan pemikiran untuk menjawab pertanyaan yang ada di LKPD. Murid tampak tertarik dan senang dalam menonton setiap video, kelas aktif dan menyenangkan serta nyaman dalam belajar. Setelah selesai mengerjakan LKPD, media dan LKPD dikembalikan dan dikumpulkan di meja guru dan kembali ke kelompoknya masing-masing dan duduk dengan rapih



Gambar 4.40. Kegiatan murid mengerjakan LKPD

Setelah murid duduk rapih dikelompoknya masing-masing. Guru mulai mengkondisikan kelas agar merapihkan buku dan alat tulis di atas ajar dirapihkan. Setelah rapih guru mulai bertanya apa saja yang sudah dipelajari hari ini murid berebut untuk menjawab pertanyaan guru, siswa semua aktif menjawab pertanyaan dari guru. Setelah itu guru bertanya apakah mereka senang belajar hari ini dan bagian apa saja yang mereka senangi. Dan mereka kompak menjawab senang dan dari mereka ada yang senang nonton video. Ada yang senang mengeksplor media pembelajaran dan ada bagian saat bermain Setelah itu guru memberi tahu apa yang akan mereka lakukan dipertemuan selanjutnya dan dan arahan untuk kegiatan selanjutnya. Guru memberi tahu siswa untuk mempersiapkan diri dengan banyak membaca materi dan belajar karena pertemuan selanjutnya akan ada kuis dan tes agar hasil mereka bagus karena sudah dipersiapkan sebelumnya. Kelas ditutup dengan doa yang dipimpin oleh siswa yang memimpin doa di awal tadi serta salam.



Gambar 4.41. Kegiatan guru menutup pembelajaran

Deskripsi Siklus III Pertemuan 2 (13 Mei 2024, Pukul 07.00 – 08.30)

Kelas dimulai dengan guru menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka kemudian dilanjut dengan guru menunjuk satu orang untuk memimpin doa bersama yaitu absen satu. Siswa-siswa pun berdoa bersama. Setelah berdoa, guru mengecek kehadiran siswa dengan bertanya kepada siswa-siswa siapa aja yang tidak masuk. Siswa pun menyebutkan siapa-siapa saja dan alasannya kenapa tidak masuk. Setelah mengecek kehadiran guru menginstruksikan kepada siswa untuk mengecek kebersihan kelas, Guru juga menyuruh siswa untuk merapihkan tempat duduk dan pakaian mereka masing-masing. Agar kelas bersih suasana belajar jadi nyaman.



Gambar 4.42. Kegiatan guru membuka pembelajaran

Setelah semuanya rapih dan tertib, guru mulai memberikan pertanyaan pembuka untuk menyegarkan ingatan mereka tentang materi yang sudah dipelajari kemarin yaitu tentang gangguan sistem pencernaan. Guru bertanya dan siswa satu persatu mengangkat tangan untuk menjawab. Kelas sangat aktif, semua anak berusaha menunjuk tangan untuk menjawab pertanyaan guru tentang materi kemarin. Murid tampak masih mengingat materi yang sudah dipelajari dipertemuan sebelumnya. Setelah ingatan mereka tentang materi sudah mulai menghangat guru memberi tahu apa aja yang akan dilakukan hari ini. Guru menjelaskan kegiatan hari ini yaitu kuis Tournament dan tes untuk melihat seberapa paham mereka

tentang materi yang sudah dipelajari murid. Murid tampak semangat dan tidak sabar ingin melakukan *Tournament* karena mereka tidak sabar ingin mendapatkan penghargaan. Tidak lupa juga guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini agar pembelajaran lebih terarah



Gambar 4.43. Kegiatan guru dan murid tanya jawab mengulas materi sebelumnya dan apersepsi

Selanjutnya guru mulai masuk kegiatan inti yaitu kuis *Tournament* antar kelompok, Guru memulai mempersiapkan kuis seraya memberikan semangat kepada siswa, agar siswa semangat dengan memberitahu bahwa kelompok yang menang akan mendapatkan penghargaan yang besar, mendengar itu siswa pun tampak semangat dan berapi api tidak sabar ingin melaksanakan kuis. Selanjutnya guru memberitahu tata tertib dan tata cara kuis kepada murid-murid agar *Tournament* berjalan dengan

lancar. Dan menuliskan nama kelompok untuk tempat dikumpulkannya perolehan poin masing-masing kelompok



Gambar 4.44. Kegiatan guru mempersiapkan *Tournament*

Kuis pertama berupa lima soal yang diberikan dan masing-masing kelompok adu cepat untuk tunjuk tangan kemudian guru akan memilih terlebih dahulu kelompok mana yang tunjuk tangan terlebih dahulu untuk maju kedepan menjawab dengan memainkan *Games tournamnen* nya yaitu “Labirin berlari”. Kelompok yang menjawab jika benar akan mendapatkan 10 point, namun jika salah akan berkurang 10 poin. Guru menunjuk kelompok yang mengangkat tangan lebih dahulu. Saat menjawab kuisnya siswa harus memainkan “labirin berlari” menuju pertanyaan yang benar. Jadi siswa tidak hanya langsung menjawab saja tapi siswa harus memainkan *Games* berupa labirin mencari jalan menuju pertanyaan yang benar dan menghindari zombie zombie yang mengejar. Jika salah masuk labirin akan dikurangi 10 poin dan jika terkena zombie akan dikurangi 10 poin. Kuis satu selesai dengan masing-masing kelompok mendapatkan point.



Gambar 4.45. Kegiatan *Tournament* kuis pertama

Selanjutnya ada kuis ke dua berupa 10 soal yang diberikan dan masing-masing kelompok beradu kecepatan untuk menjawab pertanyaan dengan menunjuk tangan dan dipilih guru terlebih dahulu sebelum menjawab. Soal akan ditampilkan di papan tulis kelompok yang terpilih akan membaca pertanyaan dan memilih jawabannya, jika benar akan muncul tanda ceklis

dan salah akan mencul tanda silang. Kelompok yang paling cepat tunjuk tangan akan menjawab, jika benar akan mendapat 10 poin dan jika salah akan berkurang 10 poin. Semua kelompok saling berebutan menjawab sampai ada yang berdiri agar bisa tunjuk tangan terlebih dahulu. Semua kelompok bersemangat ingin mendapatkan poin. Mereka saling mengatur strategi untuk mendapatkan poin. Karena terlalu bersemangat dan rasa ingin Memang yang besar babak pertama di kuis kedua ini belum ada kelompok yang unggul.



Gambar 4.46. Kegiatan *Tournament* kuis kedua babak pertama

Karena kuis kedua belum ada yang unggul akhirnya diadakan babak kedua untuk melanjutkan mencari poin kelompok paling tinggi. Babak kedua dengan kuis yang serupa namun pertanyaannya yang berbeda. Masing-masing kelompok sangat bersemangat bersaing satu dengan yang lainnya. Poin saling rebut merebut. Kedudukan kelompok masih belum aman. Sampai babak kedua ini ternyata 2 kelompok masih seri di posisi atas. Akhirnya masuk ke babak ketiga dan diakhiri dengan menangnya kelompok 4 sebagai pemenangnya.



Gambar 4.47. Kegiatan *Tournament* kuis kedua babak kedua



Gambar 4.48. Kegiatan *Tournament* kuis kedua babak ketiga

Setelah kuis berakhir dengan kelompok 4 sebagai pemenangnya. Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang menang. Guru meminta seluruh siswa bertepuk tangan untuk kelompok yang menang. Kelompok yang menang memberi selebrasi kepada teman temannya yang lain. Guru meminta kelompok yang menang maju kedepan untuk mendapatkan penghargaan yang sudah ditentukan dan foto bersama sebagai dokumen kegiatan. Setelah memberi penghargaan guru mempersilahkan kelompok yang maju untuk balik kemejanya masing-masing. Setelah itu guru memberikan semangat kepada murid-murid yang belum menang untuk selalu bersemangat apapun keadaannya. Walaupun ini kuis terakhir guru berharap siswa selalu semangat seperti ini di setiap harinya. Guru memberikan motivasi untuk terus semangat seperti hari ini. Guru memberikan kalimat penyemangatnya kepada masing-masing kelompok dari kelompok satu hingga enam. Guru memuji masing-masing tim atas keaktifan dan usaha mereka dalam menjawab.



Gambar 4.49. Kegiatan guru memberikan penghargaan kepada pemenang

Selesai Tournament dan guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang berupa penghargaan. Guru mengkondisikan kelas agar tertib kembali serta melakukan ice breaking. Setelah tertib guru membagikan soal tes hasil belajar materi mekanisme proses pencernaan pada manusia kepada masing-masing siswa untuk mengetahui bagaimana hasil belajar mereka di siklus ketiga ini.



Gambar 4.50. Kegiatan guru membagikan tes hasil belajar siswa siklus III

Setelah semua siswa mendapatkan lembar tes siswa mulai mengerjakan tes yang diberikan guru dengan tenang. Guru pun memberi penegasan kepada siswa untuk tidak mencontek, melihat buku atau bertanya kepada teman yang lain. Guru memberikan waktu 20 menit untuk siswa mengerjakan tes. Setelah selesai guru meminta siswa mengumpulkannya kedepan dan duduk semula di bangkunya tanpa ribut.



Gambar 4.50. Kegiatan siswa mengerjakan tes hasil belajar siswa siklus III

Guru kembali mengkondisikan siswa agar tenang. Kegiatan diakhiri guru meminta siswa untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini. Dan siswa menjawab pertanyaan guru dengan berani. Guru juga mengulas kembali materi pembelajaran dari siklus I , siklus II hingga siklus II ini dengan tanya jawab dan siswa aktif menjawab pertanyaan guru. Tidak lupa juga guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah rangkain terakhir guru mengajar di kelas, guru berpamitan dan mengungkapkan tujuannya melakukan pengajaran yaitu untuk meningkatkan siswa hasil belajar siswa serta memberi pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan seru agar siswa terus mengingat pembelajaran yang guru berikan hari ini serta pamitan dan permintaan maaf jika ada salah kata maupun perbuatan. Kelas ditutup dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh orang yang sama seperti di awal. Murid berdoa dengan semangat dan tertib.



Gambar 4.51. Kegiatan guru menutup pembelajaran hari ini

c. Tahap Pengamatan Tindakan (*Observing*)

Selama peneliti melaksanakan tindakan siklus III, peneliti mengamati kegiatan selama berlangsung. Pengamatan yang dilakukan pada saat pembelajaran meliputi aktivitas dan keterampilan siswa dalam proses belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan aspek pemahaman materi siswa diamati dengan memberikan tes pada akhir siklus.

Pada awal pembelajaran tidak seperti siklus I dan II, Siklus III ini siswa cenderung lebih tertib dan mudah diarahkan oleh guru, sudah tidak ada yang ribut, ngobrol maupun asik sendiri. Murid sudah terbiasa dengan cara mengajar guru dan guru sudah mulai memahami karakteristik siswa sehingga mudah untuk diarahkan saat pengondisian kelas. Murid-murid juga sudah mulai berani mengemukakan pendapatnya, murid sudah tidak malu-malu seperti sebelumnya, saat guru bertanya sudah banyak murid yang mengangkat tangan untuk menjawab dan yang menjawab juga bervariasi tidak itu-itu saja. Saat ditanya kembali materi yang sudah dipelajari di pertemuannya hampir seluruh siswa mampu menjawab pertanyaan guru. Tanya jawab materi sebelumnya juga terasa lancar karena murid-murid masih ingat jelas pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya. Keadaan kelas pun tampak aktif dan penuh semangat untuk belajar. tidak ada yang bosan apalagi jenuh.

Saat memasuki pemaparan materi guru memutar video animasi dengan perjanjian seluruh siswa tidak boleh ada yang berkegiatan selain memperhatikan video. murid dengan fokus memperhatikan video, Kelas kondusif dan siswa fokus serta aktif menjawab pertanyaan. Setelah video selesai guru memberikan pertanyaan apa saja yang mereka tangkap dari video tersebut. Seluruh siswa berani tunjuk tangan untuk menjawab dan murid-murid juga tidak malu mengemukakan pendapatnya sehingga terjadi diskusi baru. Murid-murid juga aktif bertanya materi yang belum mereka pahami dan saat beberapa siswa tidak paham temannya yang lain dengan sigap menjelaskan. Saat menjelaskan materi dari PPT guru menunjuk satu persatu murid untuk membaca bergantian agar meningkatkan minat baca

mereka dan membuat mereka lebih mudah menangkap materi. Ketika murid-murid diperintahkan untuk membaca mereka sudah tidak takut lagi, mereka membaca dengan lantang dan berani. Siswa juga dengan penuh semangat, kompak dan suara lantang menyebutkan materi penting yang guru minta. Guru juga selalu menekankan pada pemahaman konsep murid-murid. Tidak jarang guru meminta mereka untuk membangun pemahaman mereka sendiri dengan tanya jawab maupun mencari jawaban.

Saat *Games* berlangsung siswa tampak semangat dan senang dengan media yang diberikan mereka mengeksplorasi medianya. Mereka mulai membuka video dan menyimak videonya. Ada kendala dalam *Games* kali ini yaitu, satu kelompok tidak membawa *smartphone* dan 2 kelompok yang *smartphonena* tidak memiliki kuota. Berbekal pengalaman sebelumnya akhirnya guru menyediakan *smartphone* cadangan dan hotspot untuk mengatasi permasalahan tersebut. Karena masalah kali ini dapat diatasi dengan cepat sehingga tidak memiliki efek yang merugikan untuk pembelajaran. Murid tampak tertarik dalam menonton setiap video pembelajaran yang tersedia. Masing-masing kelompok bekerja sama dengan baik, tidak ada yang saling mengandalkan melainkan kerja bersama-sama. Kekompakan mereka pun semakin kuat dan erat mereka saling mengajari satu sama lain sehingga seluruh kelompok mengerti. kelas aktif dan menyenangkan serta nyaman dalam belajar.

Saat sesi Tournament setiap kelompok sangat bersemangat dan memiliki daya juang yang tinggi. Saat soal ditampilkan seluruh siswa berlomba-lomba tunjuk tangan. Mereka tidak mau kalah dengan yang lain bahkan sesaat soal ditampilkan mereka langsung mengangkat tangan padahal soal saja belum dibaca. Semua saling berkompetisi dengan bersih masing-masing tim. Poin kelompok juga saling mengejar satu sama lain. Tournament terakhir ini sulit untuk menentukan pemenangnya karena ada beberapa kelompok yang nilainya sama di posisi teratas. Kompetisi yang membara saling tidak mau kalah ditampilkan oleh mereka, sehingga kuis ditambahkan terus menerus hanya untuk mencari pemenangnya.

Selain pantauan tindakan, peneliti juga membuat catatan lapangan yang memantau proses pembelajaran yang dilaksanakan. Ini ditunjukkan untuk memperoleh data penunjang dalam meningkatkan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Terakhir pada penutup kegiatan, mereka sungguh menunjukkan perubahan sikap yang lebih baik lagi. Selalu ada peningkatan positif dalam aktivitas mereka dibuktikan dengan meningkatnya aktifitas siswa dan guru serta banyak terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Kekurangan pembelajaran pada siklus I dan II juga sudah tidak terlihat di siklus III ini sudah tidak terlihat

d. Tahap Refleksi Tindakan (*Reflecting*)

Setelah selesai melakukan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peneliti dan dinilai melalui pengamatan oleh observer maka tahap selanjutnya yaitu refleksi. Tahap refleksi dilakukan oleh peneliti dan observer untuk mendiskusikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus III.

Hasil refleksi menunjukkan perubahan sikap yang lebih baik lagi. Selalu ada peningkatan positif dalam aktivitas siswa-siswa dibuktikan dengan meningkatnya aktifitas siswa dan guru serta banyak terjadi peningkatan yang baik terhadap hasil belajar siswa. Kekurangan pembelajaran pada siklus I dan II juga sudah tidak terlihat di siklus III ini sudah tidak terlihat. Adapun hasil tes belajar IPA pada siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Tes Belajar IPA Siklus III

No	Statistik	Perolehan hasil belajar IPA Siklus I
1	Rata-rata kelas	87
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai terendah	60
4	Siswa yang tuntas	24 (93 %)
5	Siswa yang tidak tuntas	2 (7 %)

Dengan perolehan nilai yang didapat siswa pada tes hasil belajar IPA siklus III sebagai berikut:

Tabel 4.11
Perolehan nilai Hasil Tes Belajar IPA Siklus II

No	Nilai yang diperoleh siswa pada tes siklus II	Banyaknya siswa
1	100	6 orang
2	95	4 orang
3	90	7 orang
4	85	1 orang
5	80	2 orang
6	75	2 orang
7	70	2 orang
8	65	1 orang
9	60	1 orang

Berdasarkan hasil tes belajar IPA siswa pada siklus III pemantau tindakan guru dan siswa, terdapat peningkatan yang baik bila dibandingkan dengan perolehan hasil tes belajar IPA siswa dan nilai instrumen pemantau tindakan di siklus I dan siklus II. Berdasarkan tabel 4.10 dapat dideskripsikan bahwa tindakan pada siklus III mampu meningkatkan hasil belajar IPA hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata rata dari 65 dan persentase ketuntasan 53% pada siklus I. Pada siklus II nilai rata rata dari 74 dan presentase ketuntasan 82 %. Menjadi nilai rata-rata kelas 87 dengan persentase ketuntasan 93 %. berarti hasil belajar IPA di siklus III ini mencapai standar ketuntasan dan mengalami peningkatan dari target keberhasilan sebesar $\geq 90\%$. Hal ini didukung oleh hasil pengamatan cacatan lapangan dan dokumen lainnya seperti foto foto, peningkatan hasil belajar IPA dalam kelompok dan peningkatan keaktifan dan peningkatan siswa dalam berdiskusi dan mengikuti Tournament serta dalam proses pembelajaran IPA.

Dalam pembelajaran di siklus III, siswa juga sudah terlihat tertarik, bersemangat serta tertib untuk melaksanakan setiap kegiatan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah dirancang oleh guru. Suasana pembelajaran di dalam kelas berlangsung sangat menyenangkan dan bermakna bagi siswa, mereka melakukan kegiatan dengan nyaman dan santai. Mereka juga sudah berani mengemukakan pendapatnya dan sudah tidak malu-malu untuk aktif menjawab atau melakukan sesuatu. Dalam kegiatan berkelompok siswa sudah terlihat saling berbagi tugas dengan temannya, saling bekerjasama dalam menyelesaikan tugas, saling mengajari satu sama lain, saling menyemangati, saling menghargai Anggota kelompok dan rasa kekompakan yang tinggi. Siswa juga menjadi percaya diri dan bertanggung jawab, semangat, jiwa kompetisi yang tinggi serta memiliki strategi yang untuk masing-masing kelompok dalam kegiatan *Tournament*. Suasana kelas terasa teras hidup karena siswa sangat aktif mengikuti proses pembelajaran dan melakukan kompetisi antar kelompok secara sehat.

Dengan uraian di atas, maka tindakan peneliti dalam meningkatkan hasil belajar IPA menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus III telah tuntas. Dengan demikian peneliti dan observer memutuskan untuk mengakhiri tindakan kelas.

B. Temuan Hasil Penelitian

Setelah diperoleh data pada siklus I, siklus II dan siklus III maka dilakukan analisis data hasil penelitian. Analisis data meliputi analisis pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dan analisis hasil belajar IPA. Hasil analisis data pelaksanaan *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar IPA pada siklus I, siklus II dan siklus III adalah sebagai berikut:

1. Proses

a. Siklus I

Pada siklus I, Siswa masih malu-malu dan belum berani mengemukakan pendapatnya menjawab pertanyaan dari guru. Mereka juga masih belum

terbiasa dan bingung dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kekompakan mereka dalam kelompok juga masih belum terbentuk. Peningkatan hasil belajar siswa masih belum terlihat dalam siklus ini. siswa mulai tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPA namun masih ada yang bercanda dan tidak fokus saat pembelajaran berlangsung. Hal itu dibuktikan dengan siswa mulai antusias dan penasaran dalam memainkan media papan peraga interaktif. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh guru sudah baik walaupun masih terdapat komponen yang belum terlihat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan tes hasil belajar IPA siswa masih jauh dari target pencapaian.

b. Skilus II

Pada siklus II, hasil belajar siswa siswa sudah terlihat meningkat dengan lebih baik dibandingkan dengan siklus I namun masih belum mencapai target yang diharapkan. Aktivitas belajar siswa juga sudah mulai aktif. Beberapa siswa mulai berani terlibat aktif dalam diskusi dengan guru maupun dalam kelompok walaupun belum semua siswa berani. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran juga sudah berkembang dengan baik hal itu dibuktikan dengan siswa sangat tertarik dan mengexplore lebih dalam tentang media papan peraga yang guru berikan. Beberapa siswa yang bersemangat untuk melakukan *Tournament* yang dirancang oleh guru. Komponen yang terdapat pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan tes hasil belajar IPA siswa masih sudah meningkat dengan baik namun masih terdapat beberapa kekurangan sehingga belum mencapai target yang diharapkan

c. Siklus III

Pada siklus III, Pembelajaran sudah berubah dengan sangat baik, Siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran yang guru berikan, semua siswa sudah berani mengemukakan pendapatnya dan sudah tidak ada yang malu-malu. Murid-murid sangat bersemangat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terasa aktif, hidup serta bermakna. Masing-masing kelompok sudah bekerja sama dengan baik, tidak ada yang saling

mengandalkan melainkan kerja bersama-sama. Kekompakan mereka pun semakin kuat dan erat mereka saling mengajari satu sama lain sehingga seluruh kelompok mengerti. kelas aktif dan menyenangkan serta nyaman dalam belajar. Kompetisi yang membara saling tidak mau kalah ditampilkan oleh mereka, semua saling berkompetisi dengan semangat dan bersih masing-masing tim. Peningkatan hasil belajar juga sangat melesat hingga mencapai target yang diharapkan. Komponen yang terdapat dalam

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sudah dilaksanakan oleh guru dengan sangat baik.

2. Hasil

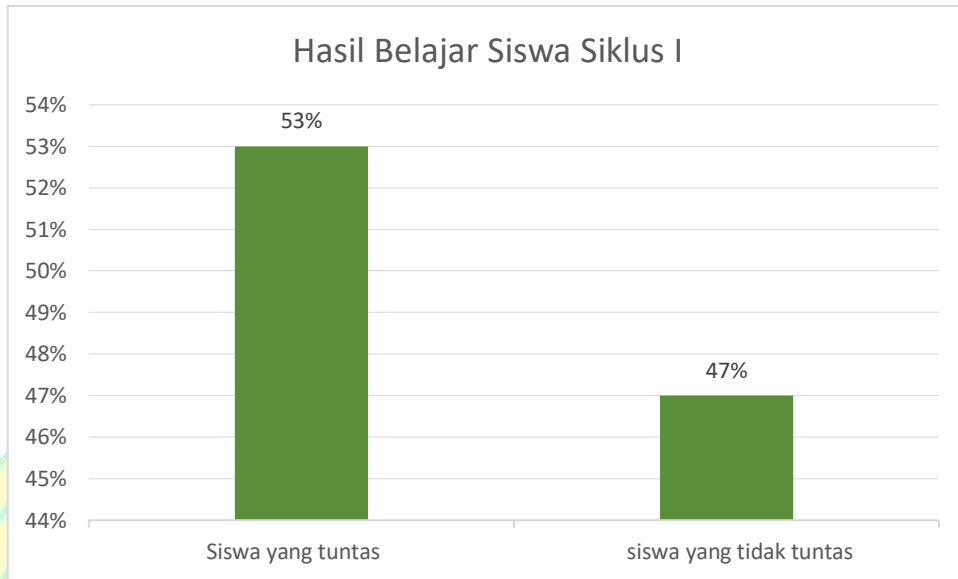
a. Analisis Nilai Hasil Belajar IPA Siswa

Siklus I

Berdasarkan nilai tes hasil belajar IPA siswa yang diberikan setelah dilakukan tindakan pada siklus I didapat rata-rata kelas sebesar 63 dengan siswa yang tuntas sebanyak 16 atau 53% dan yang tidak tuntas sebanyak 14 orang atau 47%.

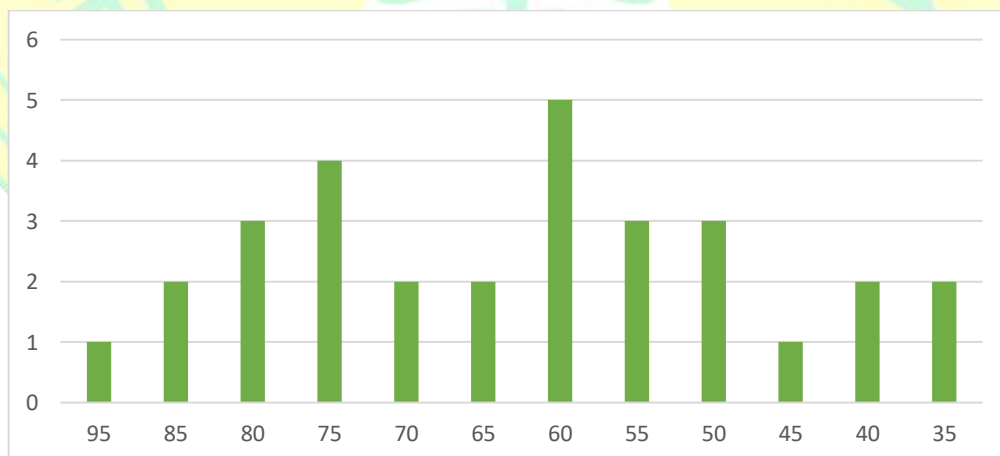
Tabel 4.11
Hasil Tes Belajar IPA Siklus I

No	Statistik	Perolehan hasil belajar IPA Siklus I
1	Rata-rata kelas	63
2	Nilai tertinggi	95
3	Nilai terendah	35
4	Siswa yang tuntas	17 (53%)
5	Siswa yang tidak tuntas	13 (47%)



Grafik 4.1 Diagram ketuntasan siklus I

Dengan perolehan, yang mendapat nilai 95 sebanyak satu orang, yang mendapat 85 sebanyak 2 orang, yang mendapat 80 sebanyak 3 orang, yang mendapat 75 sebanyak 4 orang, yang mendapat 70 sebanyak 2 orang, yang mendapat 65 sebanyak 2 orang, yang mendapat 60 sebanyak 5 orang, yang mendapat 55 sebanyak 3 orang, yang mendapat 50 sebanyak 3 orang, yang mendapat 45 sebanyak 1 orang, yang mendapat 40 sebanyak 2 orang dan yang mendapat nilai 35 sebanyak 2 orang dapun tabelnya diagramnya sebagai berikut.



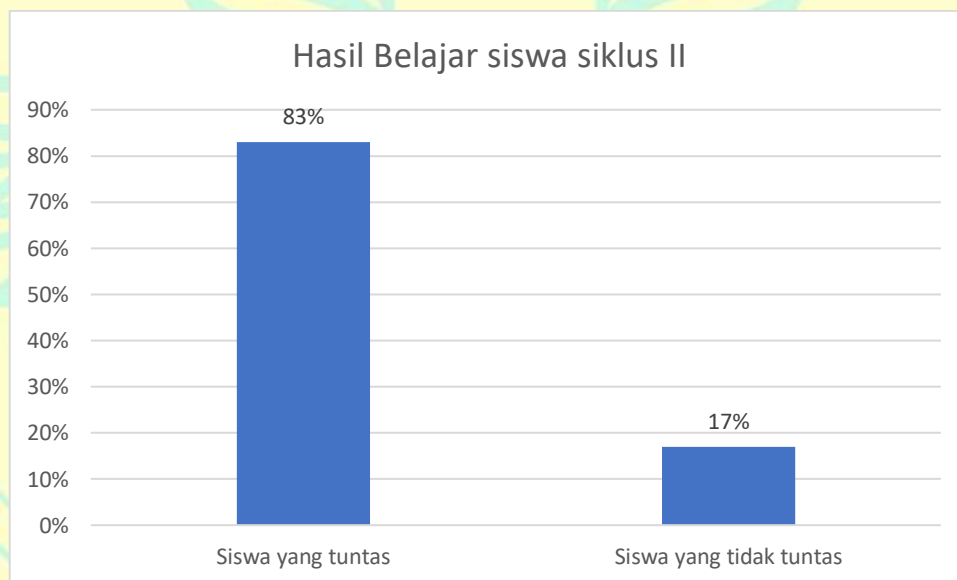
Grafik 4.2. Diagram perolehan nilai hasil belajar siswa siklus I

Siklus II

Berdasarkan nilai tes hasil belajar IPA siswa yang diberikan setelah dilakukan tindakan pada siklus II didapat rata-rata kelas sebesar 74 dengan siswa yang tuntas sebanyak 28 orang atau 83% dan yang tidak tuntas sebanyak 5 orang atau 17%.

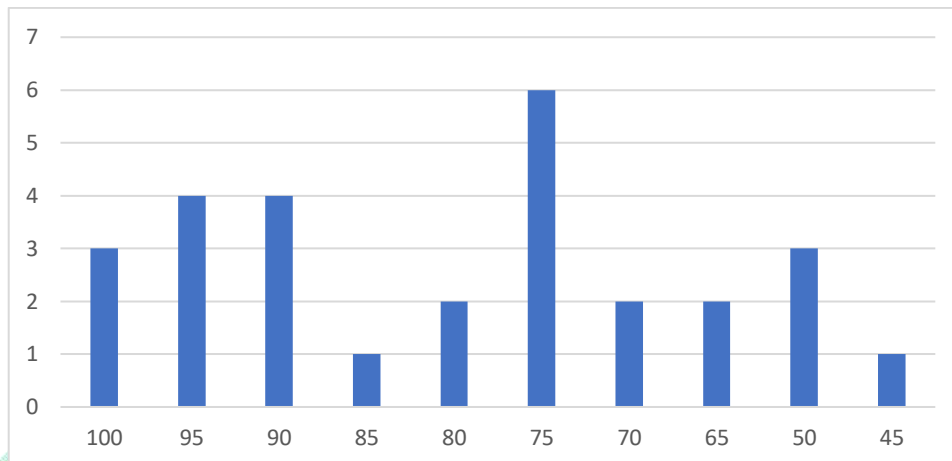
Tabel 4.12
Hasil Tes Belajar IPA Siklus II

No	Statistik	Perolehan hasil belajar IPA Siklus I
1	Rata-rata kelas	74
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai terendah	45
4	Siswa yang tuntas	23 (83 %)
5	Siswa yang tidak tuntas	5 (17%)



Grafik 4.3. Diagram ketuntasan siklus II

Dengan perolehan, yang mendapat nilai 100 sebanyak 3 orang, yang mendapat nilai 95 sebanyak 4 orang, yang mendapat nilai 90 sebanyak 4 orang, yang mendapat nilai 85 sebanyak 1 orang, yang mendapat nilai 80 sebanyak 2 orang, yang mendapat nilai 75 sebanyak 6 orang, yang mendapat nilai 70 sebanyak 2 orang, yang mendapat nilai 65 sebanyak 2 orang, yang mendapat nilai 50 sebanyak 3 orang dan yang mendapat nilai 45 sebanyak 1 orang.



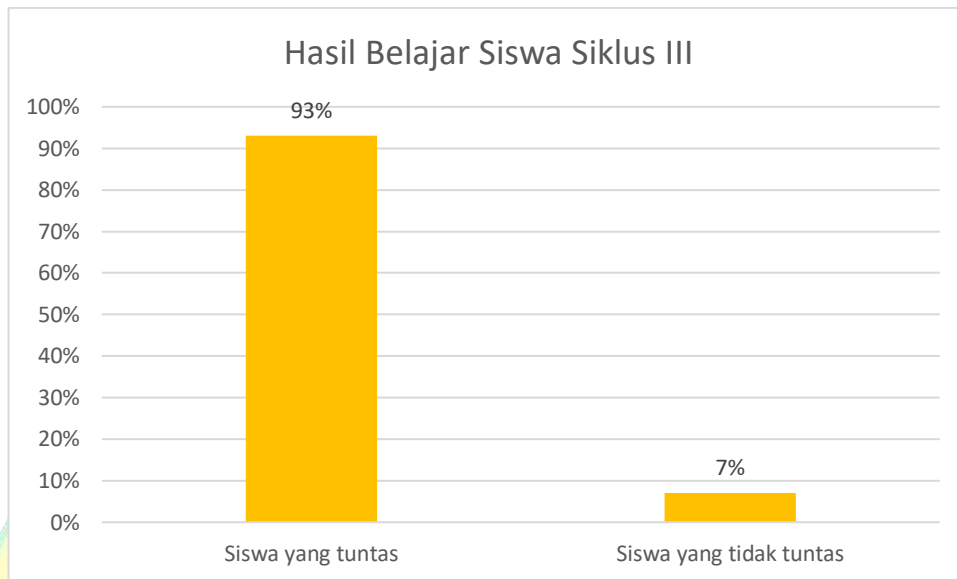
Grafik 4.4 Diagram perolehan nilai hasil belajar siswa siklus II

Siklus III

Berdasarkan nilai tes hasil belajar IPA siswa yang diberikan setelah dilakukan tindakan pada siklus II didapat rata-rata kelas sebesar 87 dengan siswa yang tuntas sebanyak 24 orang atau 93% dan yang tidak tuntas sebanyak 2 orang atau 7%.

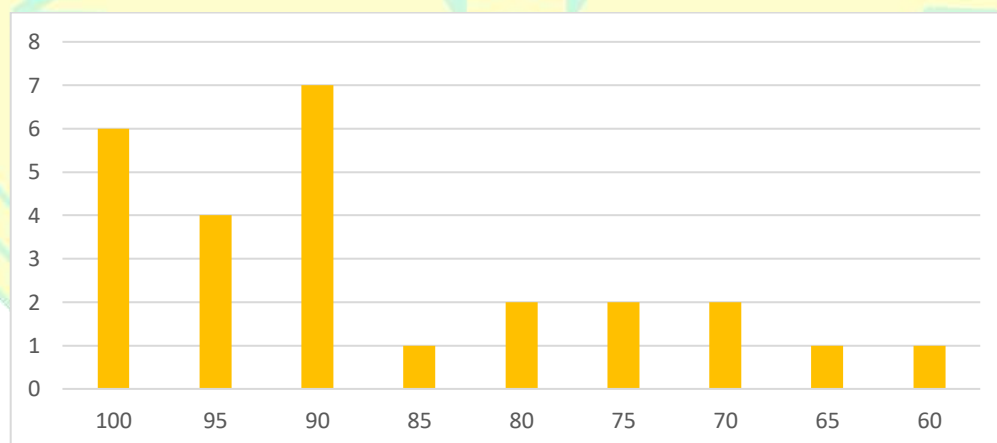
Tabel 4.13
Hasil Tes Belajar IPA Siklus III

No	Statistik	Perolehan hasil belajar IPA Siklus I
1	Rata-rata kelas	87
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai terendah	60
4	Siswa yang tuntas	24 (93 %)
5	Siswa yang tidak tuntas	2 (7 %)



Grafik 4.5. Diagram ketuntasan siklus III

Dengan perolehan, yang mendapat nilai 100 sebanyak 6 orang, yang mendapat nilai 95 sebanyak 4 orang, yang mendapat nilai 90 sebanyak 7 orang, yang mendapat nilai 85 sebanyak 1 orang, yang mendapat nilai 80 sebanyak 2 orang, yang mendapat nilai 75 sebanyak 2 orang, yang mendapat nilai 70 sebanyak 2 orang, yang mendapat nilai 65 sebanyak 1 orang dan yang mendapat nilai 60 sebanyak 1 orang.

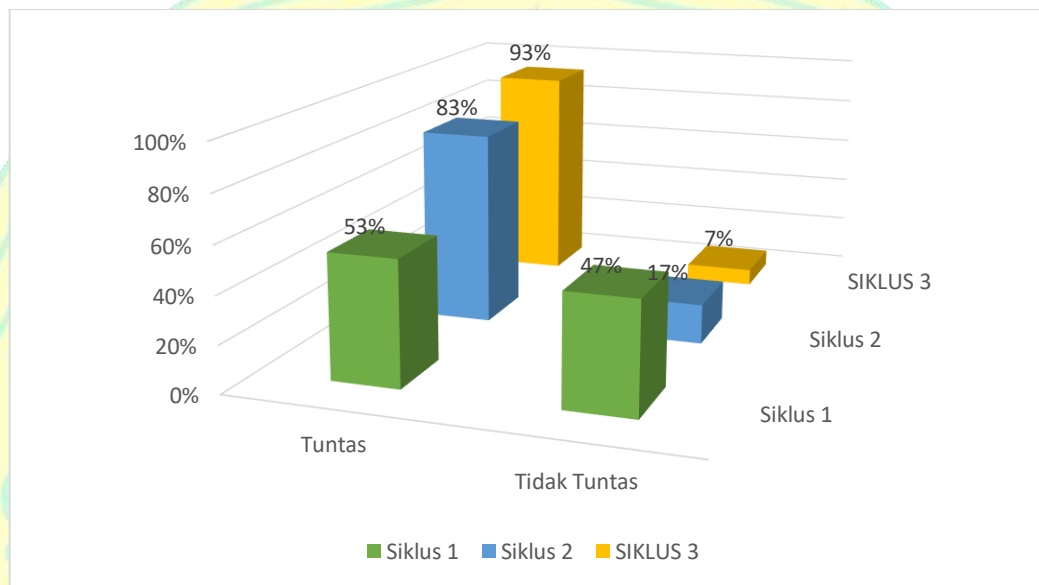


Grafik 4.6. Diagram perolehan nilai hasil belajar siswa siklus III

Hasil perbandingan ketuntasan hasil belajar IPA siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I, siklus II dan siklus III dapat terlihat pada tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 4.14
Perbandingan Ketuntasan Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Siklus	Tuntas	Tidak Tuntas
Siklus I	53%	47%
Siklis II	83 %	17%
Siklus III	93 %	7 %



Gambar 4.7 Diagram perbandingan ketuntasan siklus I, Siklus II, Siklus III

b. Analisis Nilai Pengamatan Tindakan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Siklus I

Pada siklus I hasil aktivitas Guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) rata-rata yang didapat adalah 95,5%. Dan hasil aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) rata-rata yang didapat adalah 92,5%. Hasil kalkulasi tersebut dihitung berdasarkan perhitungan yang didapat dari instrumen aktivitas penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pertemuan 1 dan 2. Adapun berikut perolehannya pada setiap pertemuan

Tabel 4.15
Aktivitas guru dan murid menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I

Siklus I	Guru	Murid
Pertemuan 1	95%	90%
Pertemuan 2	96%	95%

Siklus II

Pada siklus II hasil aktivitas Guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) rata-rata yang didapat adalah 98%. Dan hasil aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) rata-rata yang didapat adalah 97%. Hasil kalkulasi tersebut dihitung berdasarkan perhitungan yang didapat dari instrumen aktivitas penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pertemuan 1 dan 2. Adapun berikut perolehannya pada setiap pertemuan

Tabel 4.16
Aktivitas guru dan murid menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II

Siklus II	Guru	Murid
Pertemuan 1	98%	96%
Pertemuan 2	98%	98%

Siklus III

Pada siklus III hasil aktivitas Guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) rata-rata yang didapat adalah 100%. Dan hasil aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) rata-rata yang didapat adalah 100%. Hasil kalkulasi tersebut dihitung berdasarkan perhitungan yang didapat dari instrumen aktivitas penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pertemuan 1 dan 2. Adapun berikut perolehannya pada setiap pertemuan.

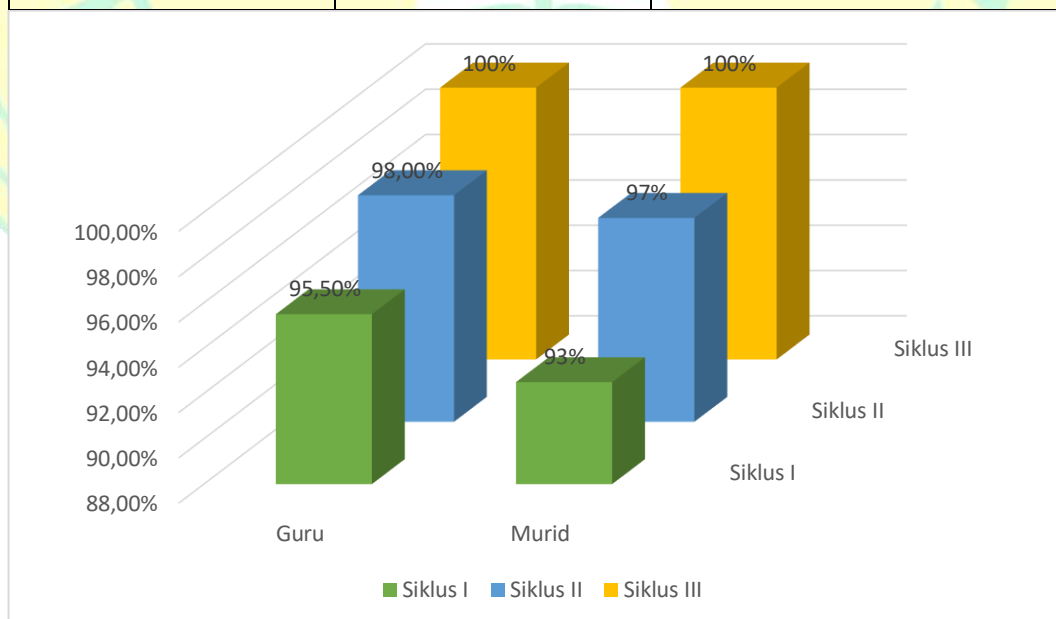
Tabel 4.17
Aktivitas guru dan murid menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus III

Siklus III	Guru	Murid
Pertemuan 1	100%	100%
Pertemuan 2	100%	100%

Dengan hasil tersebut maka peneliti dan pengamat sepakat untuk mengakhiri penelitian. Hal itu disebabkan tercapainya target yang ditentukan oleh peneliti sebesar rata-rata 90% untuk nilai pengamatan guru dan siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil perbandingan nilai pengamatan *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I, siklus II dan siklus III dapat terlihat pada tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 4.18
Perbandingan aktivitas pembelajaran menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I, siklus II, siklus III.

Siklus	Guru	Murid
Siklus I	95,5%	92,5%
Siklus II	98%	97%
Siklus III	100%	100%



Grafik 4.8. Diagram perbandingan aktifitas siklus I, Siklus II, Siklus III

C. Interpretasi Hasil Analisis

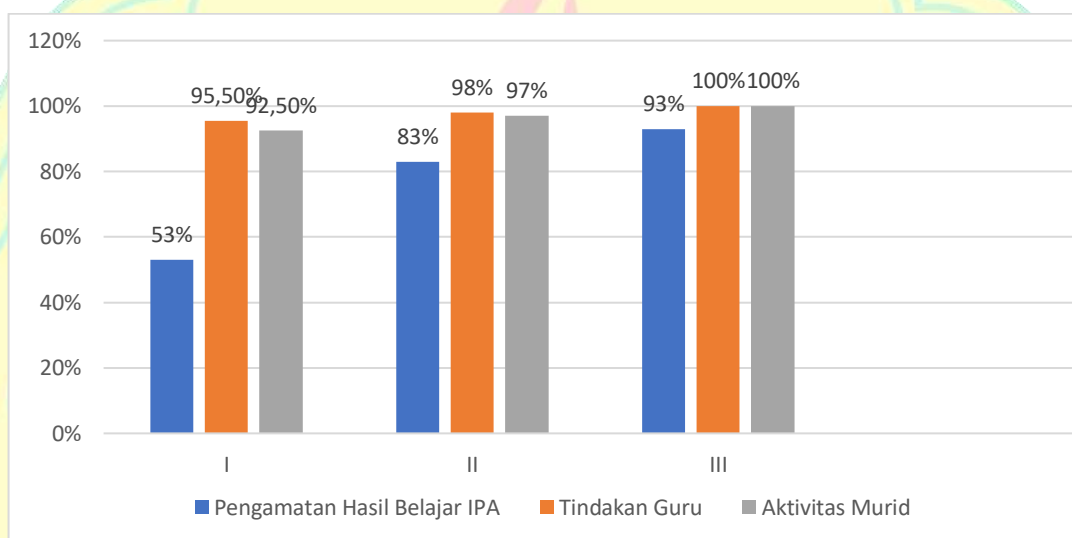
Hasil analisis yang telah dilakukan terhadap tes hasil belajar siklus I, siklus II, sampai siklus III menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA materi pencernaan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil analisis data tentang hasil belajar IPA pada siswa, persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai > 60 dan persentase hasil pengamatan yang telah dipaparkan menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan tersebut tampak pada setiap akhir siklusnya, baik pada siklus I maupun siklus II.

Seluruh indikator keberhasilan pada tiap pertemuan di siklus I belum mencapai target yang telah ditetapkan, hingga kemudian peneliti melanjutkan penelitiannya ke siklus II. Pada akhir siklus II di setiap pertemuannya kriteria yang diharapkan masih belum telah mencapai indikator keberhasilan sesuai dengan yang telah ditetapkan, baik pada tes hasil belajar siswa maupun hasil pengamatan. Oleh karena itu peneliti melanjutkan kegiatan penelitiannya ke siklus berikutnya yaitu siklus III.

Siklus III adanya peningkatan yang besar pada hasil belajar IPA. Berdasarkan interpretasi hasil analisis, maka dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar IPA siswa pada siklus III yang mencapai 93%. Dengan mempergunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dianggap telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 90%. Dengan demikian tindakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA sudah berhasil dan tidak perlu dilakukan pelaksanaan tindakan selanjutnya. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan pada nilai tes hasil belajar dan presentase pemantauan tindakan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada tiap siklus pembelajaran.

Tabel 4.19
Peningkatan Hasil Belajar, Pantauan Aktivitas Guru Dan Aktivitas Murid

No	Siklus	Pengamatan Hasil Belajar IPA	Tindakan Guru	Aktivitas Murid
1	I	53%	95,5%	92,5%
2	II	83 %	98%	97%
3	III	93 %	100%	100%



Grafik 4.9. Diagram peningkatan hasil belajar IPA, pantauan aktivitas guru, pantauan aktivitas siswa

Implementasi dari model pembelajaran tersebut tidak lepas dari upaya guru dan siswa dalam mengembangkan inovasi dan kreativitas dalam merumuskan rancangan dan proses pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT). Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi pencernaan pada siswa kelas V SDN Semper Barat 13 Pagi.

D. Pembahasan Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan media papan peraga interaktif. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan selama tiga siklus, dapat dilihat adanya peningkatan dalam ketuntasan hasil belajar IPA, serta peningkatan aktivitas guru dan siswa.

Pada siklus pertama, hasil belajar IPA menunjukkan ketuntasan hasil belajar IPA berada di bawah standar minimal, dengan hanya 53% siswa yang mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai 63 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum sepenuhnya memahami materi sistem pencernaan manusia. Hal ini bisa diakibatkan oleh adaptasi awal terhadap metode TGT dan media interaktif yang baru diperkenalkan. Proses belajar yang aktif dan kolaboratif masih dalam tahap penyesuaian bagi siswa.

Aktivitas guru tercatat sangat tinggi dengan persentase 95,5%, yang menunjukkan guru telah melaksanakan langkah-langkah TGT dengan baik. Aktivitas siswa juga tinggi dengan persentase 92,5%, ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa telah terlibat aktif dalam proses pembelajaran meskipun hasil belajar belum optimal. Aktivitas tinggi dari guru menandakan bahwa mereka telah berusaha menerapkan langkah-langkah TGT dengan efektif, sementara aktivitas tinggi siswa menunjukkan antusiasme mereka dalam berpartisipasi.

Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Pada siklus I, penerapan model TGT telah mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat, meskipun hasil belajar belum maksimal. Hal ini bisa disebabkan oleh adaptasi awal terhadap metode baru dan penggunaan media interaktif yang memerlukan waktu untuk penyesuaian.

Pada siklus kedua, terjadi peningkatan signifikan dalam ketuntasan hasil belajar IPA, yaitu sebesar 30%, menjadi 83% dengan rata-rata nilai

74. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai atau melampaui standar ketuntasan minimal. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah menguasai materi yang diajarkan. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan semakin akrabnya siswa dengan model TGT dan media papan peraga interaktif, serta meningkatnya kemampuan mereka untuk berkolaborasi dan belajar secara aktif. Dan juga penggunaan video pembelajaran yang ditayangkan guru dan juga video yang ditambahkan dalam media pembelajaran papan peraga interaktif.

Karena menurut teori belajar kognitif yang dipelopori Robert Gagné. Media audio-visual dapat memainkan peran penting dalam stimulasi sensoris dimana media audio-visual merangsang indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, yang dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Pengalaman multi-sensoris ini membantu dalam mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Dan Teori Belajar Multimedia oleh Richard Mayer yang menjelaskan bagaimana orang belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja.

Aktivitas guru meningkat menjadi 98%, dan aktivitas siswa juga meningkat menjadi 97%. Ini mencerminkan peningkatan keterlibatan dan efektivitas dalam menggunakan model TGT. Peningkatan ini disebabkan oleh pengalaman dan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana menggunakan media interaktif dan berpartisipasi dalam permainan tim yang produktif.

Pada siklus ketiga, ketuntasan hasil belajar IPA mencapai 90% dengan rata-rata nilai 87. Angka ini menunjukkan bahwa hampir semua siswa telah berhasil memahami materi dengan baik. Menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi. Pencapaian ini menggambarkan bahwa siswa telah sepenuhnya beradaptasi dan mampu memanfaatkan model TGT dan media interaktif secara optimal untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini juga sejalan dengan teori belajar sosial Bandura, yang menekankan pentingnya observasi dan interaksi dalam proses belajar

Pencapaian ini dapat dijelaskan melalui teori belajar sosial Albert Bandura, yang menekankan pentingnya observasi, imitasi, dan model dalam pembelajaran. Model TGT memungkinkan siswa untuk belajar dari satu sama lain melalui permainan dan kompetisi yang terstruktur. Media papan peraga interaktif juga memberikan rangsangan visual yang memperkuat pemahaman konsep. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar yang konsisten mencerminkan efektivitas lingkungan belajar yang didasarkan pada interaksi sosial dan penggunaan alat bantu visual.

Aktivitas guru dan siswa masing-masing mencapai 100%, menunjukkan keterlibatan penuh dan optimalisasi dalam proses pembelajaran. Guru mampu memfasilitasi lingkungan belajar yang kondusif, dan siswa memanfaatkan sepenuhnya model TGT untuk belajar secara kolaboratif dan interaktif. Keterlibatan maksimal ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran aktif dan kolaboratif yang dikemukakan dalam teori konstruktivisme dan pembelajaran sosial.

Jadi dilihat dari peningkatan-peningkatan yang terjadi di setiap siklusnya, ini menunjukkan bahwa dengan proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar IPA. Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim dan belajar dari satu sama lain. Ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Kolaborasi dalam tim memungkinkan siswa untuk saling membantu dalam memahami materi dan mengatasi kesulitan. Penggunaan media interaktif dan permainan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif. Ini mendukung pandangan Piaget bahwa siswa belajar dengan lebih baik ketika mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

E. Keterbatasan Hasil

Peneliti menyadari bahwa penelitian tindakan kelas ini masih jauh dari kata sempurna. Hal ini disebabkan oleh berbagai keterbatasan yang tidak dapat diatasi oleh peneliti. Keterbatasan itu meliputi:

1. Kesenambungan hakikat pembelajaran IPA jika digabungkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) saja tanpa digunakan media bantu papan peraga interaktif kurang efektif dalam pembelajaran IPA. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang menunjang hakikat IPA dalam pembelajaran IPA.
2. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas V SDN Semper Barat 13 Pagi, Jakarta Utara sehingga tidak dapat digeneralisasikan pada populasi lain.
3. Siswa yang dijadikan objek penelitian belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang saat itu dilakukan sehingga menuntut guru lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan agar siswa aktif dan membangun sendiri pengetahuannya serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
4. Terdapat kendala pada saat pelaksanaan pembelajaran di siklus II, berupa ketidaksetaraan siklus II dengan siklus I dan siklus III. Dimana pembelajaran di siklus I dan siklus III tournamentnya berbentuk digital, namun di siklus II tournamentnya tidak berbentuk digital karena terjadi pemadaman listrik. Namun guru dengan cepat mengganti tournamentnya yang sama serunya dengan tournament digital berupa kartu soal yang dibuat oleh masing-masing kelompok.
5. Tingkat kecerdasan siswa yang bisa dibilang sangat rendah, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak maksimal, dan mengharuskan guru lebih inovatif dalam pembelajaran, agar pembelajaran lebih mudah diterima siswa
6. Materi yang diajarkan hanya sistem pencernaan pada manusia, karena peneliti ingin memfokuskan pada materi tersebut agar dapat tersampaikan essensi pemahamannya dengan baik.