

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN
PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA DI KELAS V MIN 7 PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh :

ATIKAH
NIM. 203190019

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO
2023**

**IAIN
PONOROGO**

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DENGAN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DI KELAS V MIN 7
PONOROGO**

SKRIPSI

Diajukan
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

ATIKAH
NIM. 203190019

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO
2023**

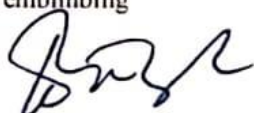
SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Atikah
NIM : 203190019
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di Kelas V MIN 7 Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasah

Pembimbing

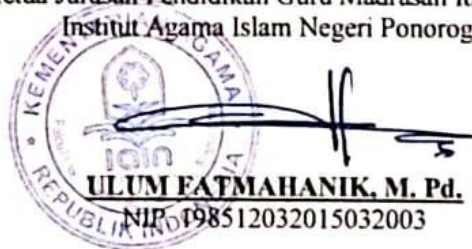


Ponorogo, 07 Maret 2023

KURNIA HIDAYATI, M. Pd.

NIP. 198106202006042001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



ULUM FATMAHANIK, M. Pd.
NIP. 198512032015032003

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Atikah
NIM : 203190019
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V MIN 7 Ponorogo

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 17 Mei 2023

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk menempuh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 25 Mei 2023

Ponorogo, 25 Mei 2023

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. H. Moh. Munir, Lc., M. Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Retno Widyaningrum, M. Pd.

Penguji 1 : Syaiful Arif, M. Pd.

Penguji 2 : Kurnia Hidayati, M. Pd.

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Atikah
NIM : 203190019
Jurusan : PGMI
Judul Penelitian : Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V MIN 7 Ponorogo

Dengan ini menyatakan dengan yang sebenarnya bahwa skripsi/thesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut di publikasi oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat di akses di etheses.iainponorogo.ac.id. adapun isi dari keseluruhan tulisan menjadi tanggungjawab penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 12 Juni 2023

Yang Membuat Pernyataan



Atikah

NIM. 203190019



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Lampiran 6. Surat Pernyataan Keaslian Penelitian PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Atikah
NIM : 203190019
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di Kelas V MIN 7 Ponorogo

Dengan ini, menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Ponorogo, 07 Maret 2023

Yang Membuat Pernyataan


METERAL TEMPEL
1FAJX956511265
Atikah

NIM.203190019

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Untuk bapak dan mamak tersayang yang telah mendampingi peneliti selama penulisan skripsi dan selalu memanjatkan do'anya untuk kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Kepada seluruh anggota keluarga yang selalu memberi dukungannya untuk segera menyelesaikan skripsi.
3. Saya persembahkan skripsi ini kepada semua yang selalu memberikan pertanyaan “kapan lulus” saya ucapkan banyak terimakasih berkat pertanyaan yang diberikan saya termotivasi untuk segera menyelesaikan skripsi saya.
4. Kepada teman-teman kos “Syariah” yang selalu ada dan menemani dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, sehat selalu untuk teman-temanku.
5. Kepada teman-temanku PGMI-A yang memberi motivasi, simpati, dan saran. Khusus untuk teman baikku Cerina, Arrina dan Devi saya ucapkan banyak terimakasih.
6. Yang tak terlupakan kepada teman-teman “tongkrongan berkah ilahi” yang selalu memberikan *support* dan dukungannya selama penyusunan skripsi.
7. Yang istimewa saya ucapkan terimakasih kepada tetanggaku yang selalu memberikan motivasi kepada penulis dari awal masuk kuliah sampai saat ini.

Iain
P O N O R O G O

MOTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan (Q. S. Al-Mujadillah)¹



¹Q. S. Al-Mujadillah ayat 11, 554.

ABSTRAK

Atikah, 2023. *Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V MIN 7 Ponorogo*. **Skripsi**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Kurnia Hidayati, M. Pd.

Kata Kunci : Model TGT, Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar

Pembelajaran adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan data yang diambil dari MIN 7 Ponorogo melalui nilai tes tulis IPA siswa kelas V dalam materi sistem pernapasan hewan dan manusia, nilai rata-rata siswa masih di bawah KKM yaitu 70. Guru memiliki kecenderungan menggunakan metode pembelajaran konvensional saat mengajar sehingga siswa cenderung pasif karena kurang dilibatkan dan hanya menerima apa yang disampaikan guru. Sehingga menjadi pemicu rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu peneliti menggunakan model pembelajaran *Model Teams Games Tournament (TGT)* dengan permainan ular tangga yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa kelas V MIN 7 Ponorogo dengan penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)*, (2) untuk mengetahui bagaimana keaktifan siswa kelas V MIN 7 Ponorogo dengan penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)*.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus PTK terdiri dari dua kali pertemuan dan setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi

Hasil penelitian menunjukkan hasil sebagai berikut (1) hasil belajar IPA terjadi peningkatan, pada siklus I mendapat presentase sebanyak 48,3% menjadi 79,3%. (2) keaktifan belajar siswa juga terjadi peningkatan, pada siklus I mendapat presentase 17,24% menjadi 82,75%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi tanpa ada halangan suatu apapun. Sholawat dan salam disampaikan kepada nabi Muhammad SAW yang telah memberikan menjadi suri teladan bagi umatnya dalam segala aspek kehidupan manusia.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, dengan demikian penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang ikut terlibat baik dalam pelaksanaan penelitian dan penyelesaian penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Hj. Evi Muafiah, M. Ag., selaku Rektor IAIN Ponorogo.
2. Dr. H. Moh. Munir, Lc., M. Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.
3. Ibu Kurnia Hidayati, M. Pd., selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing peneliti selama penyelesaian skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen yang telah mendidik penulis selama menjalani aktivitas akademik di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.
5. Bapak Syamsul Huda, S.Ag. selaku Kepala Madrasah MIN 7 Ponorogo yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di MIN 7 Ponorogo.
6. Bapak Sidik Purnomo, S.Pd. selaku guru pengampu IPA di MIN 7 Ponorogo yang selalu memberikan bimbingan selama pelaksanaan penelitian di MIN 7 Ponorogo.

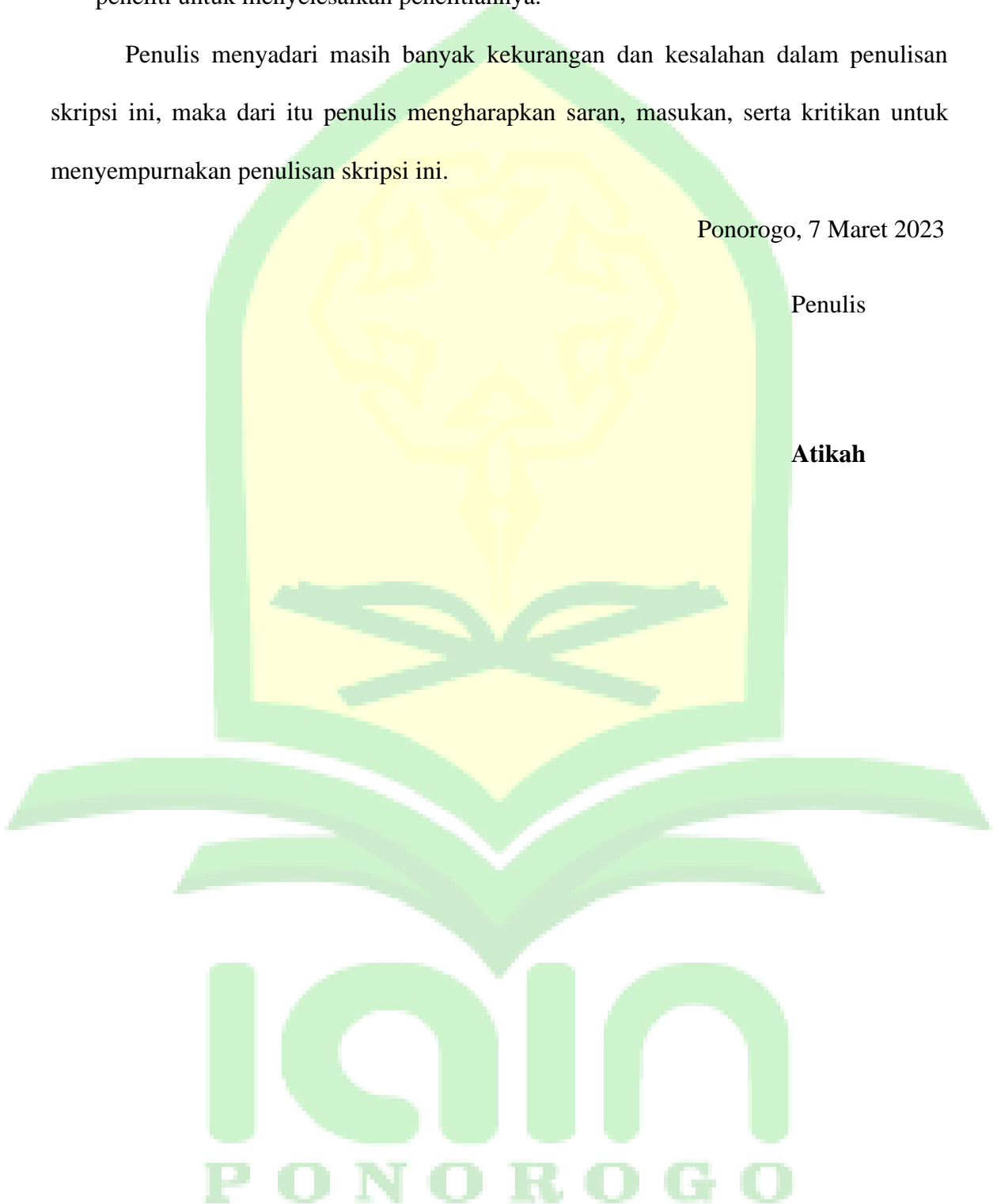
7. Bapak dan Ibu guru karyawan/ karyawan MIN 7 Ponorogo yang ikut serta membantu peneliti untuk menyelesaikan penelitiannya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan skripsi ini, maka dari itu penulis mengharapkan saran, masukan, serta kritikan untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Ponorogo, 7 Maret 2023

Penulis

Atikah



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI DAN DEKAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTO	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Definisi Operasional.....	8
H. Sistematika Pembahasan	9
I. Jadwal Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
B. Telaah Penelitian Terdahulu.....	32
C. Kerangka Berpikir	34

D. Pengajuan Hipotesis Tindakan	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
C. Subjek Penelitian.....	38
D. Data dan Sumber Data.....	38
E. Prosedur dan Sumber Data.....	39
F. Instrumen Penelitian.....	40
G. Tehnik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan	42
H. Pengecekan Keabsahan	42
I. Tahap Penelitian.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	46
A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian.	47
B. Paparan Data Penelitian.....	52
C. Pembahasan.	76
BAB V PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	11
Tabel 4.1 Daftar Nama Guru dan Pegawai MIN 7 Ponorogo	49
Tabel 4.2 Jumlah Siswa.....	49
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana.....	50
Tabel 4.4 Hasil Perolehan Nilai Siswa pada Test Awal.....	54
Tabel 4.5 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pre Test</i>	55
Tabel 4.6 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa.....	56
Tabel 4.7 Perolehan Nilai Siswa Pada <i>Post Test</i> Siklus I	61
Tabel 4.8 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar <i>Post Test</i> Siklus I.....	62
Tabel 4.9 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Siklus I	63
Tabel 4.10 Data Pengamatan Siswa dalam Proses Pembelajaran	64
Tabel 4.11 Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Siklus I.....	65
Tabel 4.12 Perolehan Nilai Siswa Pada <i>Post Test</i> Siklus II.....	71
Tabel 4.13 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	72
Tabel 4.14 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Siklus II	73
Tabel 4.15 Data Pengamatan Siswa dalam Proses Pembelajaran	74
Tabel 4.16 Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Siklus II.....	75
Tabel 4.17 Kriteria Ketuntasan Siswa Setiap Siklus.....	77
Tabel 4.18 Keaktifan Belajar Siswa Setiap Siklus	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kriteria Ketuntasan Siswa Setiap Siklus 78

Gambar 4.2 Komparasi Keaktifan Belajar Siswa..... 79



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Perangkat Pembelajaran.....	
Lampiran 1.1. RPP	
Lampiran 1.2. Instrumen Penilaian	
Lampiran 2. Bukti Rekaman Kegiatan Pembelajaran	
Lampiran 2.1. Lembar Dokumentasi.....	
Lampiran 2.2. Bukti Reakaman.....	
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas Instrumen	
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	
Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	
Lampiran 6. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional yang sesuai dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 sistem pendidikan nasional. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dilakukan secara individu maupun kelompok melalui sebuah proses pengajaran dan pelatihan agar terbentuk suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa bertambahnya pengetahuan, budi pekerti, keterampilan, akhlak mulia dan tanggung jawab sehingga manusia dapat mencapai kesejahteraan diri yang berdampak pada kemakmuran keluarga, masyarakat, dan negara.

Menurut Slameto yang dikutip oleh Desy Syukurti, bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Banyak sekali perubahan yang terjadi dalam diri seseorang, baik jenis maupun sifatnya karena itu tidak semua perubahan yang terjadi dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam hal belajar.²

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Pembelajaran dengan tipe kooperatif atau *cooperative learning*

² Desy Syukurti, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar," *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 10, No. 1 (2020): 31 – 37.

ini mencakup sebuah kelompok kecil yang bekerja secara tim yang mana akan menyelesaikan suatu masalah dalam mengerjakan suatu tugas untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA. Tujuan pembelajaran IPA mencakup pengembangan kemampuan dalam mencari jawaban, mengajukan sebuah pertanyaan, menyempurnakan jawaban, dan memahami sebuah jawaban tentang “mengapa”, “apa”, dan “bagaimana” karakteristik alam sekitar melalui cara-cara yang akan diterapkan. Permainan ular tangga adalah sebuah permainan anak yang dilakukan oleh dua anak atau lebih. Papan ular tangga dibagi dalam bentuk kotak-kotak kecil menjadi beberapa bagian. Ular tangga adalah permainan dengan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan. Bidak ular tangga merupakan sejenis permainan yang dapat dilakukan menggunakan alat bantu kotak bergambar ular atau tangga yang menggunakan dadu sebagai alat bantu menjalankan permainan.³

Pada permainan ular tangga yang dimaksud, bukan suatu ular tangga yang digunakan oleh anak, melainkan suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti permainan ular tangga pada umumnya. Siswa yang dikelompokkan akan diturnamenkan dalam sebuah permainan. Dalam hal ini digunakan permainan ular tangga sebab sudah banyak siswa yang mengetahui permainan ini dan dapat memainkannya. MIN 7 Ponorogo adalah salah satu madrasah ibtidaiyah yang berada di kabupaten Ponorogo tepatnya di kecamatan Jetis desa Winong yang sudah memiliki fasilitas dan sarana belajar yang cukup memadai. Ketersediaan fasilitas dan media pembelajaran di madrasah ini cukup lengkap, namun belum digunakan secara maksimal oleh guru dalam proses pembelajaran. Siswa yang bersekolah di MIN 7 Ponorogo merupakan warga sekitar sekolah dengan motivasi dan kemampuan yang berbeda-beda dalam diri seorang anak. Penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal berdampak pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung, siswa cenderung pasif terutama dalam pembelajaran IPA di kelas V MIN 7 Ponorogo sehingga pembelajaran kurang

³ Dewi Setianingsih, dkk., “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya,” *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, No. 1 (2021): 24 – 37, <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>.

optimal dan siswa tidak bersemangat serta kehilangan konsentrasinya dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran dalam kelas tersebut berlangsung secara konvensional artinya pembelajaran didominasi oleh guru (*teacher center*). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aviana dan Hidayah yang dikutip oleh Uswatun, dkk., menyatakan bahwa, konsentrasi merupakan pemusatan perhatian dalam sebuah proses perubahan tingkah laku manusia dalam bentuk penguasaan dan penggunaan pengetahuan yang ada dalam berbagai bidang studi. Konsentrasi merupakan pemfokusan pikiran pada suatu objek tertentu dengan mengesampingkan hal yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan.⁴ Pendapat Femi Olivia yang dikutip oleh Listyarini menyatakan bahwa konsentrasi belajar merupakan pemusatan pikiran terhadap informasi yang diperoleh oleh siswa selama proses belajar berlangsung. Konsentrasi sangat berpengaruh dalam tercapainya tujuan pembelajaran jika konsentrasi belajar siswa rendah maka dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.⁵

Beberapa faktor pemicu rendahnya pemahaman konsep pada siswa adalah siswa tidak diberi kesempatan untuk dapat menyelesaikan masalah pembelajaran di masa yang telah lampau. Siswa tidak terbiasa untuk menghubungkan pengetahuan masa lampau dengan masa sekarang atau pengetahuan yang baru saja didapatkan. Siswa juga mengalami kesulitan dalam menentukan pengetahuan yang diperlukan dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran. Pada akhirnya siswa kesulitan untuk memahami konsep yang sedang diajarkan. Penyelesaian yang konkret untuk mengatasi masalah yang dialami antara siswa dan guru adalah dengan mengenalkan model pembelajaran yang dapat memberikan siswa kesempatan dalam menciptakan pemahaman konsep.⁶

⁴ Uswatun Hasanah, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa," *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, No. 2 (2020): 104 – 11.

⁵ D W Listyarini, dkk., "Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Halma pada IPA di Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Teknologi*, 2017, 52 - 645. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepndas/article/view/926>.

⁶ Tut Wuri Handayani, "Improving the Understanding of the Science Concept Using the Incredible Inquiry Learning Model in SD Negeri 3 Pangkalpinang,". Pangkalpinang, 2018, 62 – 64.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap wali kelas V menyatakan bahwa siswa kelas V merupakan siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang cukup rendah. Siswa kelas V juga merupakan siswa yang sangat aktif mereka menyukai tantangan dalam sebuah pembelajaran. Bapak Sidik Purnomo, S. Pd. mengatakan bahwa seringkali beliau mengajak siswa kelas V untuk belajar sambil bermain, dari hasil wawancara yang diperoleh peneliti tertarik untuk menerapkan sebuah pembelajaran berbasis *tournament* dengan media ular tangga.⁷

Berdasarkan penjelasan yang disebutkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran. Semakin tinggi tingkat pemahaman siswa maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan lebih efektif. Oleh karena itu penulis terdorong untuk melakukan sebuah penelitian di Kelas V MIN 7 Ponorogo dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Sistem Pencernaan Hewan dan Manusia. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian di MIN 7 Ponorogo utamanya di kelas V karena beberapa faktor, diantaranya ialah fakta yang dapat dilihat oleh peneliti bahwa adanya fenomena atau sebuah permasalahan yang ada di lapangan yakni siswa mengalami kesulitan pemahaman konsep khususnya di pembelajaran IPA. Dengan dasar ini maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul : “Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di Kelas V MIN 7 Ponorogo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan dalam latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA, siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung serta pemilihan model dan media yang kurang bervariasi. Rendahnya pemahaman siswa dapat ditunjukkan dengan perolehan nilai siswa. Di

⁷ Hasil wawancara guru kelas V MIN 7 Ponorogo, pada tanggal 12 Oktober 2022.

Kelas V MIN 7 Ponorogo siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan.

Nilai KKM untuk mata pelajaran IPA yaitu 75,00. Dari data ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan Hewan dan Manusia tersebut beberapa siswa memperoleh nilai dibawah nilai KKM. Apabila masih terdapat siswa yang belum mencapai nilai KKM maka dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar siswa masih rendah dan perlu untuk ditingkatkan.

Rendahnya pemahaman siswa dapat diidentifikasi dari beberapa hal, salah satunya adalah siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran dapat berupa keterampilan dalam bertanya, menanggapi, dan menyampaikan pendapat dalam materi yang disampaikan oleh guru, serta siswa mempunyai keberanian dalam menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran di kelas V masih bersifat konvensional artinya pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga memicu siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, oleh sebab itu guru hendaknya memusatkan pembelajaran pada siswa sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran, dari situ siswa akan mudah membentuk konsentrasi belajar.

Penerapan model pembelajaran yang kurang tepat dapat mengakibatkan siswa merasa bosan saat pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu, proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang kurang tepat ternyata juga dapat berdampak pada pemahaman siswa. Ketika siswa sudah merasa bosan dan kurang berkesan ketika pembelajaran berlangsung maka siswa akan melakukan hal-hal yang menurut mereka menarik, seperti halnya bermain sendiri dan berbicara dengan teman sebangkunya. Dengan demikian pemilihan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting, karena konsentrasi belajar siswa dapat terbentuk dengan baik apabila suasana kelas tidak membosankan dan cenderung berkesan bagi peserta didik.

Dari permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi adalah penyebab kurang maksimalnya proses pembelajaran di kelas V MIN 7 Ponorogo pada materi sistem pernapasan Hewan dan Manusia. Proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang kurang tepat dapat berdampak pada pemahaman konsep siswa, dengan rendahnya pemahaman belajar siswa dapat berpengaruh juga pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Jika pemahaman siswa rendah maka hasil belajar yang diperoleh siswa juga rendah. Agar pemahaman konsep siswa dapat meningkat maka model yang digunakan hendaknya sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Ketika pemilihan model pembelajaran tersebut tepat maka materi yang disampaikan akan mudah diterima dan diserap oleh siswa. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dapat digunakan sebagai dasar untuk memilih model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman konsep maka harus memilih model yang tepat berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan terfokus maka permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada eksperimen model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan ular tangga pada pembelajaran IPA di Kelas V MIN 7 Ponorogo.

Pada penelitian yang dilakukan, peneliti ingin mengetahui apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan ular tangga pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa serta menganalisis faktor-faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan pemahaman konsep siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan ular tangga pada pembelajaran IPA ditinjau dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dihadapi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar IPA siswa kelas V MIN 7 Ponorogo dapat meningkat dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT)?
2. Apakah keaktifan siswa kelas V MIN 7 Ponorogo dapat meningkat dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah hasil belajar IPA siswa kelas V MIN 7 Ponorogo dapat meningkat dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Untuk mengetahui apakah keaktifan siswa kelas V MIN 7 Ponorogo dapat meningkat dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT).

F. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk:

1. Ditinjau dari segi teori

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA:

- a. Memberikan informasi kepada peneliti selanjutnya terkait dengan penerapan model *Teams Games Tournament* dengan permainan ular tangga pada pembelajaran IPA dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.
- b. Sebagai masukan bagi pendidik mengenai upaya meningkatkan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

2. Ditinjau dari segi praktis

Dalam dunia pendidikan peneliti berharap dengan adanya penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan informasi mengenai kelebihan, kekurangan, langkah-langkah implementasi dari model *Teams Games Tournament* dengan permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.
- b. Memberikan informasi serta gambaran bagi pendidik maupun calon pendidik dalam mengembangkan sebuah pembelajaran yang aktif dan interaktif.
- c. Memberikan informasi mengenai penggunaan dan menetapkan model *Teams Games Tournament* dengan permainan ular tangga pada pembelajaran IPA khususnya.

G. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran secara baik. Menurut Jumanta Hamdayana yang dikutip Uswatun Hasanah, dkk., menyatakan bahwa model pembelajaran TGT mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai *tutor* sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan agar siswa lebih mudah dalam menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Pada pembelajaran TGT mengedepankan penggunaan turnamen antar tim dengan menggunakan permainan.⁸

2. Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan tradisional yang sudah dikenal oleh masyarakat luas dan termasuk permainan yang mudah untuk dimainkan. Permainan ular tangga menggunakan

⁸ Hasanah, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa.", 105.

papan yang diberi nomor angka pada setiap kotaknya, bidak dan dadu. Permainan ular tangga dapat dijadikan media permainan yang menyenangkan bagi siswa. Guru hanya berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Siswa yang aktif dalam permainan permainan ular tangga dapat menemukan konsep dari materi yang sedang dipelajari secara individu. Sebab, dalam permainan ular tangga dilaksanakan secara tim atau kelompok. Dalam diskusi kelompok ini siswa diberi sebuah masalah untuk diselesaikan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil belajar atau tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

4. Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam dikenal dengan istilah sains. Kata sains berasal dari bahasa latin *scientia* yang berarti “saya tahu”. IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam dan diperoleh dari hasil pemikiran serta penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam ialah cabang ilmu pengetahuan yang dibentuk berdasarkan klarifikasi data, pengamatan, dan biasanya disusun dan diverifikasikan dalam hukum yang bersifat kuantitatif. Hakikatnya IPA adalah ilmu pengetahuan mengenai gejala alam yang diterapkan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip dan hukum yang sudah pasti kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.⁹

H. Sistematika Pembahasan

⁹ Hisbullah, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar* (Makasar: Aksara Timur, 2018), 1.

Dalam penyusunan penelitian (skripsi) peneliti akan menggambarkan alur bahasan yang relevan mengenai penelitian yang akan ditulis. Pembahasan dalam penelitian ini akan dibagi menjadi lima bab. Pada bagian awal sebelum bab pertama, peneliti akan mencantumkan cover atau halaman judul, lembar persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, motto, abstrak, kata pengantar, dan daftar isi pada bagian akhirnya.

Bab satu berisi pendahuluan, pada bab ini berisi pendahuluan yang didalamnya akan menjelaskan tentang latar belakang dari permasalahan yang diangkat peneliti, kemudian rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta dilengkapi dengan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi telaah kajian terdahulu yang bertujuan untuk memperkuat penelitian yang akan dilakukan. Bagian lain dari bab ini adalah kajian teori serta kerangka berpikir yang akan digunakan untuk mempermudah peneliti saat melakukan penelitian di lapangan.

Bab ketiga berisi tentang temuan penelitian. Bab ini meliputi metode penelitian yang digunakan untuk mengenali data yang memuat objek tindakan kelas, setting subjek penelitian tindakan kelas, variabel yang akan diteliti, serta prosedur pelaksanaan penelitian.

Bab keempat berisi tentang temuan penelitian. Isi bab ini meliputi gambaran umum lokasi penelitian dan juga penjelasan data yang diperoleh dari proses wawancara, pengamatan, dokumentasi perekaman atau catatan.

Bab kelima yakni penutup, bab ini membahas tentang kesimpulan penelitian dan disertai dengan saran yang berdasarkan temuan penelitian, pembahasan dan kesimpulan penelitian.

I. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Tabel 1.1

Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

No.	Kegiatan Penelitian	Sep.	Okt.	Nov.	Des.	Jan.	Feb.	Mar.
1.	Penyusunan judul skripsi dalam bentuk matrik							
2.	Pengajuan judul skripsi dalam bentuk matrik							
3.	Penyusunan proposal penelitian							
4.	Pengambilan data penelitian							
5.	Pengelolaan dan analisis data penelitian							
6.	Penyusunan pelaporan penelitian							

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Istilah belajar dan pembelajaran berasal dari bahasa Inggris yaitu *learning* dan *instruction*. Kegiatan belajar dan pembelajaran dalam dunia pendidikan memiliki keterkaitan yang sangat tinggi. Kegiatan belajar dan pembelajaran di dalam kelas merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dan memiliki pengaruh sangat besar terhadap proses pendidikan. Penjelasan belajar dan pembelajaran adalah sebagai berikut.¹⁰

a. Belajar

Belajar memiliki batasan yang berbeda-beda tergantung sudut pandang yang digunakan. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan yang mencakup perubahan pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku melalui pengalaman. Menurut Sugihartono belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan yang relative permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu proses perubahan lahir dan batin baik berupa perubahan tingkah laku tampak maupun tidak tampak menuju kearah kemajuan atau perbaikan.¹¹

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik dapat diamati

¹⁰ Fajri Miftahul Triana, "Implementasi Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMK N 6 Purworejo," UNY 4 (2011), 129.

¹¹ *Ibid.*, 39.

secara langsung maupun yang tidak dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan. Belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, ketrampilan serta nilai-nilai, dan sikap.¹²

Teori belajar secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat aliran yaitu aliran behavioristik, kognitivistik, humanistik, dan sibernetik. Menurut aliran behavioristik, belajar merupakan perubahan perilaku berdasarkan stimulus-respon. Berbeda dengan aliran kognitivistik yang mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman sehingga tidak semata-mata merupakan perubahan perilaku, tetapi melalui proses berfikir. Aliran humanistik cenderung lebih mementingkan proses belajar yang memanusiakan manusia. Sedangkan menurut aliran sibernetik, belajar merupakan pengelolaan informasi.

Secara khusus kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dapat dikelompokkan menjadi menghafal, menggunakan/mengaplikasi, menemukan, dan memilih. Berikut penjelasan masing-masing, yaitu:¹³

1) Menghafal

Menghafal dibagi menjadi dua jenis yaitu menghafal verbal dan menghafal parafrase. Menghafal verbal adalah menghafal persis seperti apa adanya. Menghafal verbal meliputi menghafal nama, lambang, sejarah, ataupun tata letak. Sedangkan menghafal parafrase adalah menghafal konsep dasar dari suatu materi yang dipelajari dengan cara mengerti dan memahami materi tersebut.

¹² *Ibid.*, 40.

¹³ *Ibid.*, 43.

2) Menggunakan/mengaplikasi

Materi yang telah dihafal dan dipahami sebelumnya kemudian digunakan atau diaplikasikan. Dalam proses pembelajaran siswa perlu memiliki kemampuan untuk menggunakan, menerapkan atau mengaplikasi materi yang dipelajari.

3) Menemukan

Menemukan termasuk kategori keterampilan berpikir tingkat tinggi. Contohnya menemukan cara memecahkan masalah-masalah berdasarkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang telah dipelajari.

4) Memilih

Memilih dalam konteks belajar yaitu memilih berbuat atau tidak berbuat. Keterampilan ini melibatkan sisi afektif atau sikap. Sebagai contoh seorang siswa memilih untuk mencontek atau tidak pada saat mengerjakan ujian, memilih untuk bermain hp atau tidak ketika mengantuk pada saat memperhatikan guru menyampaikan materi, dan lain sejenisnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengalaman dari berbagai sumber sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang dapat diamati secara langsung ataupun tidak langsung sehingga seorang individu mampu menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapi di lingkungan dan kehidupan sehari-hari. Dalam kegiatan belajar terdapat beberapa kegiatan mulai dari menghafal, menggunakan/mengaplikasi, menemukan, dan memilih.

b. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar

secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Pendapat Miftahul Huda yang dikutip oleh Pipin Marfia Susanti menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor yang menyebabkan terjadinya suatu rekonstruksi pengalaman masa lalu sehingga mempengaruhi perilaku serta kapasitas seseorang atau kelompok.¹⁴

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa belajar. Pembelajaran merupakan proses utama yang diselenggarakan dalam kehidupan sekolah. Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen guru, siswa, metode, lingkungan, media, sarana dan prasarana pembelajaran yang saling terkait antara satu dengan lainnya. Berikut adalah hakikat pembelajaran yaitu:¹⁵

- 1) Pembelajaran terjadi apabila subyek didik secara aktif berinteraksi dengan pendidik dan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik.
- 2) Proses pembelajaran yang efektif memerlukan strategi metode, dan media pembelajaran yang tepat.
- 3) Program pembelajaran dirancang dan dilaksanakan secara matang sesuai rencana yang dibuat.
- 4) Pembelajaran harus memperhatikan aspek proses dan hasil belajar.

Pembelajaran merupakan proses utama yang diselenggarakan dalam kehidupan di sekolah sehingga antara guru yang mengajar dan anak didik yang belajar dituntut profit tertentu. Maksudnya yaitu seorang guru dan anak didik harus memenuhi persyaratan, baik dalam pengetahuan, kemampuan dan nilai, serta sifat-sifat pribadi agar pembelajaran dapat terlaksana dengan efisien dan efektif.

¹⁴ Pipin Marfia Susanti, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akutansi Siswa Kelas XI Akutansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016," *UNY 2* (2016), 76 – 115.

¹⁵ *Ibid.*, 60.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang menggabungkan pekerjaan dengan pengalaman. Pengalaman dapat diperoleh dari setiap kegiatan yang telah dilakukan seseorang. Pengalaman yang diperoleh seseorang akan menambah ketrampilan, pengetahuan atau pemahaman seseorang. Pembelajaran efektif akan menghasilkan suatu perubahan, pengembangan serta peningkatan keinginan untuk belajar. Selain menghasilkan sesuatu pembelajaran akan menyesuaikan, memperluas, dan memperdalam pemahaman.¹⁶

Setiap proses pembelajaran sasaran utamanya adalah bagaimana agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen-komponen yang saling terkait dan menunjang upaya tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam program pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran meliputi guru, siswa, metode, lingkungan, media, dan sarana prasarana yang diperlukan. Agar tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai seorang guru harus mampu mengatur komponen-komponen pembelajaran dengan baik sehingga terbentuklah interaksi aktif antar siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan komponen belajar.

Secara umum proses pembelajaran merupakan proses interaksi komunikasi aktif antara siswa dengan guru dalam kegiatan pendidikan. Proses pembelajaran yang baik terjadi apabila beberapa komponen pembelajaran saling berkaitan dan saling membantu, serta merupakan suatu kesatuan yang dapat menunjang proses pembelajaran tersebut. Selain itu agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik maka guru harus mempersiapkan skenario pembelajaran dengan cermat dan jelas. Berikut hal-hal pokok dalam proses pembelajaran menurut Jamil yaitu:¹⁷

1) Interaksi Pembelajaran

¹⁶ *Ibid.*, 62.

¹⁷ *Ibid.*, 63.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang didominasi oleh interaksi antara guru dan siswa. Interaksi pembelajaran di sekolah perlu dipersiapkan dengan benar dan terencana. Peran guru dan siswa dalam interaksi pembelajaran ditentukan oleh strategi ataupun metode-metode pembelajaran yang dipergunakan. Interaksi pembelajaran dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Ketika interaksi terjadi di dalam kelas maka terjadilah interaksi secara langsung sedangkan ketika interaksi tersebut dilakukan di luar kelas dengan menggunakan penugasan atau kegiatan sejenisnya maka terjadilah interaksi secara tidak langsung.

2) Proses Pembelajaran dalam Perspektif Siswa

Pembelajaran bila ditinjau dari sudut siswa merupakan kegiatan belajar. Siswa berupaya untuk mengembangkan kemampuan siswa, sikap dan nilai. Kemampuan siswa dapat berupa kemampuan intelektual, sosial, afektif, dan psikomotorik. Ketika siswa belajar didalam kelas guru menjadi pembimbing serta pengawas kegiatan belajar siswa. Kegiatan belajar siswa dapat berlangsung secara klasikal, kelompok maupun individual. Kegiatan belajar secara klasikal cenderung membuat siswa pasif berbeda dengan kegiatan belajar secara kelompok ataupun individual yang membuat siswa cenderung lebih aktif. Selain itu siswa cenderung lebih aktif ketika proses pembelajaran praktik sehingga guru harus mampu mengelola kelas agar siswa pada proses pembelajaran teori dapat bersikap aktif.

3) Proses Pembelajaran dalam Perspektif Guru

Berdasarkan sudut pandang guru proses pembelajaran merupakan kegiatan mengajar. Secara sederhana mengajar merupakan proses penyampaian pengetahuan kepada siswa. Pengertian tersebut dapat diperluas lagi yaitu segala kegiatan yang menciptakan situasi agar siswa dapat belajar. Guru dan siswa merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran karena

merupakan suatu keterpaduan sehingga pendekatan atau metode mengajar yang dipergunakan guru sangat menentukan kegiatan yang dilakukan siswa.

Proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Jamil dalam jurnal yang dikutip oleh Listyarini, faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu:¹⁸

1) Siswa

Siswa sering disebut juga sebagai peserta didik, murid, pelajar, mahasiswa, anak didik, pembelajar dan sejenisnya. Pada hakikatnya siswa adalah manusia yang memerlukan bimbingan belajar dari orang lain yang mempunyai kelebihan. Karakteristik siswa sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena siswa yang berperan sebagai penerima materi dan pencapai tujuan pembelajaran. Beberapa karakteristik siswa antara lain kemampuan, motivasi, perhatian, persepsi, ingatan, lupa, retensi, transfer dan lain-lain. Masing-masing karakter siswa memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran.

2) Pendidik

Pendidik sering pula disebut pengajar, dosen, guru, pamong, pembimbing, kyai, resi, widya iswara dan lain-lain. Pada hakikatnya pendidik seseorang yang memiliki kemampuan atau kelebihan yang diberikan kepada orang lain melalui proses yang disebut pendidikan. Seorang guru harus memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi pribadi (personal), kompetensi sosial, kompetensi profesional, dan kompetensi pedagogik.

3) Tenaga Nonpendidik

Tenaga nonpendidik meliputi pimpinan (pengelola), staf administrasi, dan tenaga bantu. Pimpinan bertugas mengelola dan mengendalikan lembaga pendidikan. Staf administrasi merupakan tenaga yang membantu secara administrasi pada masing-

¹⁸ Listyarini, dkk., "Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Halma pada IPA di Sekolah Dasar", 67.

masing pengelola. Sedangkan tenaga bantu yang bertugas secara nonadministrasi seperti sopir, tukang pengantar surat, tenaga pembersih dan sejenisnya juga memiliki peran penting dalam proses pendidikan.

4) Lingkungan

Lingkungan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pendidikan. Lingkungan merupakan situasi dan kondisi tempat lembaga pendidikan itu berada. Lingkungan dapat berupa keadaan masyarakat maupun lokasi lembaga pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses didalam proses pendidikan yang didalamnya berisi proses untuk membelajarkan siswa untuk mencapai tujuan tertentu dengan dipengaruhi oleh beberapa komponen yang memiliki pengaruh satu sama lain. Ketercapaian tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh proses dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu mengelola kegiatan pembelajaran dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Model *Teams Game Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran secara baik.¹⁹ Menurut Jumanta Hamdayana yang dikutip oleh Miftahul Triana bahwa metode TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai *tutor* sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan agar siswa lebih mudah dalam mereview dan menguasai materi pelajaran. Metode pembelajaran TGT mengutamakan penggunaan turnamen antar tim dengan menggunakan

¹⁹ Miftahul Triana, "Implementasi Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMK N 6 Purworejo", 112.

permainan-permainan akademik. Dalam turnamen setiap tim diwakili oleh salah satu anggota tim untuk bertanding dengan perwakilan tim lain. Perwakilan tim dipilih harus memiliki kemampuan akademik setara dengan perwakilan tim lain.

Permainan akademik yang digunakan dalam turnamen tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi tiga siswa perwakilan tim yang berbeda.

Permainan yang dilakukan berupa pemberian pertanyaan-pertanyaan yang diberikan nomor dan disajikan pada lembar pertanyaan. Teknis permainan yang dilakukan yaitu dengan dilakukan pengambilan kartu bernomor kemudian menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor pada kartu tersebut. Didalam permainan setelah pemegang kartu menjawab pertanyaan, pemain lain diperbolehkan untuk menyampaikan pendapatnya apabila memiliki jawaban yang berbeda dengan pemegang nomor.

Permainan yang di laksanakan merupakan suatu turnamen yang dapat dilakukan pada saat guru telah selesai menyampaikan materi didalam kelas dan masing-masing tim telah diberikan kesempatan untuk berlatih dengan menggunakan LKS.

Sehubungan dengan hal diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik TGT adalah dalam pelaksanaannya dilakukan dengan permainan. Dalam permainan tersebut dilakukan dengan sistem kompetisi antar kelompok yang berujung pada adanya penghargaan kelompok.

Adapun tujuan dari model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT yaitu :

- a. Meningkatkan daya saing yang kemudian akan menumbuhkan motivasi murid untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Menumbuhkan jiwa berani dalam menghadapi tantangan.
- c. Menumbuhkan sikap tenang dan tidak tertekan dalam proses pembelajaran
- d. Melatih kerjasama dan saling tolong menolong dalam menyelesaikan suatu masalah

e. Menumbuhkan kemampuan siswa pada aspek kognitif dan afektif²⁰

Beberapa pendapat mengemukakan bahwa terdapat lima tahap dalam model pembelajaran TGT yaitu:²¹

a. Presentasi di kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik ketika kerja kelompok dan pada saat *games* karena skor *games* akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*Team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai dengan 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games*. Penentuan kelompok dilakukan secara heterogen dengan langkah-langkah berikut yaitu: a) membuat daftar ranking akademik siswa; b) membatasi jumlah maksimal anggota tim adalah 5 siswa; c) menomori siswa mulai dari yang paling atas; dan d) membuat tim heterogen dan setara secara akademik, dan jika perlu keragaman itu dilakukan dari segi jenis kelamin, etnis, agama dan sejenisnya. Tujuan dari tim Studi ini adalah membebankan tugas kepada setiap tim untuk mereview dengan format dan *sheet* yang telah ditentukan.

²⁰ Musdalipa, dkk., “Buku Pedoman Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Ular Tangga”, (Sumatera Barat : Mitra Cendekia Media, 2022), 25.

²¹ Hasanah, dkk., “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa.”, 120.

c. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d. *Tournament*

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. Pada permulaan periode turnamen, informasikan perihal penempatan-penempatan meja turnamen siswa dan menugasi mereka secara bersama-sama menggeser meja-meja atau pindah ke meja-meja yang disiapkan sebagai meja-meja turnamen. Menugasi salah seorang siswa membantu membagi satu lembar permainan, satu lembar kunci jawaban, dan satu tumpuk kartu bernomor, dan satu lembar sekor permainan kepada tiap meja. Selanjutnya mulai permainan.

e. *Rekognisi Kelompok*

Kelompok akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila poin mereka mencapai kriteria tertentu. penghargaan kelompok sangat penting untuk memberikan pengertian kepada siswa bahwa keberhasilan kelompok merupakan keberhasilan semua anggota kelompok, bukan semata-mata keberhasilan individu. Hal ini akan memotivasi siswa untuk membantu teman satu kelompok dalam belajar demi keberhasilan kelompok.

Adapun kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran tipe kooperatif TGT antara lain adalah:²²

a. Kelebihan metode pembelajaran tipe kooperatif TGT

- 1) Para siswa dalam kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka.
- 2) Meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kerja bukan keberuntungan.
- 3) TGT dapat meningkatkan sosial pada siswa.
- 4) TGT meningkatkan kerja sama verbal dan nonverbal pada siswa.
- 5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam proses pembelajaran.

b. Kelemahan metode pembelajaran tipe kooperatif TGT

- 1) Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- 2) Banyak siswa yang mempunyai kemampuan akademis tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Kelemahan ini dapat dilakukan dengan membimbing siswa yang mempunyai kemampuan akademis tinggi tersebut agar dapat membagikan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

3. Media Permainan Ular Tangga

Media sumber belajar merupakan alat peraga yang digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran atau alat bantu dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi yang tidak dapat disampaikan menggunakan kata-kata. Siswa akan lebih mudah memahami konsep serta materi pembelajaran dengan bantuan alat peraga atau media pembelajaran tersebut. Selain itu alat

²² *Ibid.*, 125.

peraga atau media pembelajaran ini diakui dapat menimbulkan umpan balik pada peserta didik. Dengan penggunaan alat bantu atau media pembelajaran ini guru akan dengan mudah mengarahkan minat belajar peserta didik.²³

Permainan tradisional menjadi salah satu opsi yang digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mempermudah proses pembelajaran. Ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah tidak asing lagi di telinga kita, permainan ini sudah dikenal oleh masyarakat luas dan cara memainkan permainan ini tidak sulit. Permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang dimainkan secara tim atau kelompok. Secara psikologi, permainan ini dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama anak dan dapat meningkatkan interaksi anak dalam kehidupan sosialnya. Sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan elektronik atau modern yang mengedepankan permainan individu, dimana anak akan fokus untuk menyelesaikan permainan tersebut sendirian tanpa melibatkan interaksi dengan manusia lain. Mereka akan berkonsentrasi untuk berinteraksi dengan media elektronik yang ada dihadapan mereka, seperti game, komputer, dan lain sebagainya. Tentu dengan hal ini permainan tradisional dirasa sangat menguntungkan jika dibandingkan dengan permainan modern atau elektronik.

Media ular tangga ini dirasa cukup efektif dan efisien untuk digunakan sebagai alat bantu dalam mengulang (*review*) terkait bab-bab pada materi yang sebelumnya sudah dibahas atau dipelajari, karena dengan media ini dapat membantu siswa dalam memahami sebuah materi yang sulit untuk dipahami oleh siswa. Media ular tangga ini dimodifikasi sehingga menjadi permainan yang mudah dipahami, dimengerti dan komunikatif dengan visualisasi *eye catching* serta alternatif media pembelajaran yang menyenangkan untuk digunakan. Ular tangga komunikatif didesain dengan semenarik mungkin, disertai dengan

²³ Rahina Nugrahani, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar," *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, No. 1 (2017): 35.

gambar dan pemberian warna untuk memberikan kesan yang lebih menarik bagi peserta didik. Dengan media ular tangga dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi, dengan media ini guru lebih menghemat waktu untuk menyampaikan secara terperinci terkait bab tertentu yang perlu dijelaskan ulang secara struktural. Secara psikologi anak lebih mudah memahami bahasa visual dibandingkan dengan bahasa verbal oleh karena itu penggunaan media ular tangga ini dirasa cukup relevan.

Pembelajaran yang melibatkan permainan jauh lebih menyenangkan dan efektif, karena anak-anak merasa lebih rileks dan santai dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran anak-anak belajar sambil bermain penting untuk dilaksanakan. Dengan demikian media pembelajaran yang *full color* dan komunikatif adalah alternatif terbaik yang digunakan untuk meningkatkan minat dan konsentrasi belajar siswa.²⁴

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang *relative* menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses perkembangan, artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang

²⁴ *Ibid.*, 44.

berasal dari diri siswa dan lingkungannya. Pertama, siswa : dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan : yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan keluarga, dan lingkungan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

- 1) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajar siswa. Faktor internal ini meliputi, kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal, faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang memiliki latar belakang ekonomi yang kurang mampu, keluarga yang kurang harmonis, kurang perhatian dari orang tua, dan perilaku kurang baik yang didapatkan dari orang tua dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah.²⁵

c. Macam-macam Hasil Belajar

1) Pemahaman Konsep

Dalam sebuah pembelajaran pemahaman untuk sebuah obyek merupakan hal terpenting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tanpa pemahaman tujuan dari sebuah pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik. Pemahaman adalah suatu fase dalam kegiatan pembelajaran. Dalam fase ini peserta didik pertama kali mendapat stimulus. Stimulus ini kemudian masuk kedalam peserta didik untuk dapat memperhatikan bagian dan keseluruhan stimulus yang relevan dengan tujuan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Proses perhatian ini berlangsung di dalam proses internal yang sering disebut

²⁵ Edy Syahputra, *Snowbal Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar* (Sukabumi : Haura Publising, 2020), 65.

dengan sekumpulan kegiatan mental (mental set). Sekumpulan kegiatan mental ini berguna untuk suatu proses pengaturan, seperti dalam teori pemrosesan informasi. Konsep, prinsip, prosedur serta fakta dapat dipahami jika gambar mental menjadi bagian dari suatu jaringan informasi.

Pemahaman konsep merupakan hubungan antara informasi yang terdapat pada konsep yang dipahami dengan skemata yang dimiliki sebelumnya. Dengan demikian tingkat pemahaman. Ditentukan oleh banyaknya jaringan informasi yang dimiliki individu dan kuatnya hubungan antar subjaringan. Teori pemahaman yang dikemukakan oleh para ahli didasari oleh tiga dugaan, yakni yang pertama, pengetahuan direpresentasikan secara internal, yang kedua terdapat relasi antara representasi internal dan representasi eksternal, dan yang ketiga representasi internal saling terkait.²⁶

Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan manusia dalam memahami konsep tertentu. Siswa mempunyai pemahaman konsep jika siswa tersebut mampu memahami dan menangkap makna dari sebuah konsep yang disampaikan. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa siswa yang memiliki pemahaman maka dia mampu menjelaskan kembali tentang apa yang dia pahami dan tangkap berdasarkan sudut pandang pemahamannya sendiri. Untuk dapat mencapai sebuah pembelajaran IPA yang bermakna dan dapat menarik minat belajar siswa dalam menguasai konsep-konsep IPA yang dapat diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari maka peran guru sangat dibutuhkan dan berpengaruh besar dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.²⁷

Menurut Susanto yang dikutip oleh Wery Rahma Yeni menyatakan bahwa dalam pemahaman terdapat beberapa kriteria-kriteria yaitu sebagai berikut:²⁸

²⁶ Herry Agus Susanto, "Pemahaman Pemecahan Masalah Pembuktian Sebagai Sarana Berpikir Kreatif," *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan, dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*, No. 1997 (2011): 189 – 96.

²⁷ Sri Wahyuni, dkk., "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Muatan IPA Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Video Interaktif", *Jurnal on Education* 05, No. 02 (2023): 5152 – 5172.

²⁸ Wery Rahma Yeni, "Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Menggunakan Model *Quantum Teaching* di Kelas V Sekolah Dasar", (Jambi: Universitas Jambi, 2018), 4.

- a. pemahaman bukan sekedar mengetahui saja, yang biasanya hanya mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yang pernah dipelajari.
 - b. Pemahaman adalah suatu proses bertahap yang setiap tahapnya memiliki kemampuan tersendiri, seperti mendefinisikan, mengekstaporasikan, mengaplikasikan, menginterpretasikan, mengevaluasi, menganalisis, dan mensintesis.
 - c. Pemahaman adalah kemampuan dalam menyampaikan dan menginterpretasikan sesuatu, ini berarti ketika seseorang sudah memperoleh pengetahuan atau sudah memahami sesuatu, seseorang mampu menjelaskan ulang kepada orang lain terkait apa yang dipahami.
 - d. Pemahaman juga bisa dikatakan lebih dari sekedar mengetahui, mengapa demikian karena dalam pemahaman melibatkan proses mental yang cukup dinamis, dengan memperoleh pemahaman seseorang akan mampu menyampaikan atau menjelaskan kepada orang lain dengan cara yang lebih kreatif, tidak hanya memberikan gambaran secara singkat namun mampu menjelaskan dengan gambaran yang cukup luas.
- 2) Keterampilan Proses

Keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik dan soial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, pola pikir dan perbuatan secara afektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu termasuk kreativitas.²⁹

3) Sikap

Sikap tidak hanya aspek mental saja, melainkan mencakup aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kesinambungan anatara mental dan fisik secara bersamaan. Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara dan tehnik tertentu

²⁹Dzikirul Hakim Al Ghozali, dkk., Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab (Jombang : LPPM Universitas K.H. A. Wahab Hasbullah, 2020), 11-12.

terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu maupun objek tertentu. sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Hakikat IPA

1) Karakteristik IPA

Istilah IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam dikenal juga dengan istilah sains. Ilmu Pengetahuan Alam dikenal dengan istilah sains. Kata sains berasal dari bahasa latin *scientia* yang berarti “saya tahu”. IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam, yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam ialah cabang ilmu pengetahuan yang dibentuk berdasarkan klasifikasi data, pengamatan, dan biasanya disusun dan diverifikasikan dalam hukum yang bersifat kuantitatif. Hakikatnya IPA adalah ilmu pengetahuan mengenai gejala alam yang diterapkan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip dan hukum yang sudah pasti kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.³⁰

Sebagai ilmu, IPA mempunyai karakteristik yang dapat membedakan dengan bidang ilmu lainnya. Adapun ciri khusus IPA sebagai ilmu adalah sebagai berikut:³¹

- a) IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas dan khusus, yakni dengan dilakukannya eksperimen, observasi, penyusunan teori, ekspermentasi, penyimpulan, dan begitu seterusnya saling mengkaitkan antara cara yang satu dengan cara yang lain.

³⁰ Hisbullah, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*, 1.

³¹ *Ibid.*, 4.

- b) IPA memiliki empat unsur, yakni proses, produk, sikap, dan aplikasi.
 - c) IPA adalah serangkaian konsep yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya.
 - d) IPA memiliki nilai ilmiah yang berarti kebenaran dalam IPA dapat dibuktikan lagi oleh semua orang dengan menggunakan metode ilmiah dan prosedur seperti yang dilakukan oleh seorang penemu atau peneliti.
 - e) IPA adalah sekumpulan penemuan dan pengetahuan yang disusun secara teratur atau sistematis dan penggunaannya secara umum terbatas pada gejala alam.
- 2) Karakteristik Belajar IPA

Proses belajar IPA di sekolah memiliki karakteristik tersendiri. Adapun uraian karakteristik belajar IPA adalah sebagai berikut.³²

- a) Belajar IPA dapat dilakukan dengan berbagai macam teknik.
- b) Proses belajar IPA melibatkan hampir semua alat indera, berbagai macam gerak otot, dan proses berpikir.
- c) Belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk membantu dalam proses pengamatan.
- d) Belajar IPA seringkali melibatkan kegiatan temu ilmiah dan lain sebagainya.
- e) Belajar IPA merupakan proses aktif.

3. Keaktifan Siswa

a. Pengertian Keaktifan

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) aktif adalah giat (berusaha dan bekerja). Sedangkan yang disebut dengan keaktifan ialah keadaan dimana siswa dapat aktif. Keaktifan siswa dapat diukur dengan kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran.

³²*Ibid.*, 3.

Menurut Sardiman yang dikutip oleh Sinar, keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental siswa, yakni suatu kegiatan dan berfikir sebagai sebuah rangkaian yang tidak dapat untuk dipisahkan.

Menurut Sudjana yang dikutip oleh Istiqomah menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari hal berikut:³³

- 1) Ikut serta dalam menyelesaikan sebuah masalah
- 2) Melatih diri untuk menyelesaikan masalah
- 3) Ikut serta dalam melaksanakan tugas belajar
- 4) Menyampaikan pertanyaan apabila ada hal yang belum dipahami serta berani menyampaikan ide atau pendapat
- 5) Mencari informasi untuk menyelesaikan masalah

d. Indikator keaktifan belajar siswa

Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang meliputi:

- 1) Kegiatan lisan, yakni kegiatan yang mengemukakan suatu fakta, menyampaikan pertanyaan, mengkaitkan suatu kejadian, menyampaikan saran dan pendapat, serta ikut serta dalam diskusi.
- 2) Kegiatan visual, yakni meliputi kegiatan mengamati gambar, mengamati kegiatan eksperimen, melakukan demonstrasi, membaca, dan mengamati orang lain bekerja.
- 3) Kegiatan menyimak atau mendengarkan, yakni meliputi menyimak percakapan diskusi kelompok dan penyajian bahan.³⁴

Dari beberapa uraian di atas peneliti mengambil 4 poin yang dapat dijadikan sebuah indikator dalam keaktifan belajar siswa, yaitu: 1) antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, 2) kerjasama dalam kegiatan diskusi, 3) dapat menyelesaikan tugas tepat

³³ Rumiya, *Metode Talking Stick Sebagai Upaya Peningkatan Kreatifitas dan Hasil Belajar*, (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021), 8.

³⁴ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Karsa, 2009), 90.

pada waktunya, dan 4) kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat.

B. Telaah Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Norhayati Indah Permatasari dengan judul, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media Gambar*, dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti diperoleh data bahwa setelah menggunakan model, rata-rata belajar siswa meningkat pada siklus I maupun II, selain itu *presentase* ketuntasan siswa juga mendekati sempurna. Sehingga penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantu media gambar ini dapat dikatakan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di SDN 03 Bringin. Persamaan dari penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas metode pembelajaran TGT, sedangkan perbedaan penelitiannya adalah pada penelitian tersebut membahas model pembelajaran TGT dengan berbantu media gambar, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis membahas tentang model pembelajaran TGT dengan permainan ular tangga.³⁵
2. Penelitian yang dilakukan oleh Prilili Andaresta dengan judul, *Penerapan Media Pembelajaran Games Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Kelas XI IPA 2 SMAN Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singigit Tahun Ajaran 2018/2019*, hasil penelitian menunjukkan daya serap nilai PPK (Kognitif) siswa sebelum penelitian tindak kelas yaitu 67,14% meningkat pada siklus I menjadi 72,30% dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 85,74%. Ketuntasan klasikal nilai PPK siswa sebelum penelitian tindak kelas 42,86% meningkat di siklus I menjadi 47,61% meningkat kembali pada siklus II menjadi 100,00%. Daya serap nilai KI (Psikomotorik) sebelum penelitian tindak kelas 72,38% meningkat pada siklus I menjadi 80,63% dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali menjadi 88,49%. Ketuntasan klasikal nilai KI sebelum penelitian

³⁵ Norhayati Endah Permatasari, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar" *Program Studi PGSD-FKIP*, Universitas Kristen Satya, No. 2 (2017): 96 – 104.

tindak kelas 42,86% meningkat menjadi 100,00% dan kembali mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 100,00% Bahwa dengan penerapan media pembelajaran *games* ular tangga ini dapat meningkatkan hasil belajar biologi kelas XI IPA SMAN I Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singigit Tahun Ajaran 2018/2019. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama membahas metode *games* media ular tangga yang membedakan adalah tahap-tahap permainan yang digunakan.³⁶

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Wahyu Listyarin dengan judul, *Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Halma pada IPA di Sekolah Dasar*, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan TGT dengan berbantu sebuah permainan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, dengan tumbuhnya motivasi belajar siswa maka akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama membahas metode pembelajaran TGT, sedangkan perbedaannya adalah permainan yang digunakan, pada penelitian tersebut menggunakan permainan Halma sedangkan permainan yang digunakan oleh penulis adalah permainan ular tangga.³⁷
4. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Setianingsih, dkk. dengan judul, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaent (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya*, hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) proses penerapan model TGT dengan metode permainan untuk meningkatkan hasil belajar materi perkalian siswa kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya terdiri dari 4 tahap yakni presentasi di kelas, belajar kelompok, turnamen, dan penghargaan dengan hasil observasi pada aktivitas positif siswa sebesar 86% pada siklus I dan 89% pada siklus II serta pengelolaan pembelajaran sekitar 76% pada siklus I dan 84% pada siklus II. (2)

³⁶ Prilili Andaresta, "Penerapan Media Pembelajaran Games Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Kelas XI IPA 2 SMAN Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singigi Tahun Ajaran 2018/2019", (Riau: Universitas Riau Kepulauan, 2018), 24 – 56.

³⁷ Listyarini, dkk., "Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Permainan Halma pada IPA di Sekolah Dasar," 52 – 645.

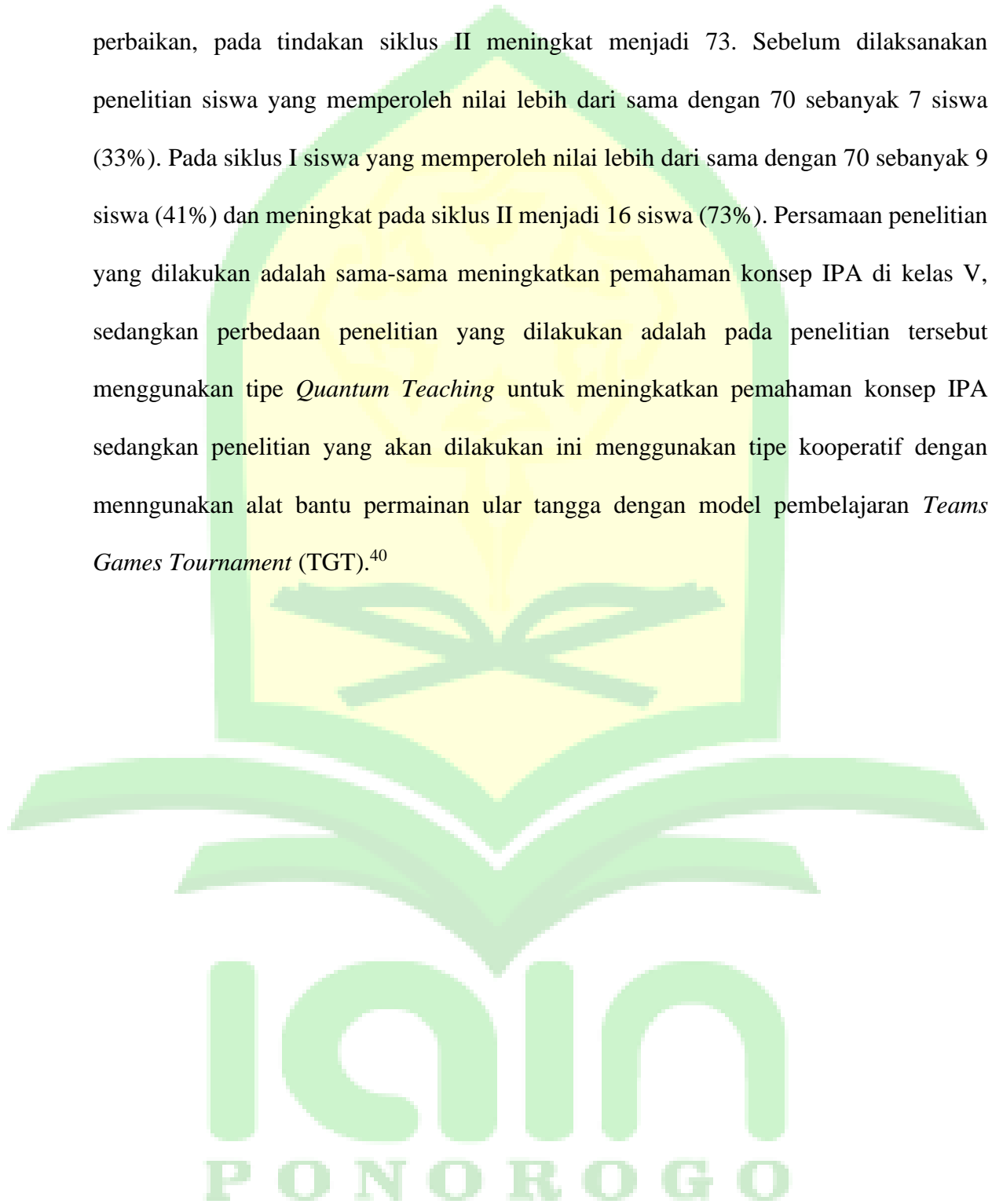
Melalui penerapan metode TGT dengan model pembelajaran permainan, hasil belajar siswa meningkat dari nilai rata-rata 70,33 pada siklus I menjadi 77,40 pada siklus II serta ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 54% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas metode TGT, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian tersebut membahas tentang meningkatkan hasil belajar materi perkalian siswa sedangkan penelitian yang dilakukan penulis membahas materi pada mata pelajaran IPA.³⁸

5. Penelitian dilakukan oleh Des Syukurti dengan judul, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar (Studi pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 10 Lahat)*, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar dan konsentrasi belajar IPA SMP Negeri 10 Lahat. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dengan media berbantu ular tangga ini memperoleh rata-rata sebesar 12,73 dengan kriteria kurang pada siklus I, pada siklus II, analisis menunjukkan konsentrasi siswa memperoleh rata-rata sebesar 14,27% dengan kriteria baik. Terakhir pada siklus III memperoleh rata-rata sebesar 17,25% dengan kriteria sangat baik. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama membahas penerapan model TGT media permainan ular tangga guna untuk meningkatkan hasil belajar IPA, sedangkan perbedaannya adalah tahap-tahap permainan yang digunakan berbeda.³⁹
6. Penelitian yang dilakukan oleh Wery Rahma Yeni dengan judul, *Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Menggunakan Model Quantum Teaching di Kelas V Sekolah Dasar*, hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan menunjukkan bahwa penelitian

³⁸ Setianingsih, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya," 24 – 37.

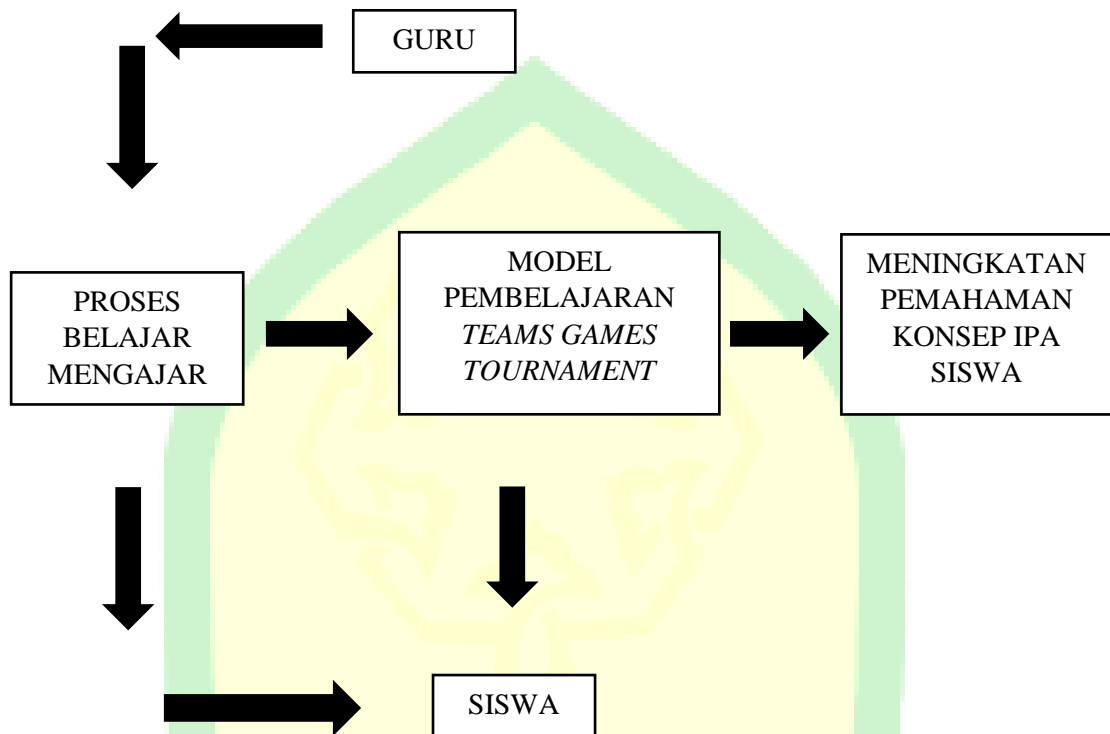
³⁹ Syukurti, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar," 38.

tindakan dengan menggunakan *Quantum Teaching* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPA. Pada kondisi awal nilai rata-rata siswa adalah 58,4. Pada siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 62,53. Kemudian setelah dilakukan perbaikan, pada tindakan siklus II meningkat menjadi 73. Sebelum dilaksanakan penelitian siswa yang memperoleh nilai lebih dari sama dengan 70 sebanyak 7 siswa (33%). Pada siklus I siswa yang memperoleh nilai lebih dari sama dengan 70 sebanyak 9 siswa (41%) dan meningkat pada siklus II menjadi 16 siswa (73%). Persamaan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama meningkatkan pemahaman konsep IPA di kelas V, sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan adalah pada penelitian tersebut menggunakan tipe *Quantum Teaching* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan tipe kooperatif dengan menggunakan alat bantu permainan ular tangga dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.⁴⁰



⁴⁰ Wery Rahma Yeni, "Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Menggunakan Model *Quantum Teaching* di Kelas V Sekolah Dasar", 1.

C. Kerangka Berpikir



Proses belajar dan mengajar yang dilakukan guru pada saat ini masih bersifat konvensional artinya guru melakukan ceramah untuk menjelaskan materi kepada peserta didik, sedangkan siswa hanya diminta untuk mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan suasana kelas menjadi terkesan monoton. Selain siswa merasa bosan tentunya siswa juga merasakan kejenuhan dalam proses pembelajaran. Kejenuhan tersebut memicu siswa untuk melakukan hal-hal yang mereka inginkan entah bermain ataupun berbicara sendiri dengan teman bangku mereka, tentunya ini mempengaruhi pemahaman konsep siswa. Siswa menjadi tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran IPA pemahaman konsep siswa masih dikatakan cukup rendah, hal ini dikarenakan beberapa faktor seperti yang dijelaskan di atas. Sehingga peningkatan pemahaman konsep IPA siswa dianggap sangat penting. Untuk meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran IPA akan dilakukan upaya peningkatan salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan ular

tangga. Berdasarkan telaah kajian terdahulu penerapan model ini dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA.

D. Pengajuan Hipotesis Tindakan

Dengan adanya latar belakang, rumusan masalah, kajian/telaah hasil penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan di atas maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan ular tangga pada pembelajaran IPA kelas V diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman serta dapat terlaksananya proses pembelajaran yang efisien dan tercapainya tujuan pembelajaran. Pengerjaan soal yang dikemas dalam *Games* dan *Tournament* diharapkan mampu membangun persepsi yang positif tentang belajar IPA dan motivasi belajar siswa. Sehingga dalam waktu yang panjang, siswa mampu memahami materi IPA dan memperoleh hasil belajar yang baik sesuai dengan harapan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* pada penelitian ini peneliti memberi tindakan kepada subjek yang diteliti yaitu siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini berupaya meningkatkan pengelolaan kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan dilakukannya penelitian tindakan kelas (PTK) ini diharapkan guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu penelitian ini berupaya untuk menganalisis permasalahan-permasalahan yang ada dalam kelas dan bagaimana upaya dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

Adapun pengertian Penelitian Tindakan Kelas berdasarkan tiga kata yang menyusunnya, ialah:⁴¹

1. Kata penelitian, merujuk pada suatu kegiatan yang mencerminkan suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data dan informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi seorang peneliti.
2. Tindakan merujuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian ini dibentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, namun dalam pengertian yang lebih spesifik, seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang Pendidikan dan pengajaran. Istilah kelas disini memiliki makna yaitu sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

⁴¹ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Pradana Media Group, 2013), 13 - 14

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui PTK, guru dapat meningkatkan kinerjanya secara terus menerus, dengan cara refleksi diri (*self reflection*), yakni upaya menganalisis untuk menemukan kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran yang telah disusunnya, dan diakhiri dengan melakukan refleksi. PTK merupakan kegiatan ilmiah yakni proses berpikir yang sistematis dan empiris dalam upaya memecahkan masalah, salah satunya masalah proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru itu sendiri dalam melaksanakan tugas utamanya yaitu mengajar.⁴² PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang melekat pada guru, yaitu mengangkat masalah-masalah aktual yang dialami oleh guru di lapangan. PTK adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.⁴³ Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam jenis penelitian ini. Landasan teori digunakan sebagai pemandu agar penelitian sesuai dengan fakta di lapangan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama kurang lebih 1 bulan yaitu pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret 2023. Adapun lokasi dimana penelitian akan dilaksanakan yaitu di MIN 7 Ponorogo, yang berada di Desa Winong, Kecamatan Jetis, Kabupaten Ponorogo.

⁴² *Ibid.*, 15.

⁴³ Salim Dkk, *Penelitian Tindakan Kelas (Teori) dan Aplikasi bagi Mahasiswa Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Medan: Perdana Pubhling, 2015), 23.

C. Subjek Penelitian Tindakan Kelas

1. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V MIN 7 Ponorogo.

2. Variabel yang diamati

Dalam penelitian tindakan kelas terdapat beberapa variabel yang diteliti. Pada bagian ini ditemukan variabel-variabel penelitian yang dijadikan fokus utama untuk menjawab permasalahan yang dihadapi, variabel tersebut dapat berupa:⁴⁴

- a. Variabel input, yang meliputi siswa, guru, bahan pelajaran, sumber belajar, prosedur evaluasi, lingkungan belajar, dan lain-lain.
- b. Variabel proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang meliputi gaya mengajar guru, cara belajar siswa, keterampilan bertanya dan menyampaikan pendapat siswa, interaksi belajar dan mengajar, dan implementasi berbagai metode mengajar di kelas.
- c. Variabel output, seperti kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan, motivasi belajar siswa, konsentrasi belajar siswa, dan sikap siswa terhadap pengalaman belajar yang telah dilaksanakan melalui tindakan perbaikan.

Pada penelitian ini variabel yang akan diamati adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar IPA di kelas V MIN 7 Ponorogo.

D. Data Dan Sumber Data

1. Data

Data merupakan bukti dalam menguji kebenaran dan ketidakbenaran hipotesis yang telah diajukan. Pengelolaan data dilakukan secara rasional dengan menggunakan pola berpikir tertentu menurut hukum logika. Data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah segala fakta tentang proses pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran

⁴⁴ *Ibid.*, 34.

Teams Games Tournament (TGT) dengan permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar IPA di kelas V MIN 7 Ponorogo.

2. Sumber Data

Sumber data merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data penelitian ini merupakan data primer dan sekunder. Data primer adalah informan (orang) yang dapat memberikan informasi tentang data penelitian. Informan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V MIN 7 Ponorogo. Sumber data sekunder yaitu sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Teknik dan metode merupakan langkah-langkah yang ditempuh pada penelitian. Adapun metode yang dipakai peneliti adalah.

1. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara digunakan untuk menjangkau data atau informasi yang berkaitan dengan berbagai kebijakan yang dilakukan sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran.⁴⁵ Wawancara yang akan peneliti lakukan adalah mengenai proses pembelajaran yang sedang berlangsung mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar IPA di kelas V MIN 7 Ponorogo.

2. Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan cara mengamati objek yang akan diteliti secara langsung. Menurut Sudijini yang dikutip oleh Novita Sari, secara umum pengertian observasi adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengadakan

⁴⁵ J. Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 186.

pengamatan dan pencatatan secara sistematis pada lembar observasi yang telah disediakan mengenai fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.⁴⁶ Observasi yang akan dilakukan peneliti ialah mengamati proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA di kelas V MIN 7 Ponorogo.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara untuk memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber informasi tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat, dimana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya.⁴⁷

4. Tes

Tes umumnya bersifat mengukur, walaupun beberapa bentuk tes psikologisterutama tes kepribadian banyak yang bersifat deskriptif, tetapi deskripsinya mengarah kepada karakteristik atau kualifikasi tertentu sehingga mirip dengan interpretasi dari hasil pengukuran. Tes yang digunakan dalam Pendidikan biasanya menggunakan tes hasil belajar dan tes psikologi.⁴⁸ Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes hasil belajar.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur suatu objek atau mengumpulkan data tentang suatu variabel.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Wawancara

Wawancara merupakan sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada sejumlah orang serta dianggap dapat memberikan informasi. Wawancara dilakukan untuk

⁴⁶ *Ibid.*, 220.

⁴⁷ *Ibid.*, 240.

⁴⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012),

memperoleh data mengenai visi dan misi sekolah, keadaan sekolah , dll.⁴⁹

2. Instrumen Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai alat bantu untuk memantau kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi bertujuan untuk mengamati dan mencatat setiap tindakan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan ular tangga sehingga jika ada kelemahan bisa ditemukan dengan mudah dan bisa diperbaiki.

3. Instrumen Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk mendapatkan informasi terkait dengan penelitian yang dilakukan. Instrumen dokumentasi yang akan digunakan berupa pengambilan foto atau gambar, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa yang telah dinilai dan lain-lain.

4. Instrumen Tes

Tes merupakan bagian tersempit dari sebuah penelitian. Dejamri berpendapat yang dikutip oleh Nana Syaodih Sukmadinata dalam bukunya menyatakan bahwa tes adalah salah satu cara untuk menaksirkan besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan.⁵⁰ Tes juga dapat diartikan sebagai jumlah pertanyaan yang harus diberikan tanggapan dengan maksud mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari seseorang yang dikenai tes tersebut.

⁴⁹ Baso Intang Sappaile, "Penelitian Pendidikan, and Pendahuluan Penelitian "Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, No. 006 (2007), 116.

⁵⁰ *Ibid.*, 178.

G. Teknik Pengumpulan Data dan Indikator Keberhasilan

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas, peningkatan konsentrasi belajar siswa dianalisis dengan menggunakan cara analisis data kualitatif adalah proses menjadi dan menyusun secara sistematis, data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami serta hasil temuannya dapat digunakan sebagai informasi kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari serta membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

2. Indikator keberhasilan

Adapun indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah:

- a. Pemahaman tentang materi IPA yang berdasarkan pada tes yang dilakukan di akhir pembelajaran. Dapat dikatakan meningkat apabila pada proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan materi yang dijelaskan dari siklus 1 ke siklus berikutnya dengan kriteria 70% dari jumlah siswa dalam kelas tersebut. Tuntas minimal pada kriteria baik dan memuaskan dengan jumlah kesalahan yang sedikit.
- b. Mengalami peningkatan pada prosentase hasil dan pemahaman konsep IPA siswa dari siklus 1 ke siklus selanjutnya dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70.
- c. Hasil belajar IPA siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 menuju siklus selanjutnya sebanyak 70%.

H. Pengecekan Keabsahan

Keabsahan data dalam penelitian ini difokuskan pada peningkatan konsentrasi belajar IPA siswa kelas V MIN 7 Ponorogo melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan ular tangga, digunakan tiga teknik pemeriksaan yakni:⁵¹

1. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan akan dilaksanakan dengan cara peneliti mengadakan pengamatan secara teliti, terperinci, dan terus menerus selama proses penelitian di MIN 7 Ponorogo. Kegunaan ini dapat diikuti dengan pelaksanaan wawancara secara intensif, aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengurangi atau terhindar dari hal yang tidak diperlukan, misalnya penipuan dan berpura-pura.

2. Triangulasi

Pada penelitian ini triangulasi yang digunakan adalah; membandingkan hasil wawancara dengan hasil tes, dan membandingkan hasil observasi terkait dengan tingkah laku siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan hasil tes. Tehnk ini adalah teknik untuk memeriksa keabsahan data dengan menggunakan sesuatu yang ada diluar data itu untuk mempermudah dalam mengecek dan membandingkan data.

3. Pengecekan Teman Sejawat

Pada pengecekan teman sejawat yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah mendiskusikan proses dan hasil penelitian dengan dosen pembimbing atau teman yang sedang atau telah melaksanakan penelitian kualitatif. Harapannya dengan dilakukannya hal ini peneliti memperoleh saran dan masukan yang baik dari segi metodologi dan konteks penelitian. Selain hal tersebut, peneliti juga melakukan diskusi dengan teman pengamat yang juga terlibat dalam penelitian yang dilaksanakan untuk dapat merumuskan kegiatan pemberian tindakan selanjutnya.

⁵¹ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 4.

I. Tahap Penelitian

PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Model penelitian tindakan kelas yang peneliti gunakan adalah model dari *Kurt Lewin*. Dalam penelitiannya *Kurt Lewin* mengatakan hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas merupakan proses yang terjadi terus menerus dalam satu lingkaran. Secara keseluruhan, empat tahapan PTK tersebut membentuk suatu siklus PTK yang digambarkan dalam bentuk spiral. Untuk mengatasi suatu masalah dan diperlukan lebih dari satu siklus. Siklus-siklus tersebut saling berkaitan dan berkelanjutan. Siklus kedua dilaksanakan bila masih ada hal-hal yang kurang berhasil dalam siklus pertama. Siklus ketiga dilaksanakan karena siklus kedua belum mengatasi masalah begitu juga siklus-siklus berikutnya.⁵²

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas V MIN 7 Ponorogo melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan ular tangga. Proses pelaksanaan tindakan dilaksanakan secara bertahap sampai penelitian ini sesuai yang diharapkan. Prosedur penelitian tindakan kelas ini pada setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan pertama-tama yang dilakukan guru sekaligus peneliti adalah membuat RPP berbasis PTK, mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung, mempersiapkan soal tes yang nantinya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, tak lupa mempersiapkan instrumen observasi, dan alat dokumentasi. Serta memperbaiki perencanaan pada tiap-tiap siklusnya supaya hasil yang diperoleh dapat maksimal dan sesuai yang diharapkan.

⁵² Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, 49.

2. Tindakan

Tindakan yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan (*acting*) tindakan kelas ini adalah melakukan tindakan yang telah dirumuskan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam situasi yang aktual. Tindakan tersebut adalah menerapkan penggunaan alat peraga sesuai dengan langkah-langkahnya. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.
- b. Guru menyajikan materi seperti biasa.
- c. Guru membagi kelompok peserta didik menjadi 2 sampai dengan 3 orang (bisa lebih menyesuaikan keadaan kelas).
- d. Beri waktu kepada peserta didik untuk berdiskusi.
- e. Tunjukkan salah satu anggota dari kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal yang diperoleh, anggota kelompok lain memperhatikan dan mengoreksi hasil yang disampaikan oleh teman mereka.
- f. Lakukan kegiatan tersebut pada kelompok-kelompok yang lain secara bergilir.
- g. Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan.

Dari uraian langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan ular tangga tersebut, disimpulkan secara singkat bahwa pembelajaran dimulai dari guru menyampaikan pokok bahasan, peserta didik memperhatikan lalu mencatat materi yang berupa kata-kata kunci yang penting dari materi tersebut, peserta didik mengikuti permainan ular tangga dan mengambil kartu soal sesuai dengan warna, kemudian peserta didik diberi waktu untuk diskusi setelah itu peserta didik diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang diperoleh dalam kartu soal.

3. Observasi

Observasi ini dilakukan peneliti untuk mengamati proses pembelajaran yang meliputi

aktivitas belajar peserta didik dan hasil belajar serta konsentrasi belajar peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* dengan permainan ular tangga.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi seluruh proses pembelajaran pada setiap siklus yang telah berlangsung dianalisis untuk mengetahui kegagalan atau kesalahan yang dialami dalam proses pembelajaran, kemudian bila terjadi kegagalan maka guru mencari penyelesaiannya yaitu dengan melakukan perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang nampak saat proses pembelajaran berlangsung, untuk dijadikan bahan perbaikan pada siklus selanjutnya. tindakan yang telah dilakukan, adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Guru melakukan refleksi diri dengan melihat data observasi siswa dan guru. Apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan telah dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.
- b. Guru melakukan analisa data terhadap hasil tes akhir (post-test) siswa yang hasilnya digunakan sebagai acuan pelaksanaan siklus selanjutnya.

Hasil refleksi digunakan peneliti sebagai bahan pertimbangan apakah kriteria yang ditetapkan sudah tercapai atau belum. Sesuai kriteria yang ditentukan, Akan tetapi apabila indikator tersebut belum tercapai pada siklus tindakan, maka peneliti mengulang siklus tindakan dengan memperbaiki kinerja pembelajaran pada tindakan berikutnya sampai berhasil. Secara umum, tahap-tahap penelitian tindakan siklus II sama dengan siklus I. Hanya yang membedakan adalah perbaikan-perbaikan rancangan pembelajaran berdasarkan tindakan pada siklus I yang dirasa kurang maksimal.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat MIN 7 Ponorogo

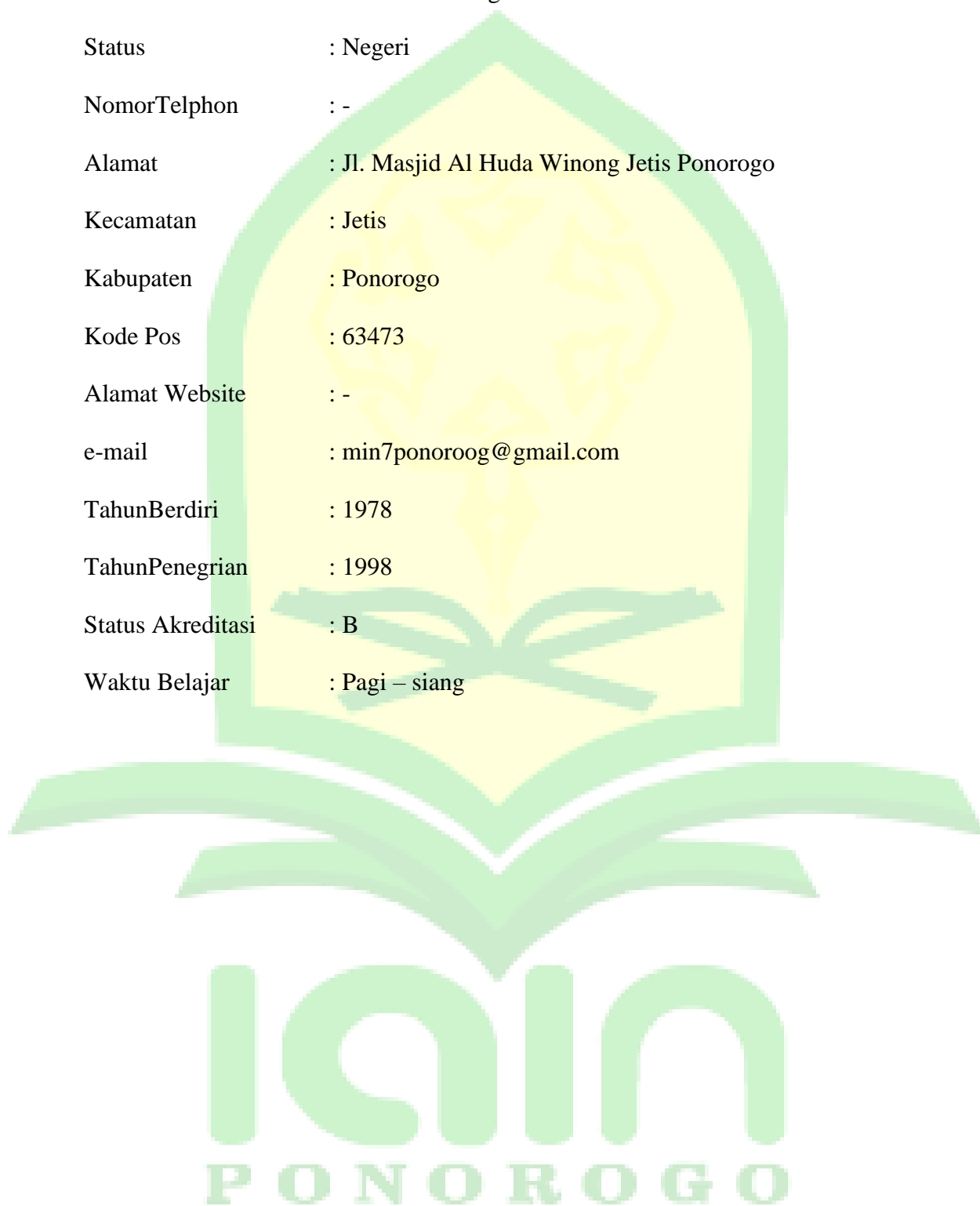
Pada Tahun 1978 di dukuh Pandanderek Desa Winong Kecamatan Jetis telah berdiri madrasah swasta dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda. Madrasah ini didirikan oleh Drs. H. Imam Mustaqim. Madrasah ini berdiri di tengah masyarakat yang cukup agamis. Kondisi sosial ekonomi masyarakat pada umumnya cukup baik. Mata pencaharian masyarakat Winong di bidang pertanian dan usaha kecil mikro. Mayoritas masyarakat menjalankan agama dengan baik. minat dan motivasi menyekolahkan putra putrinya cukup tinggi.

Seiring berjalannya waktu kantor Departemen Agama kabupaten Ponorogo memberikan SK kepada madrasah ini untuk menjadikan madrasah filial. Akhirnya melalui beberapa pertimbangan, maka hasil keputusan dari tokoh masyarakat, maka Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Winong diserahkan kepada Pemerintah (Depag) untuk dijadikan Madrasah Ibtidaiyah Negeri Filial Demangan. Sehingga tepatnya pada tanggal 14 November 1997 sesuai Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 773 Tahun 1997 resmi menjadi "MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI WINONG".

Kemudian dengan diterimanya salinan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 673 Tahun 2016 tentang perubahan nama Madrasah Aliyah Negeri, Madrasah Tsanawiyah Negeri dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Provinsi Jawa Timur maka mulai tanggal 21 Agustus 2017 resmi menjadi "MIN 7 PONOROGO". Demikian sejarah singkat berdirinya MIN 7 Ponorogo yang ada di Winong.

2. Identitas Lembaga

Nama Madrasah	: MIN 7 Ponorogo
Status	: Negeri
NomorTelphon	: -
Alamat	: Jl. Masjid Al Huda Winong Jetis Ponorogo
Kecamatan	: Jetis
Kabupaten	: Ponorogo
Kode Pos	: 63473
Alamat Website	: -
e-mail	: min7ponoroog@gmail.com
TahunBerdiri	: 1978
TahunPenegrian	: 1998
Status Akreditasi	: B
Waktu Belajar	: Pagi – siang



3. Daftar Nama Guru dan Pegawai MIN 7 Ponorogo

Tabel 4.1
Daftar Nama Guru dan Pegawai MIN 7 Ponorogo

No	Nama	Tugas	Ijazah Terakhir
1	Syamsul Huda, S.Ag	Kamad	S1
2	Sihmiyati, M.SI	Guru Kelas	S2
3	Hadi Suroto, M.Pd.I	Guru Kelas	S2
4	Ani Yuliati, S.Pd.I	Guru PAI	S1
5	Siti Masrifah, S.Pd	Guru Kelas	S1
6	Zubaidah Rahayu, M.Pd.I	Guru Kelas	S2
7	Arif Suwito, S.Pd.I	Guru Kelas	S1
8	Ida Mu'awanah, S.Pd.I	Guru PAI	S1
9	Nanik Supriyanti, S.Pd.I	Guru Kelas	S1
10	Zaenal Abidin, S.Pd	Guru PJOK	S1
11	Suud Munaharoh, S.Pd.I	Guru Kelas	S1
12	Tri Kasiati, S.Pd	Guru Kelas	S1
13	Sidik Purnomo, S.Pd	Guru Kelas	S1
14	Setiono. S.Pd	Guru Kelas	S1
15	Amirul Wati, M.Pd	Guru Kelas	S2
16	Siti Fatonah, M.Pd.I	Guru Kelas	S1
17	Afif Nasy'atul Wardah, S.Pd.I	Operator	S1
18	Khoirurohmatin, S.Pd	Perpustakaan	S1
19	Joko Triono	<i>Cleaning Service</i>	SLTA
20	Adhitiya Putra Satria	Satpam	SLTA
21	Santiyoningsih	Tata Usaha	D3

4. Data Siswa MIN 7 Ponorogo

Tabel 4.2
Jumlah Siswa 5 tahun Terakhir

NO	TAHUN	L	P	JUMLAH
1.	2017/2018	94	70	164
2.	2018/2019	91	79	170
3.	2019/2020	97	86	183
4.	2020/2021	108	101	209
5.	2021/2022	122	112	234
6.	2022/2023	117	118	235

5. Sarana dan Prasarana MIN 7 Ponorogo

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana

NO	RUANG	Ketersediaan	Kebutuhan	Kekurangan
1	Ruang Kelas	9	11	2
2	Ruang Kepala	1	1	0
3	Ruang Guru	1	1	0
4	Ruang TU	1	1	0
5	Ruang Perpustakaan	0	1	1
6	Ruang UKS	0	1	1
7	Laboratorium Komputer	1	1	0
8	Toilet Guru	1	1	0
9	Toilet Siswa	2	4	2
10	Kantin	1	1	0
11	Dapur	1	1	0
12	Gudang	1	1	0
13	Meja Guru	16	21	5
14	Kursi Guru	16	21	5
15	Meja Siswa	169	234	65
16	Kursi Siswa	169	234	65
17	Papan tulis	7	10	3
18	Lemari Kantor	7	10	3
19	Meja Kepala Madrasah	1	1	0
20	Kursi Kepala Madrasah	1	1	0
21	Sofa	1 Set	1	0
22	LCD Proyektor	3	11	8

6. Visi, Misi dan Tujuan MIN 7 Ponorogo

a. Visi MIN 7 Ponorogo

“Terwujudnya Madrasah yang Agamis dan Berkualitas”

Indikator Visi :

- 1) Menjadikan ajaran-ajaran dan nilai-nilai Islam sebagai pandangan hidup, sikap hidup dan keterampilan hidup dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Memiliki daya saing dalam prestasi ujian nasional
- 3) Memiliki daya saing dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi
- 4) Memiliki daya saing dalam prestasi olimpiade Matematika, IPA dan prestasi seni dan olahraga
- 5) Memiliki kepedulian yang tinggi terhadap lingkungan

- 6) Memiliki kemandirian, kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sehingga tercipta suasana belajar kondusif

b. Misi MIN 7 Ponorogo

- 1) Melaksanakan pembelajaran dengan mengedepankan kemampuan peserta didik melalui pengenalan agama, pengetahuan dan teknologi.
- 2) Melaksanakan pengamalan ajaran Islam dengan baik, tertib dan disiplin
- 3) Membiasakan sambut salam, salim, senyum dan sapa
- 4) Meningkatkan pembiasaan bersuci, shalat berjamaah dan membaca Al-Qur'an
- 5) Menanamkan karakter yang baik berbudi pekerti luhur, sopan santun, berbudaya dan terampil
- 6) Melaksanakan pembelajaran yang kondusif
- 7) Mengadakan serta memanfaatkan jam tambahan pembelajaran
- 8) Mengadakan jam tambahan *extra* kurikuler

c. Tujuan MIN 7 Ponorogo

- 1) Membina, mendidik dan membimbing kepada peserta didik terkait tata cara beribadah kepada Allah dengan benar
- 2) Memberikan pengajaran yang sesuai dengan kurikulum
- 3) Memberikan pelayanan prima kepada peserta didik, guru dan masyarakat
- 4) Membantu siswa dalam menggali dan mengembangkan potensi, bakat dan minatnya serta membekali pengetahuan kecakapan hidup (*life skill*) kepada peserta didik
- 5) Membimbing peserta didik untuk selalu bersikap disiplin, sopan, santun, tenggang rasa, peduli terhadap lingkungan dan bertanggung jawab
- 6) Memberikan bimbingan dan pelatihan kepemimpinan kepada peserta didik

B. Paparan Data Penelitian

1. Paparan Data Pra Penelitian

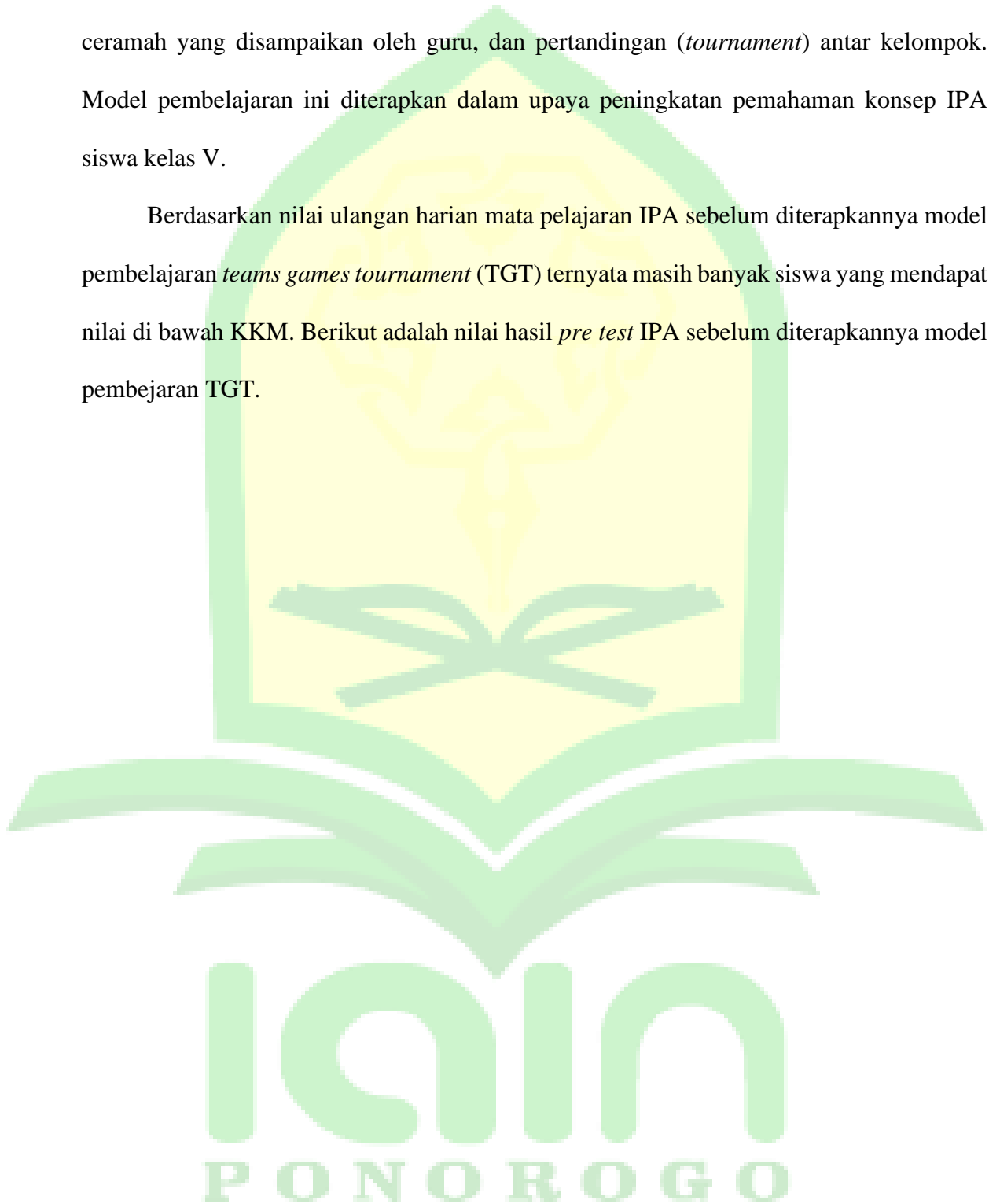
Sebelum dilakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi awal kelas V MIN 7 Ponorogo. Observasi tersebut merupakan pengamatan tentang bagaimana proses kegiatan pembelajaran IPA. Hasil dari observasi tersebut adalah sebagai berikut; a) kegiatan pembelajaran bersifat satu arah (*student centered*) artinya guru sebagai penyampai materi tunggal dan peserta didik sebagai penerima materi; b) guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah; c) siswa bermain sendiri, ngobrol dengan teman satu meja terutama siswa yang duduk dibagian belakang sendiri dan bergantian keluar kelas dengan alasan pergi ke kamar mandi; d) keaktifan dan pemahaman konsep IPA siswa kelas V dibidang cukup rendah terbukti dengan jumlah siswa yang bertanya kurang dari 4 siswa.

Setelah diamati dari kondisi siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang masih cenderung kurang adanya interaksi dan bersifat pasif maka dapat menyebabkan siswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Dari kondisi tersebut dapat diketahui bahwa sebenarnya siswa tidak memahami tentang apa yang disampaikan oleh guru. Siswa hanya mencatat apabila diberi perintah oleh guru. Selain hal itu, siswa juga merasa kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan bertanya tentang materi yang belum dipahaminya. Jadi pemilihan metode dan model yang tepat dalam pembelajaran merupakan salah satu kunci tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Dari fakta lapangan yang diperoleh, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran yang lain, agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih aktif dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran yang diterapkan harus menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan interaktif antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Model pembelajaran yang melibatkan kegiatan diskusi kelompok dan *tournament* antar kelompok sangat tepat untuk

diterapkan, sesuai dengan karakteristik siswa kelas V yang menyukai hal baru dan menantang. Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat kegiatan diskusi kelompok, metode ceramah yang disampaikan oleh guru, dan pertandingan (*tournament*) antar kelompok. Model pembelajaran ini diterapkan dalam upaya peningkatan pemahaman konsep IPA siswa kelas V.

Berdasarkan nilai ulangan harian mata pelajaran IPA sebelum diterapkannya model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) ternyata masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Berikut adalah nilai hasil *pre test* IPA sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT.



Tabel 4.4
Hasil Perolehan Nilai Siswa pada Test Awal (*pre test*)

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	Ahmad Wahyu Setyawan	68	Tidak Tuntas
2	Ahmad Zidan Alwi	68	Tidak Tuntas
3	Alya Pristia Natasya	64	Tidak Tuntas
4	Angga Dwi Nurwansyah	68	Tidak Tuntas
5	Azka Kaila Celestyn	83	Tuntas
6	Carissa Inara Yazmi	63	Tidak Tuntas
7	Cecillia Haura Septiani	51	Tidak Tuntas
8	Dina Nur Cahyani	67	Tidak Tuntas
9	Fiecha Putri Cecilia Anggraini	56	Tidak Tuntas
10	Hadiya Hana Tarty	52	Tidak Tuntas
11	Hanifah Auliya Nurman	68	Tidak Tuntas
12	Hiqmal Maylando Utama	68	Tidak Tuntas
13	Lutviana Suci Putri Laili	50	Tidak Tuntas
14	Mahdiya Agla Didan Akbar F.	80	Tuntas
15	Michelailla Wahyu Rahmadani	54	Tidak Tuntas
16	Muhammad Syafiiq Awwabi	66	Tidak Tuntas
17	Muhammad Rifqi Waliyullah	82	Tuntas
18	Muhammad Hanif Asrofi	90	Tuntas
19	Muhammad Rafi Attaya	56	Tidak Tuntas
20	Muhammad Zuhdi Rifa'i Ali	75	Tuntas
21	Nadia Lativa Septyani	76	Tuntas
22	Najibah Putria	56	Tidak Tuntas
23	Novalin Dzakiyah Alviena	62	Tidak Tuntas
24	Rafika Dwi Rahmadhani	58	Tidak Tuntas
25	Rahmah Aynun Naziroh	53	Tidak Tuntas
26	Rangga Eza Afrizal Diansyah	64	Tidak Tuntas
27	Stifan Ilham Farhan Putra	60	Tidak Tuntas
28	Zahid Agistya Pangestu	58	Tidak Tuntas
29	Zahira Septiana Putri Al Maira	62	Tidak Tuntas
Jumlah			1878

Keterangan :

Tuntas : Siswa sudah mencapai KKM 70

Tidak Tuntas : Siswa belum mencapai KKM 70

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat dari 29 siswa pada tes awal yang berhasil memperoleh kriteria tuntas hanya 6 siswa dengan persentase 20,7%. Siswa yang tidak tuntas berjumlah 23 siswa dengan persentase 79,3%. Dengan nilai rata-rata kelas adalah

64,8%. Jadi, ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada tes awal (*pre test*) adalah 20,7%.

Berikut ini akan dijelaskan terkait persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tes awal (*pre test*).

Tabel 4.5
Presentase Ketuntasan Hasil Belajar *Pre Test*

No.	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1.	90% - 100%	Sangat Tinggi	1	3,4%
2.	80% - 89%	Tinggi	3	10,3%
3.	70% - 79%	Sedang	2	6,9%
4.	55% - 69%	Rendah	19	65,5%
5.	0% - 54%	Sangat Rendah	4	13,8%
Jumlah			29	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat terdapat siswa yang memiliki kriteria penilaian tinggi maupun sangat rendah. Siswa yang memiliki kriteria sangat tinggi hanya 1 siswa (3,4%), siswa yang memiliki kriteria tinggi 3 siswa (10,3%), siswa yang memiliki kriteria sedang 2 siswa (6,9%), siswa yang memiliki kriteria rendah 19 siswa (65,5%), dan yang memiliki kriteria sangat rendah terdapat 4 siswa (13,8%).

Hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada tahap *pre test* di hitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa tuntas belajar}}{\Sigma \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{6}{29} \times 100\% = 20,7\%$$

Dari hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 20,7%, maka kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada *pre test* dikategorikan rendah. Hal ini sesuai

dengan kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa yang telah ditetapkan oleh Zainal Aqib yang dikutip oleh Novi Yani dapat dilihat dari tabel berikut ini:⁵³

Tabel 4.6
Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa (%)

Tingkat Pemahamn %	Kategori
> 80%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
< 20%	Sangat Rendah

Dari hasil tersebut, selanjutnya peneliti melakukan tahap tindakan untuk siklus I untuk dapat meningkatkan pemahaman konsep dengan menerapkan model *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas V.

2. Paparan Data Penelitian

a. Siklus 1

1) Perencanaan

Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu peneliti mempersiapkan beberapa hal agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan maksimal. Siklus 1 dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Setiap satu kali pertemuan 2 x 35 menit. Persiapan yang dilakukan oleh peneliti agar proses pembelajaran dengan menerapkan model TGT dapat berjalan dengan baik dan kondusif dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep IPA kelas V adalah sebagai berikut:

⁵³Novi Yani, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Pokok Sholat Jum'at di Kelas VII MTS Al-Hasanah Medan, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan, 2017, 59.

- a) Mempersiapkan RPP dengan menerapkan model TGT agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran.
- b) Mempersiapkan materi ajar IPA yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c) Menyusun soal dan kunci jawaban untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa.
- d) Mempersiapkan kartu soal dan jawaban yang akan digunakan pada kegiatan *game*.
- e) Membagi siswa menjadi 4 kelompok.
- f) Mempersiapkan *reward* kepada pemenang *game* dan *tournament*

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin, 16 Januari 2023 mulai pukul 11.10 WIB sampai dengan 12.20 WIB dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 29 siswa kelas V

a) Pendahuluan

Diawali dengan guru mengenalkan peneliti kepada siswa kelas V kemudian guru mempersilakan peneliti untuk membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan berdo'a. Kemudian melakukan presensi dengan mengecek kehadiran siswa kelas V. Selanjutnya peneliti mengenalkan diri dan menjelaskan terkait dengan model pembelajaran TGT yang akan diterapkan pada pembelajaran IPA di kelas V.

b) Inti

Pada kegiatan inti dimulai dengan membagi siswa dalam 4 kelompok. Peneliti mulai menjelaskan materi suhu kepada siswa dengan menerapkan metode ceramah. Pada saat peneliti menjelaskan materi, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan bertanya terkait hal-hal yang belum dipahami.

Kemudian kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan peneliti memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk diskusi dengan kelompok untuk mendiskusikan pertanyaan yang disiapkan oleh peneliti. Selanjutnya hasil diskusi akan dibahas bersama-sama.

Setelah kegiatan diskusi selesai kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *game* dan *tournament*. Pada kegiatan *game* dan *tournament*, peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok yang kemudian akan bermain di meja *tournament*. Setiap kelompok mendapat kesempatan 5 kali untuk memainkan dadu dan mengambil kartu soal sesuai dengan warna yang diperoleh.

Pada kegiatan terakhir dari penerapan model TGT yaitu memberikan *reward* kepada tim yang mendapat skor tertinggi, untuk mengetahui perolehan skor tertinggi maka dilakukan rekapitulasi skor saat *game tournament*.

Sebelum pembelajaran diakhiri peneliti melakukan tes dengan mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan oleh peneliti, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Soal terdiri dari 5 soal uraian.

c) Penutup

Pada kegiatan penutup pembelajaran diakhiri dengan menarik kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian peneliti menyampaikan bahwa pertemuan selanjutnya akan belajar tentang perpindahan kalor di sekitar kita dengan menerapkan model TGT. Pembelajaran diakhiri dengan membaca do'a bersama-sama yang dipimpin oleh salah satu siswa.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan kedua dilakukan pada hari Jum'at, 20 Januari 2023 mulai pukul 07.00 WIB sampai dengan 08.10 WIB dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 29.

a) Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan peneliti melakukan apersepsi terkait dengan materi yang sudah dipelajari di pertemuan sebelumnya. Mengucapkan salam, dan bertanya kabar kepada peserta didik. Kemudian peneliti memberi perintah kepada peserta didik untuk salah satu memimpin berdo'a, selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi kepada peserta didik.

b) Inti

Kegiatan inti dimulai dengan peneliti meminta siswa untuk berkumpul dengan anggota kelompok yang sudah dibagi pada pertemuan sebelumnya. Kemudian peneliti menjelaskan materi suhu dengan metode ceramah.

Kemudian peneliti memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membaca materi selama 15 menit dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan terkait hal-hal yang belum dipahami. Setelah itu peneliti menjelaskan ulang terkait teknik permainan yang akan dilaksanakan.

Selanjutnya peneliti menyuruh siswa untuk menunjuk salah satu teman satu kelompoknya untuk menjadi pion (pemutar dadu) sekaligus mengambil kartu soal yang telah disiapkan oleh peneliti. Setiap satu kelompok mendapat 5 kali kesempatan memutar dadu artinya satu kelompok mendapat 5 kartu soal yang berbeda. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan diskusi.

Pada kegiatan terakhir dari penerapan model TGT yaitu memberikan *reward* kepada tim yang mendapat skor tertinggi, untuk mengetahui perolehan skor tertinggi maka dilakukan rekapitulasi skor saat *game tournament*.

Sebelum pembelajaran diakhiri peneliti melakukan tes dengan mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan oleh peneliti, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Soal terdiri dari 5 soal uraian.

c) Penutup

Pembelajaran diakhiri dengan peneliti menarik kesimpulan dan memberi evaluasi terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti juga memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dan selalu menjaga kesehatan. Kemudian dilanjutkan dengan do'a bersama-sama yang dipimpin oleh salah satu siswa.

Dalam penyajian pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam satu siklus dua kali pertemuan peneliti melakukan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan sebelumnya.

3) Observasi

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan sudah sesuai dengan apa yang telah dibuat sebelumnya. Adapun untuk mengetahui ketuntasan nilai siswa pada siklus I maka setiap akhir dari siklus diadakan tes. Tingkat keberhasilan siswa dan tingkat keaktifan siswa pada siklus I dapat dilihat dari tabel perolehan nilai berikut ini.

Tabel 4.7
Perolehan Nilai Siswa pada *Post Test* Siklus I

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	Ahmad Wahyu Setyawan	64	Tidak Tuntas
2	Ahmad Zidan Alwi	60	Tidak Tuntas
3	Alya Pristia Natasya	82	Tuntas
4	Angga Dwi Nurwansyah	62	Tidak Tuntas
5	Azka Kaila Celestyn	90	Tuntas
6	Carissa Inara Yazmi	60	Tidak Tuntas
7	Cecillia Haura Septiani	68	Tidak Tuntas
8	Dina Nur Cahyani	66	Tidak Tuntas
9	Fiecha Putri Cecilia Anggraini	68	Tidak Tuntas
10	Hadiya Hana Tarty	56	Tidak Tuntas
11	Hanifah Auliya Nurman	60	Tidak Tuntas
12	Hiqmal Maylando Utama	62	Tidak Tuntas
13	Lutviana Suci Putri Laili	68	Tidak Tuntas
14	Mahdiya Agla Didan Akbar F.	80	Tuntas
15	Michelailla Wahyu Rahmadani	80	Tuntas
16	Muhammad Syafiiq Awwabi	76	Tuntas
17	Muhammad Rifqi Waliyullah	90	Tuntas
18	Muhammad Hanif Asrofi	82	Tuntas
19	Muhammad Rafi Attaya	68	Tidak Tuntas
20	Muhammad Zuhdi Rifa'i Ali	80	Tuntas
21	Nadia Lativa Septyani	80	Tuntas
22	Najibah Putria	56	Tidak Tuntas
23	Novalin Dzakiyah Alvienna	80	Tuntas
24	Rafika Dwi Rahmadhani	80	Tuntas
25	Rahmah Aynun Naziroh	54	Tidak Tuntas
26	Rangga Eza Afrizal Diansyah	66	Tidak Tuntas
27	Stifan Ilham Farhan Putra	76	Tuntas
28	Zahid Agistya Pangestu	80	Tuntas
29	Zahira Septiana Putri Al Maira	78	Tuntas
Jumlah Skor		2.072	
Rata-rata		71,4	
Ketuntasan Klasikal		48,3	

Keterangan :

Tuntas : Siswa sudah mencapai KKM 70

Tidak Tuntas : Siswa belum mencapai KKM 70

Dari tabel di atas dapat dilihat dari 29 siswa pada *post test* siklus I terdapat 14 siswa yang berhasil memperoleh kriteria tuntas dengan presentase 48,3%. Siswa yang belum berhasil memperoleh kriteria ketuntasan berjumlah 15 siswa dengan presentase 51,7%. Dengan nilai rata-rata 71,4. Jadi pada siklus I ini ketuntasan klasikal siswa adalah 48,3%. Berikut ini adalah tabel presentase ketuntasan siswa pada *post test* siklus I.

Tabel 4.8
Presentase Ketuntasan Hasil Belajar *Post Test* Siklus I

No.	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1.	90% - 100%	Sangat Tinggi	2	6,9%
2.	80% - 89%	Tinggi	9	31,0%
3.	70% - 79%	Sedang	3	10,3%
4.	55% - 69%	Rendah	14	48,3%
5.	0% - 54%	Sangat Rendah	1	3,4%
Jumlah			29	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat terdapat siswa yang memiliki kriteria penilaian tinggi maupun sangat rendah. Siswa yang memiliki kriteria nilai sangat tinggi 2 siswa (6,9%), siswa yang memiliki kriteria nilai tinggi 9 siswa (31,0%), siswa yang memperoleh nilai dengan kriteria sedang 3 siswa (10,3%), siswa yang memperoleh kriteria nilai rendah 14 siswa (48,3%), dan siswa yang mendapat nilai dengan kriteria sangat rendah 1 siswa (3,4%).

Jadi, hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ siswa tuntas belajar}}{\Sigma \text{ seluruh siswa}} \times 100\%$$

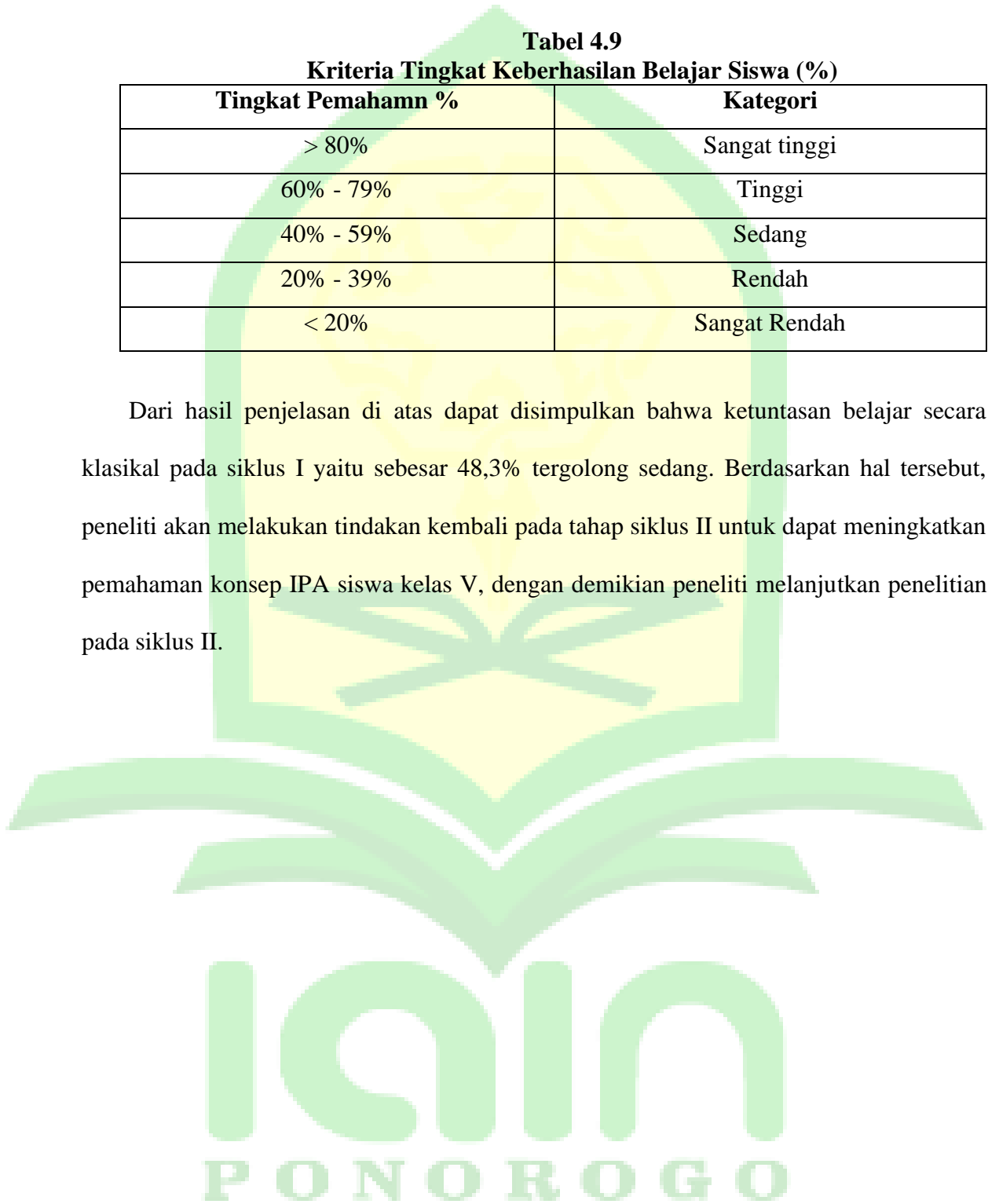
$$P = \frac{14}{29} \times 100\% = 48,3\%$$

Dari hasil ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 48,3%, maka kriteria tingkat keberhasilan hasil belajar IPA siswa pada siklus I di kategorikan sedang. Hal ini sesuai kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa yang dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa (%)

Tingkat Pemahamn %	Kategori
> 80%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
< 20%	Sangat Rendah

Dari hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I yaitu sebesar 48,3% tergolong sedang. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan melakukan tindakan kembali pada tahap siklus II untuk dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas V, dengan demikian peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II.



Tabel 4.10
Data Pengamatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Siswa

No	Nama	Aspek yang diamati				Skor	Keterangan
		A	B	C	D		
1	Ahmad Wahyu Setyawan	1	1	0	2	4	Sedang
2	Ahmad Zidan Alwi	2	1	0	1	4	Sedang
3	Alya Pristia Natasya	1	1	1	0	3	Sedang
4	Angga Dwi Nurwansyah	1	1	1	1	4	Sedang
5	Azka Kaila Celestyn	2	1	2	1	6	Tinggi
6	Carissa Inara Yazmi	1	1	0	0	2	Rendah
7	Cecillia Haura Septiani	2	0	1	0	3	Sedang
8	Dina Nur Cahyani	2	1	1	1	5	Sedang
9	Fiecha Putri Cecilia Anggraini	2	1	1	0	4	Sedang
10	Hadiya Hana Tarty	2	1	2	0	5	Sedang
11	Hanifah Auliya Nurman	2	0	1	0	3	Sedang
12	Hiqmal Maylando Utama	1	0	0	1	2	Rendah
13	Lutviana Suci Putri Laili	1	1	1	0	3	Sedang
14	Mahdiya Agla Didan Akbar F.	1	1	1	0	4	Sedang
15	Michelailla Wahyu Rahmadani	2	0	1	1	4	Sedang
16	Muhammad Syafiiq Awwabi	1	1	1	0	3	Sedang
17	Muhammad Rifqi Waliyullah	2	1	2	1	6	Tinggi
18	Muhammad Hanif Asrofi	1	0	1	0	2	Rendah
19	Muhammad Rafi Attaya	1	1	1	0	3	Sedang
20	Muhammad Zuhdi Rifa'i Ali	1	1	0	0	2	Rendah
21	Nadia Lativa Septyani	2	2	1	1	6	Tinggi
22	Najibah Putria	1	1	1	1	4	Sedang
23	Novalin Dzakiyah Alviena	2	1	2	1	6	Tinggi
24	Rafika Dwi Rahmadhani	2	1	1	0	4	Sedang
25	Rahmah Aynun Naziroh	1	1	2	0	4	Sedang
26	Rangga Eza Afrizal Diansyah	2	1	1	0	4	Sedang
27	Stifan Ilham Farhan Putra	1	0	1	0	2	Rendah
28	Zahid Agistya Pangestu	1	1	1	1	4	Sedang
29	Zahira Septiana Putri Al Maira	2	1	2	1	6	Tinggi

Keterangan :

A : Antusias dalam mengikuti pembelajaran

B : Bekerjasama dalam diskusi kelompok

C : Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas

D : Kemampuan menyampaikan pendapat

Keterangan Penilaian :

2 = Baik

1 = Sedang

0 = Rendah

Keterangan Penskoran :

6 – 8 = Tinggi

3 – 5 = Sedang

1 – 2 = Rendah

Perhitungan presentase perolehan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran : P =

$$\frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase

f = Frekuensi

N = Jumlah Siswa

Tabel 4.11
Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Siklus I

Kategori	Banyak Siswa	Presentase
Tinggi	5	17,24%
Sedang	20	68,96%
Rendah	4	13,79%
Jumlah	29	100%

4) Refleksi

Setelah proses pembelajaran pada siklus I selesai dilaksanakan, peneliti dan guru pengamat mendiskusikan hasil pengamatan untuk menemukan beberapa kekurangan dan kelemahan yang terdapat pada siklus I. Pada pelaksanaan siklus I mata pelajaran IPA materi suhu dan kalor masih kurang baik. Adapun beberapa kekurangan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I antara lain sebagai berikut:

- a) Masih terdapat siswa yang ribut pada saat peneliti menyampaikan materi pembelajaran pada saat itu.
- b) Masih terdapat siswa yang belum ikut berkontribusi dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- c) Siswa masih belum aktif bertanya dan menyampaikan pendapat.

Dari hasil refleksi di atas, maka peneliti melaksanakan tindakan kembali yaitu dengan melaksanakan penelitian pada siklus II.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Peneliti mengambil alternatif perencanaan tindakan untuk mengatasi permasalahan yang masih ditemui pada pelaksanaan siklus I, adapun langkah-langkah yang direncanakan adalah sebagai berikut:

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berbeda dengan siklus I dengan tetap menerapkan model TGT dan melanjutkan materi
- b) Membentuk ulang kelompok yang berbeda dengan kelompok pada siklus I
- c) Mempersiapkan lembar kerja siswa
- d) Merancang pengelolaan kelas
- e) Mempersiapkan tes untuk mengetahui pemahaman konsep IPA pada siklus II
- f) Menyiapkan lembar observasi siswa
- g) Menyiapkan media yang akan digunakan pada pembelajaran siklus I

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari Jum'at, 27 Januari 2023 mulai pukul 07.00 WIB sampai dengan 08.00 WIB dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 29 siswa kelas V

- a) Pendahuluan

Diawali dengan guru mengenalkan peneliti kepada siswa kelas V kemudian guru mempersilakan peneliti untuk membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan dilanjut dengan berdo'a. Kemudian melakukan presensi dengan mengecek kehadiran siswa kelas V. Selanjutnya peneliti mengenalkan diri dan menjelaskan terkait dengan model pembelajaran TGT yang akan diterapkan pada pembelajaran IPA di kelas V.

b) Inti

Pada kegiatan inti dimulai dengan peneliti membagi ulang anggota kelompok. Peneliti mulai menjelaskan materi isolator dan konduktor kepada siswa dengan menerapkan metode ceramah. Pada saat peneliti menjelaskan materi, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan bertanya terkait hal-hal yang belum dipahami.

Kemudian kegiatan pembelajaran dilanjut dengan peneliti memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk diskusi dengan kelompok untuk mendiskusikan pertanyaan yang disiapkan oleh peneliti. Selanjutnya hasil diskusi akan dibahas bersama-sama.

Setelah kegiatan diskusi selesai kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *game* dan *tournament*. Pada kegiatan *game* dan *tournament*, peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok yang kemudian akan bermain di meja *tournament*. Setiap kelompok mendapat kesempatan 5 kali untuk memainkan dadu dan mengambil kartu soal sesuai dengan warna yang diperoleh.

Pada kegiatan terakhir dari penerapan model TGT yaitu memberikan *reward* kepada tim yang mendapat skor tertinggi, untuk mengetahui perolehan skor tertinggi maka dilakukan rekapitulasi skor saat *game tournament*.

Sebelum pembelajaran diakhiri peneliti melakukan tes dengan mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan oleh peneliti, untuk mengetahui

tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Soal terdiri dari 5 soal uraian.

c) Penutup

Pada kegiatan penutup pembelajaran diakhiri dengan menarik kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian peneliti menyampaikan bahwa pertemuan selanjutnya akan belajar tentang perpindahan kalor dengan menerapkan model TGT. Pembelajaran diakhiri dengan membaca do'a bersama-sama yang dipimpin oleh salah satu siswa.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan kedua dilakukan pada hari Senin, 30 Januari 2023 mulai pukul 11.10 WIB sampai dengan 12.20 WIB dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 29.

a) Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan peneliti melakukan apersepsi terkait dengan materi yang sudah dipelajari di pertemuan sebelumnya. Mengucapkan salam, dan bertanya kabar kepada peserta didik. Peneliti mengajak siswa untuk tepuk konsentrasi. Kemudian peneliti memberi perintah kepada peserta didik untuk salah satu memimpin berdo'a, selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi kepada peserta didik.

b) Inti

Kegiatan inti dimulai dengan peneliti meminta siswa untuk berkumpul dengan anggota kelompok yang sudah dibagi pada pertemuan sebelumnya. Kemudian peneliti menjelaskan materi pengaruh kalor terhadap kehidupan dengan metode ceramah.

Kemudian peneliti memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membaca materi selama 15 menit dan memberi kesempatan kepada siswa untuk

menanyakan terkait hal-hal yang belum dipahami. Setelah itu peneliti menjelaskan ulang terkait teknik permainan yang akan dilaksanakan.

Selanjutnya peneliti meminta siswa untuk menunjuk salah satu teman satu kelompoknya untuk menjadi pion (pemutar dadu) sekaligus mengambil kartu soal yang telah disiapkan oleh peneliti. Setiap satu kelompok mendapat 5 kali kesempatan memutar dadu artinya satu kelompok mendapat 5 kartu soal yang berbeda. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan diskusi.

Pada kegiatan terakhir dari penerapan model TGT yaitu memberikan *reward* kepada tim yang mendapat skor tertinggi, untuk mengetahui perolehan skor tertinggi maka dilakukan rekapitulasi skor saat *game tournament*.

Sebelum pembelajaran diakhiri peneliti melakukan tes dengan mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan oleh peneliti, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Soal terdiri dari 5 soal uraian.

c) Penutup

Pembelajaran diakhiri dengan peneliti menarik kesimpulan dan memberi evaluasi terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti juga memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dan selalu menjaga kesehatan. Kemudian dilanjutkan dengan do'a bersama-sama yang dipimpin oleh salah satu siswa.

Dalam penyajian pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam satu siklus dua kali pertemuan peneliti melakukan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan sebelumnya.

3) Observasi

Seperti pada siklus I kegiatan pembelajaran IPA diikuti oleh 29 siswa kelas V. Observasi dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan tujuan apakah proses pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Untuk dapat melihat hasil pemahaman siswa pada serta ketuntasan nilai yang diperoleh siswa maka pada setiap akhir siklus dilaksanakan tes. Tes tersebut dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Berikut hasil nilai dan tingkat keaktifan yang diperoleh siswa kelas V pada pelaksanaan *post test* siklus II.



Tabel 4.12
Perolehan Nilai Siswa pada *Post Test* Siklus II

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	Ahmad Wahyu Setyawan	68	Tidak Tuntas
2	Ahmad Zidan Alwi	75	Tuntas
3	Alya Pristia Natasya	84	Tuntas
4	Angga Dwi Nurwansyah	78	Tuntas
5	Azka Kaila Celestyn	96	Tuntas
6	Carissa Inara Yazmi	76	Tuntas
7	Cecillia Haura Septiani	78	Tuntas
8	Dina Nur Cahyani	80	Tuntas
9	Fiecha Putri Cecilia Anggraini	84	Tuntas
10	Hadiya Hana Tarty	78	Tuntas
11	Hanifah Auliya Nurman	64	Tidak Tuntas
12	Hiqmal Maylando Utama	80	Tuntas
13	Lutviana Suci Putri Laili	68	Tidak Tuntas
14	Mahdiya Agla Didan Akbar F.	82	Tuntas
15	Michelaila Wahyu Rahmadani	80	Tuntas
16	Muhammad Syafiiq Awwabi	78	Tuntas
17	Muhammad Rifqi Waliyullah	90	Tuntas
18	Muhammad Hanif Asrofi	80	Tuntas
19	Muhammad Rafi Attaya	78	Tuntas
20	Muhammad Zuhdi Rifa'i Ali	80	Tuntas
21	Nadia Lativa Septyani	80	Tuntas
22	Najibah Putria	60	Tidak Tuntas
23	Novalin Dzakiyah Alviena	100	Tuntas
24	Rafika Dwi Rahmadhani	80	Tuntas
25	Rahmah Aynun Naziroh	76	Tuntas
26	Rangga Eza Afrizal Diansyah	68	Tidak Tuntas
27	Stifan Ilham Farhan Putra	80	Tuntas
28	Zahid Agistya Pangestu	80	Tuntas
29	Zahira Septiana Putri Al Maira	80	Tuntas
Jumlah Skor		2.281	
Rata-rata		78,7	
Ketuntasan Klasikal		82,8	

Keterangan :

Tuntas : Siswa sudah mencapai KKM 70

Tidak Tuntas : Siswa belum mencapai KKM 70

Dari tabel di atas dapat dilihat dari 29 siswa pada *post test* siklus II terdapat 24 siswa yang berhasil memperoleh kriteria tuntas dengan presentase 82,8%. Siswa yang belum berhasil memperoleh kriteria ketuntasan berjumlah 5 siswa dengan presentase 17,2%. Dengan nilai rata-rata 78,7. Jadi pada siklus II ini ketuntasan klasikal siswa adalah 82,8%. Berikut ini adalah tabel presentase ketuntasan siswa pada *post test* siklus II.

Tabel 4.13
Presentase Ketuntasan Hasil Belajar *Post Test* Siklus II

No.	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1.	90% - 100%	Sangat Tinggi	3	10,3%
2.	80% - 89%	Tinggi	13	44,8%
3.	70% - 79%	Sedang	8	27,6%
4.	55% - 69%	Rendah	5	17,2%
5.	0% - 54%	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			29	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat terdapat siswa yang memiliki kriteria penilaian tinggi maupun sangat rendah. Siswa yang memiliki kriteria nilai sangat tinggi 3 siswa (10,3%), siswa yang memiliki kriteria nilai tinggi 13 siswa (44,8%), siswa yang memperoleh nilai dengan kriteria sedang 8 siswa (27,6%), siswa yang memperoleh kriteria nilai rendah 5 siswa (17,2%), dan siswa yang mendapat nilai dengan kriteria sangat rendah tidak ada.

Jadi, hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus II dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ siswa tuntas belajar}}{\Sigma \text{ seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{29} \times 100\% = 79,3\%$$

Dari hasil ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 79,3%, maka kriteria tingkat keberhasilan pemahaman konsep IPA siswa pada siklus II di kategorikan sangat tinggi. Hal ini sesuai kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa yang dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.14
Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa (%)

Tingkat Pemahamn %	Kategori
> 80%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
< 20%	Sangat Rendah

Dari hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus II yaitu sebesar 79,3% tergolong sangat tinggi. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa secara klasikal dikategorikan sangat tinggi dan sudah berhasil mencapai nilai KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah, tingkat pemahaman siswa meningkat yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Sebab itu, penelitian dianggap cukup sampai siklus II.

Tabel 4.15
Data Pengamatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Siswa

No	Nama	Aspek yang diamati				Skor	Keterangan
		A	B	C	D		
1	Ahmad Wahyu Setyawan	2	1	1	2	6	Tinggi
2	Ahmad Zidan Alwi	2	1	1	2	6	Tinggi
3	Alya Pristia Natasya	2	2	1	1	6	Tinggi
4	Angga Dwi Nurwansyah	2	2	1	2	7	Tinggi
5	Azka Kaila Celestyn	2	2	2	2	8	Tinggi
6	Carissa Inara Yazmi	2	1	2	1	6	Tinggi
7	Cecillia Haura Septiani	2	2	1	1	6	Tinggi
8	Dina Nur Cahyani	2	2	1	1	6	Tinggi
9	Fiecha Putri Cecilia Anggraini	2	2	1	1	6	Tinggi
10	Hadiya Hana Tarty	2	1	2	1	6	Tinggi
11	Hanifah Auliya Nurman	2	1	1	1	5	Sedang
12	Hiqmal Maylando Utama	2	1	1	1	5	Sedang
13	Lutviana Suci Putri Laili	2	2	1	2	7	Tinggi
14	Mahdiya Agla Didan Akbar F.	2	2	1	1	6	Tinggi
15	Michelailla Wahyu Rahmadani	2	2	1	1	6	Tinggi
16	Muhammad Syafiiq Awwabi	2	1	1	1	5	Sedang
17	Muhammad Rifqi Waliyullah	2	2	2	1	7	Tinggi
18	Muhammad Hanif Asrofi	2	2	1	1	6	Tinggi
19	Muhammad Rafi Attaya	2	1	1	2	6	Tinggi
20	Muhammad Zuhdi Rifa'i Ali	2	1	1	1	5	Sedang
21	Nadia Lativa Septyani	2	2	2	1	7	Tinggi
22	Najibah Putria	2	1	1	1	5	Sedang
23	Novalin Dzakiyah Alviena	2	2	2	2	8	Tinggi
24	Rafika Dwi Rahmadhani	2	2	1	1	6	Tinggi
25	Rahmah Aynun Naziroh	2	2	2	1	7	Tinggi
26	Rangga Eza Afrizal Diansyah	2	2	1	1	6	Tinggi
27	Stifan Ilham Farhan Putra	2	1	2	1	6	Tinggi
28	Zahid Agistya Pangestu	2	2	1	1	6	Tinggi
29	Zahira Septiana Putri Al Maira	2	2	2	1	7	Tinggi

Keterangan :

A : Antusias dalam mengikuti pembelajaran

B : Bekerjasama dalam diskusi kelompok

C : Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas

D : Kemampuan menyampaikan pendapat

Keterangan Penilaian :

2 = Baik

1 = Sedang

0 = Rendah

Keterangan Penskoran :

6 – 8 = Tinggi

3 – 5 = Sedang

1 – 2 = Rendah

Perhitungan presentase perolehan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran : $P =$

$$\frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase

f = Frekuensi

N = Jumlah Siswa

Tabel 4.16
Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Siklus II

Kategori	Banyak Siswa	Presentase
Tinggi	24	82,75%
Sedang	5	17,24%
Rendah	0	0%
Jumlah	29	100%

4) Refleksi

Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas mata pelajaran IPA yang diperoleh dari pengamatan dan evaluasi dengan menerapkan metode *teams games tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dalam upaya peningkatan pemahaman konsep IPA di kelas V MIN 7 Ponorogo, dapat diketahui dari hasil perolehan nilai siswa yang mengalami peningkatan yang cukup baik, keaktifan siswa juga meningkat. Pada siklus II ini terdapat 23 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan prosentase 79,3% masuk kriteria tinggi. Sehubung

dengan hasil perolehan nilai siswa tersebut sudah baik dan sesuai dengan yang diharapkan maka penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dapat dikatakan berhasil.

C. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang terjadi pada siklus I adalah masih terdapat siswa yang ribut pada saat peneliti menyampaikan materi, siswa masih bermain-main dengan teman sebangkunya bahkan juga masih sering izin keluar kelas dengan alasan pergi ke kamar mandi. Selain itu pada saat kegiatan diskusi masih banyak siswa yang tidak berkontribusi dalam menyelesaikan tugas kelompok dan sebagian besar siswa belum aktif bertanya dan menyampaikan pendapat atau ide mereka. Maka dari itu nilai tes akhir siklus I masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sehingga nilai yang diperoleh siswa tidak sesuai yang diharapkan

Perbaikan dilakukan pada proses pembelajaran siklus II, peneliti mulai bisa mengelola suasana kelas sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih kondusif. Siswa mulai memperhatikan guru saat menyampaikan materi. Banyak siswa mulai aktif bertanya dan menyampaikan pendapat. Hal ini dapat dilihat dari kekompakan siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok, mereka mulai bekerjasama dengan baik. Pada siklus II ini terdapat 23 siswa yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus dalam memahami materi IPA siswa kelas V MIN 7 Ponorogo dengan menerapkan metode *teams games tournament* (TGT) dengan media ular tangga memperlihatkan hasil pemahaman konsep dan keaktifan belajar siswa meningkat.

Data perbandingan kedua siklus yang telah dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Hasil Belajar IPA

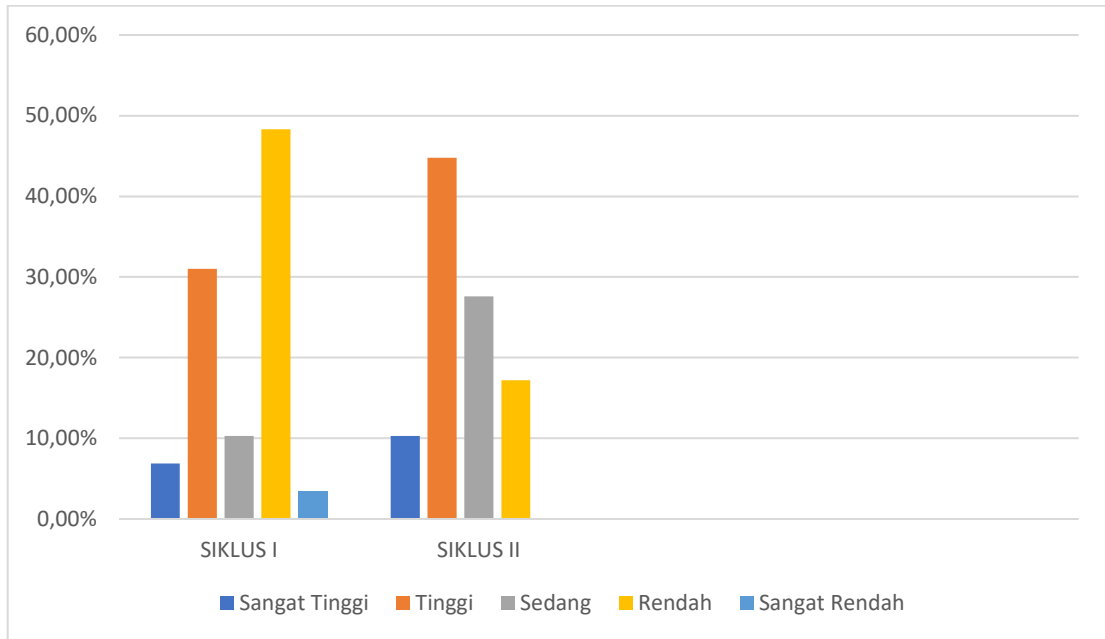
Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh pada tiap siklus yang dilaksanakan, perolehan nilai yang didapat oleh siswa adalah sebagai tolak ukur bagi peneliti untuk mengetahui pemahaman konsep terhadap materi IPA siswa kelas V MIN 7 Ponorogo. Dari hasil belajar yang diperoleh setelah penelitian tindakan kelas dilaksanakan menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan melalui penerapan metode *teams games tournament* (TGT) dengan media ular tangga pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.17
Kreteria Kentuntasan Siswa Setiap Siklus

Kategori	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	2	6,9%	3	10,3%
Tinggi	9	31,0%	13	44,8%
Sedang	3	10,3%	8	27,6%
Rendah	14	48,3%	5	17,2%
Sangat Rendah	1	3,4%	0	0%
Jumlah	29	100%	29	100%

Dari tabel yang disajikan maka dapat dilihat bahwa dari siklus I sampai dengan siklus II terjadi peningkatan, pada siklus I siswa yang tuntas atau sudah mencapai KKM sebanyak 14 siswa dengan presentase 48,3%, meningkat menjadi 79,3% pada siklus II.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *teams games tournament* (TGT) dengan media ular tangga dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA. Hal ini dapat dilihat dari grafik berikut:



Gambar 4.1

Kriteria Ketuntasan Siswa Setiap Siklus

2. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa terjadi peningkatan pada setiap siklusnya, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.18
Keaktifan Belajar Siswa Setiap Siklus

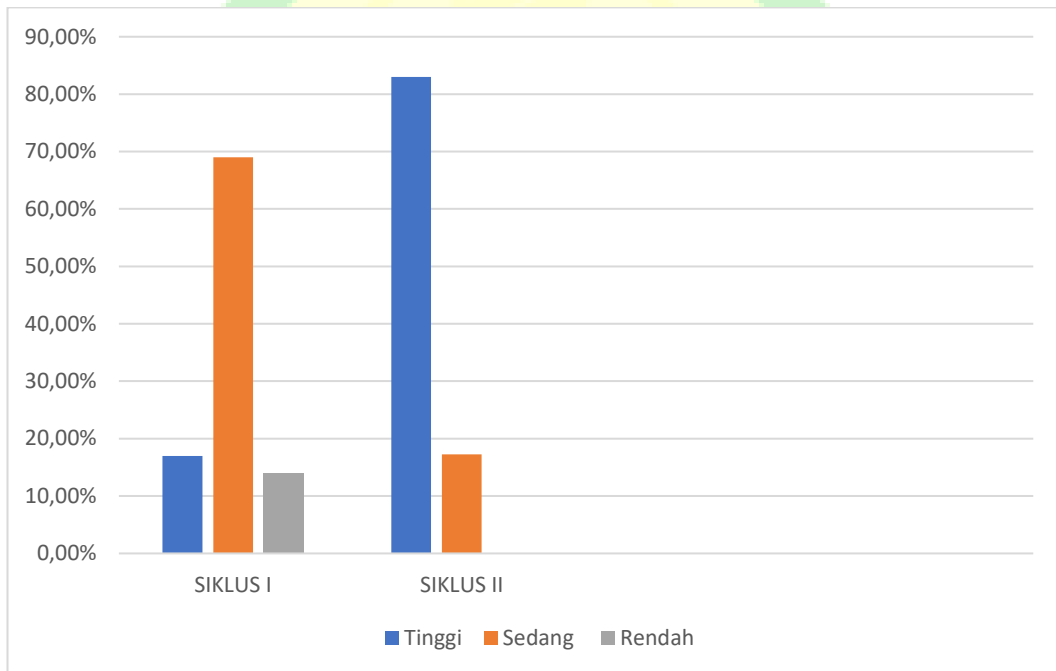
Kategori	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Tinggi	5	17,24%	24	82,75%
Sedang	20	68,96%	5	17,24%
Rendah	4	13,9%	0	0%
Jumlah	29	100%	29	100%

Dari tabel yang disajikan dapat dilihat bahwa keaktifan belajar siswa terjadi peningkatan dari siklus I sampai pada siklus II, pada siklus I siswa yang termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 5 siswa dengan presentase 17,24%, siswa yang termasuk dalam kategori sedang sebanyak 20 siswa dengan presentase 68,96%, dan yang termasuk dalam kategori rendah sebanyak 4 siswa dengan presentase 13,79%, meningkat pada siklus II

menjadi 82,75% dengan jumlah siswa yang termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 25 siswa, siswa yang termasuk dalam kategori sedang sebanyak 5 siswa dengan presentase 17,24%, dan yang termasuk kategori rendah tidak ada.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode *teams games tournament* (TGT) dengan media ular tangga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hal ini dapat dilihat dari grafik berikut:



Gambar 4.2

Komparasi Keaktifan Belajar Siswa

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti di kelas V MIN 7 Ponorogo dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA di kelas V MIN 7 Ponorogo. Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat diketahui bahwa pada siklus I siswa yang tuntas atau sudah mencapai KKM sebanyak 14 siswa dengan presentase 48,3%, meningkat menjadi 79,3% pada siklus II dengan jumlah 23 siswa yang tuntas.
2. Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat dilihat bahwa keaktifan belajar siswa dari siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan, hal ini dapat diketahui bahwa pada siklus I diperoleh hasil dengan kategori tinggi sebanyak 17,24%, dan mengalami peningkatan pada siklus II diperoleh hasil dengan kategori tinggi sebanyak 82,75%.

B. Saran

Dari penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, maka peneliti mempunyai beberapa saran diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa dapat belajar dan memahami konsep IPA melalui model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu media ular tangga karena terbukti dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep IPA.

2. Bagi Guru

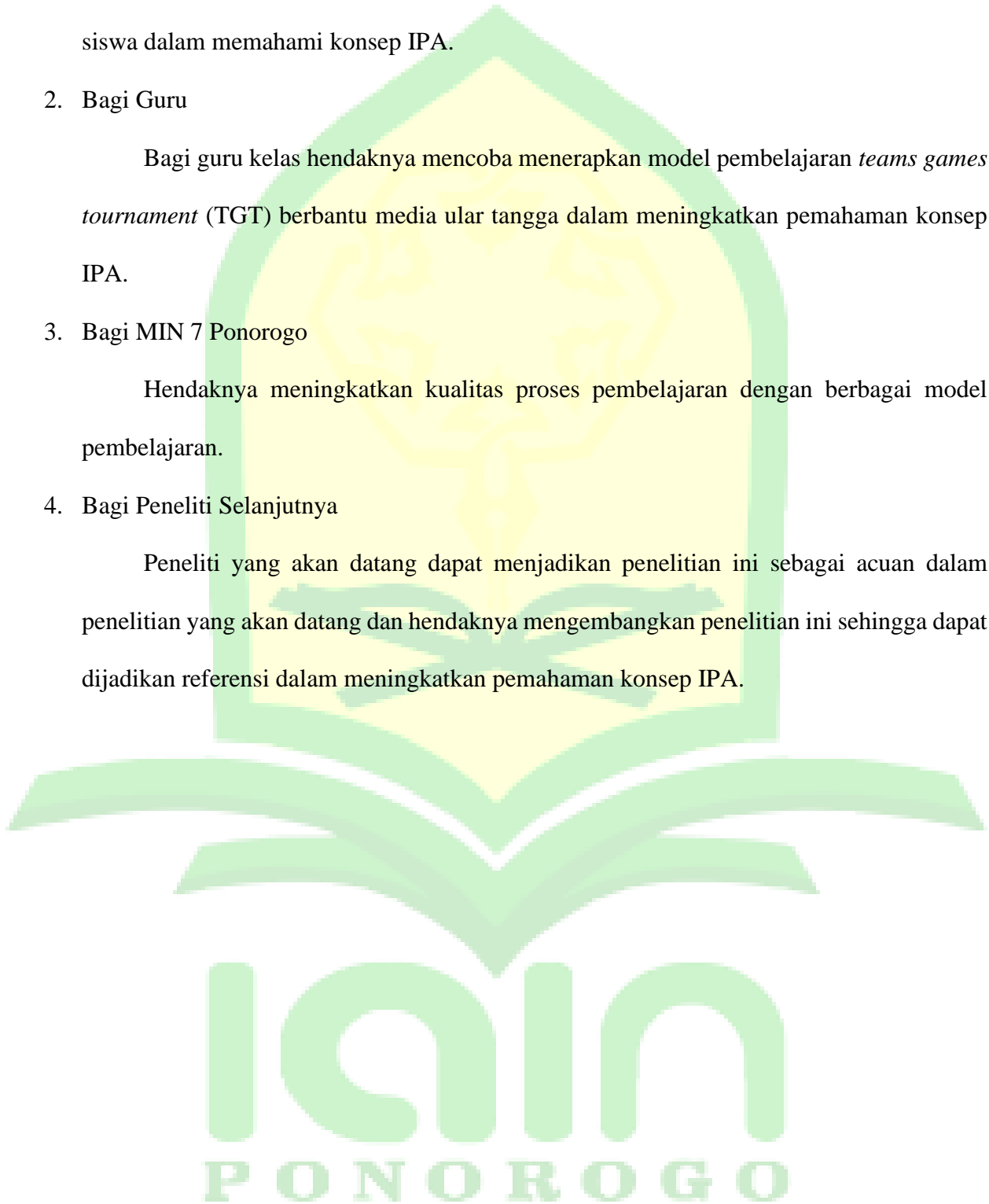
Bagi guru kelas hendaknya mencoba menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA.

3. Bagi MIN 7 Ponorogo

Hendaknya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti yang akan datang dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan dalam penelitian yang akan datang dan hendaknya mengembangkan penelitian ini sehingga dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA.



DAFTAR PUSTAKA

- Andaresta, Prilili. "Penerapan Media Pembelajaran Games Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Kelas XI IPA 2 SMAN Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singigit Tahun Ajaran 2018/2019."
- Salim, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas (Teori) dan Aplikasi bagi Mahasiswa Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Medan: Perdana Pubhling, 2015.
- Hasanah, Uswatun, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa." *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, No. 2 (2020): 104 – 11.
- Hisbullah. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makasar: Aksara Timur, 2018.
- Listyarini, D W, dkk. "Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Halma pada IPA di Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Teknologi*. 2017. 645 – 52. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/926>.
- Marfia Susanti, Pipin. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akutansi Siswa Kelas XI Akutansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016." *UNY* 2 (2016).
- Miftahul Triana, Fajri. "Implementasi Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMK N 6 Purworejo." *UNY* 4 (2011).
- Moleong, J Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2002.
- Nugrahani, Rahina, dkk. "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar." *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, No. 1 (2017): 35 – 44.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Pradana Media Group, 2013.
- Sappaile, Baso Intang. "Penelitian Pendidikan, and Pendahuluan Penelitian "Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. No. 006 (2007).
- Setianingsih, Dewi, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya.” *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, No. 1 (2021): 24 – 37. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>.

Susanto, Herry Agus. “Pemahaman Pemecahan Masalah Pembuktian Sebagai Sarana Berpikir Kreatif.” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan, dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*, No. 1997 (2011): 189 – 96.

Syukurti, Desy. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar.” *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 10, No. 1 (2020): 31 – 37.

Permatasari, Norhayati Endah. “Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar.” *Program Studi PGSD-FKIP*, Universitas Kristen Satya, No. 2 (2017): 96 – 104.

Yani, Novi. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Pokok Sholat Jum’at di Kelas VII MTS Al-Hasanah Medan.” *Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan, (2017): 59.

Yeni, Wery Rahma. *Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Menggunakan Model Quantum Teaching di Kelas V Sekolah Dasar*. Jambi: Universitas Jambi, 2018.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.



