



PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPA MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN AUDIO VISUAL

Maulana Dias Putra[✉]Atip Nurharini

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2015
Disetujui Februari 2015
Dipublikasikan Maret 2015

Keywords: Audio Visual;
IPA; *Learning Quality*;
Teams Games Tournament.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan audio visual siswa kelas IV C SD Islam Al-Madina Semarang. Penelitian ini dilaksanakan tiga siklus. Setiap siklus terdiri perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV C SD Islam Al-Madina Semarang. Teknik pengumpulan data tes dan non-tes. Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) keterampilan guru siklus I skor 30 (sangat baik), siklus II skor 34 (sangat baik), siklus III skor 36 (sangat baik); (2) aktivitas siswa siklus I skor 30,1 (sangat baik), siklus II skor 31,6 (sangat baik), siklus III skor 34,9 (sangat baik); (3) hasil belajar siswa siklus I mencapai ketuntasan klasikal 70%, siklus II 78%, dan siklus III 96%. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA kelas IV C SD Islam Al-Madina Semarang.

Abstract

The purpose of this study is to improve the quality of IPA (Natural Sciences) learning through Teams Games Tournament model by using audio visual media for fourth C graders of SD Islam Al-Madina Semarang. This study used action research method which consisted of three cycles with four stage, namely: planning, implementing, observation, and reflection. The subject were the fourth C graders and the teachers of SD Islam Al-Madina Semarang. The collecting data used test and nontest technique. The data were analyzed qualitatively and quantitatively. The result showed that: (1) the teacher's skill in the cycle I gained score 30 (very good), 34 in the cycle II (very good), 36 in the cycle III (very good). (2) the average score of student's activity in the cycle I was 30,10 (very good), 31,60 in the cycle II (very good), 34,90 in the cycle III (very good). (3) Then, the classical completeness was 70% in the cycle I, 78 % in the cycle II, 96% in the cycle III. Therefore, it can be concluded that for fourth C graders of SD Islam Al-Madina Semarang through teams games tournament model by using audio visual media can improve the quality of IPA learning for fourth C graders of SD Islam Al-Madina Semarang.

PENDAHULUAN

Pemberian materi ilmu pengetahuan alam (IPA) Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, mengacu pada permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah yang menjelaskan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) Ilmu Pengetahuan Alam yang menjadi standar minimum nasional sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPA di kelas IV C SD Islam Al-Madina kurang optimal, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa secara klasikal yang berada di bawah KKM (70). Data awal diperoleh dari observasi hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV C tanggal 14 Januari 2015 menunjukkan bahwa secara klasikal hasil belajar siswa masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 70. Data hasil belajar menunjukkan bahwa dari 24 siswa hanya 1 (4,2%) siswa yang nilainya mencapai KKM. Sedangkan 23 (95,8%) siswa lainnya belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70.

Berdasarkan diskusi antara peneliti dengan guru kelas, untuk memecahkan masalah yang ditemukan pada pembelajaran IPA kelas IV C SD Islam Al-Madina Semarang, tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan aktivitas siswa, ketrampilan guru dan hasil belajar siswa dengan salah satu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Shoimin, 2014:204). Media pembelajaran yang

akan digunakan peneliti sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPA dengan model TGT adalah media audio visual. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013:30), berpendapat bahwa media audio visual merupakan cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

Menurut beberapa peneliti ditemukan bahwa model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian lain juga dilakukan oleh Sri Wilujeng jurusan S1 PGSD UNNES tahun 2013 dengan judul "*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) pada kelas siswa kelas IV SDN Muaraeja 02 Tegal*". Menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran matematika dengan model TGT yang dilaksanakan dapat: (1) Meningkatnya keaktifan siswa (2) Meningkatnya nilai rata-rata kelas (3) Meningkatnya persentase performansi guru (JEE Vol: 2 No: 1 Tahun 2013). Fengfeng Ke and Barbara Grabowski (2007) "*Gameplaying for maths learning: cooperative or not?*" berkesimpulan bahwa siswa yang mengikuti metode permainan mendapatkan skor lebih tinggi dalam subjek matematika dibandingkan dengan yang bermain secara individu atau bukan permainan (British Journal of Educational Technology Vol 38 No 2: 2007). Pada tahun 2011 Eve Bernstein, dkk dalam jurnal yang berjudul "*Attitudes and Perceptions of Middle School Students Toward Competitive Activities in Physical Education*" berkesimpulan bahwa siswa yang mengikuti sebuah kompetisi dalam permainan lebih mempengaruhi dirinya dalam pengalaman terutama dalam hal ini adalah pendidikan jasmani (Journal of Teaching in Physical Education, 2011, 30, 69-83). González, et al tahun 2014 "*Multi-faceted Impact of a Team Game*

Tournament on the Ability of the Learners to Engage and Develop their Own Critical Skill Set” berkesimpulan bahwa siswa yang terlibat dalam *games* dan *tournament* memiliki kemampuan untuk mengikat dan mengembangkan kemampuan kritisnya sendiri *International (Journal of Engineering Education, 30 (5): 1213-1224)*. Wahyuni, Tri, dkk tahun 2013 dalam penelitian yang berjudul “*Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri I Giritirto Tahun Ajaran 2012/2013*” Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe dapat meningkatkan pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri I Giritirto (Jurnal Universitas Sebelas Maret Volume 4 Nomor 1 Tahun 2013). Qoriati Mushafanah dan Novita Rahmanika Yanti tahun 2014 dalam penelitiannya yang berjudul “*Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-Citaku Kelas IV SD Negeri 6 Suwawal*” menyimpulkan bahwa Perbedaan hasil belajar menunjukkan adanya pengaruh model *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa tema Cita-Citaku kelas IV SD Negeri 6 Suwawal (*ejurnal.upgrismg* Volume 4 Nomor 1 Tahun 2014). Erin Megasusilowati (2014) dengan judul penelitian *Penggunaan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Multimedia dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 6 Panjer Tahun Ajaran 2014/2015* Hasil penelitian

menunjukkan penggunaan model kooperatif tipe TGT dengan multimedia dapat meningkatkan pembelajaran IPA siswa kelas V SD (Jurnal Kalam Cendikia PGSD Kebumen Vol 3, No 1 Tahun 2015). Ni Made Widya dkk tahun 2014 dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumerta Denpasar*” yang menyimpulkan bahwa Hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournament* memperoleh hasil belajar di atas KKM (e-Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 2 No: 1 Tahun 2014).

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah guru kelas IV C dan siswa kelas IV C SD Islam Al-madina Semarang. Jumlah siswa kelas IV C berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Pada penelitian ini, subjek penelitian aktivitas siswa difokuskan pada 10 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Jenis data penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Guru

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Guru
**PERBANDINGAN HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU SIKLUS I, SIKLUS II,
 DAN SIKLUS III**

No	Indikator yang diamati	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		skor	Kriteria	Skor	kriteria	skor	Kriteria
1.	Melaksanakan kegiatan awal pembelajaran	2	Cukup	3	Baik	4	Sangat Baik
2.	Mengajukan pertanyaan kepada siswa	3	Baik	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik
3.	menyampaikan materi pembelajaran berbantuan media audio visual	3	Baik	3	Baik	4	Sangat Baik
4.	Membentuk kelompok kecil	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik
5.	Memberikan game turnamen	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik
6.	Membimbing diskusi kelompok	3	Baik	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik
7.	Memberi soal evaluasi	3	Baik	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik
8.	Memberi penguatan pada siswa dan kelompok	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik
9.	Melakukan kegiatan menutup pelajaran	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik
JUMLAH		30	Sangat Baik	34	Sangat Baik	36	Sangat Baik
RATA-RATA		3,3		3,7		4	

Berdasarkan tabel yang disajikan pada indikator melakukan kegiatan awal pembelajaran, skor yang diperoleh guru pada siklus I adalah 2. Pada siklus II indikator melaksanakan kegiatan awal skor yang diperoleh adalah 3. Sedangkan pada Siklus III indikator melaksanakan kegiatan awal skor yang diperoleh meningkat menjadi 4. Seluruh deskriptor sudah nampak pada indikator ini. Guru dinilai sudah mampu untuk mempersiapkan kelas sebelum pembelajaran dimulai dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mulyasa (2013: 84) yang menyatakan bahwa kegiatan membuka pelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk menyiapkan mental dan menarik perhatian peserta didik secara optimal, agar mereka memusatkan diri sepenuhnya pada pelajaran yang akan disajikan.

Indikator menanyakan pertanyaan kepada siswa, siklus I memperoleh skor 3. Siklus

II dan III mendapat skor 4. Seluruh deskriptor sudah nampak pada indikator II dan III. Guru sudah menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasibuan dan Moedjiono (2012: 62) yang menyatakan bahwa bertanya merupakan ucapan verbal yang meminta respon dari seseorang. Respon yang diberikan dapat berupa pengetahuan sampai hal-hal yang berupa hasil pertimbangan.

Indikator menyampaikan materi pembelajaran berbantuan media audio visual pada siklus I dan II mendapat skor 3. Pada siklus III skor yang diperoleh adalah 4. Semua deskriptor sudah nampak pada indikator ini, penjelasan dari guru juga sudah menggunakan kalimat yang dapat difahami siswa dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan salah satu poin tujuan memberikan penjelasan yang dikemukakan Uzer

Usman (2013:74-103) yaitu membimbing murid untuk mendapat dan memahami hukum, dalil, fakta, definisi, dan prinsip secara objektif dan bernalar.

Indikator membentuk kelompok kecil pada siklus I, II, dan III memperoleh skor 4. Salah satu deskriptor yang paling sering tampak pada indikator ini adalah guru sudah mampu membentuk kelas menjadi 4 kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa secara heterogen dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Menurut Mulyasa (2013: 92) yang menjelaskan bahwa pengajaran kelompok kecil dan perseorangan merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan guru untuk memberi perhatian pada setiap peserta didik dan menjalin hubungan yang lebih akrab antara guru dengan peserta didik.

Indikator memberikan game turnamen, skor yang diperoleh guru pada siklus I, II, dan III adalah 4. Pada indikator ini salah satu deskriptor yang paling sering tampak adalah guru sudah memberikan petunjuk pelaksanaan game dengan jelas. Pemberian game turnamen pada proses pembelajaran mengacu pada pendapat Slavin (dalam wisudawati dan Sulistyowati, 2014: 59), team games tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Indikator membimbing diskusi kelompok, skor yang diperoleh guru pada siklus I mendapat skor 3. Sedangkan pada siklus II dan III indikator membimbing diskusi kelompok memperoleh skor 4. Semua deskriptor sudah nampak pada siklus II dan III. Guru sudah

berkeliling kelas untuk membagi perhatian sambil menegur siswa yang kurang fokus dalam game untuk fokus pada game seluruh siswa melakukan diskusi dengan baik, hal ini menunjukkan bahwa guru sudah mampu membimbing siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya secara efektif. Guru juga sudah memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2013: 89-91) yang menyatakan bahwa keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah suatu cara yang dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dilakukan siswa secara berkelompok.

Indikator memberi soal evaluasi, skor yang diperoleh guru pada siklus I mendapat skor 3. Sedangkan pada siklus II dan III, skor yang diperoleh adalah 4. Seluruh deskriptor sudah nampak pada siklus II dan III. Guru sudah menjelaskan mekanisme pengerjaan soal dengan baik. hal ini sesuai dengan dasar-dasar pertanyaan yang baik yang dikemukakan oleh Uzer Usman (2013:74-103) yaitu: Jelas dan mudah dimengerti oleh siswa, memberikan informasi yang cukup untuk menjawab pertanyaan, difokuskan pada suatu masalah atau tugas tertentu, memberikan waktu yang cukup kepada anak untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan, membagikanlah semua pertanyaan kepada seluruh murid secara merata, memberikan respon yang ramah dan menyenangkan sehingga timbul keberanian siswa untuk menjawab atau bertanya, menuntun jawaban siswa sehingga mereka dapat menemukan sendiri jawaban yang benar.

Indikator memberi penguatan pada siswa dan kelompok, skor yang diperoleh guru pada siklus I, II dan III mendapat skor 4. Salah satu deskriptor yang paling sering tampak pada

indikator ini adalah guru sudah memberi penguatan verbal dengan jelas kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Suyono dan Hariyanto (2014: 213-214) yang mendefinisikan pemberian penguatan sebagai perilaku guru dalam merespon secara positif suatu perilaku tertentu siswa sehingga memungkinkan perilaku semacam itu dapat timbul kembali.

Indikator melakukan kegiatan menutup pelajaran, skor yang diperoleh guru pada siklus I, II dan III mendapat skor 4. Deskriptor yang paling sering tampak antara lain guru sudah melakukan koreksi terhadap hasil diskusi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Uzer Usman

(2013:74-103) yang menyatakan bahwa kegiatan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Dalam kegiatan penutup guru membimbing siswa untuk membuat simpulan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.

Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa setiap siklusnya. Peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran IPA dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audio visual dapat dilihat pada tabel:

Tabel 2. Peningkatan Aktivitas Siswa

No	Aspek yang di amati	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	3,2	Baik	3,3	Sangat Baik	3,9	Sangat Baik
2.	Menanggapi kegiatan apresepri	2,6	Baik	2,5	Baik	3,1	Baik
3.	Memperhatikan materi yang disajikan oleh guru melalui media audio visual	3,4	Sangat Baik	3,1	Baik	3,9	Sangat Baik
4.	Mendengarkan penjelasan guru	2,6	Baik	3,3	Sangat Baik	4	Sangat Baik
5.	Berkelompok secara heterogen	4	Sangat Baik	4	Baik	4	Sangat Baik
6.	Melaksanakan <i>game</i> turnamen	3,5	Sangat Baik	3,9	Sangat Baik	4	Sangat Baik
7.	Mengitung perolehan skor dan memperhatikan pengumuman atau penetapan pemenang kegiatan <i>game</i> turnamen	3,2	Baik	3,8	Sangat Baik	4	Sangat Baik
8.	Mengerjakan evaluasi pembelajaran	3,6	Sangat Baik	3,7	Sangat Baik	4	Sangat Baik
9.	Menyimpulkan hasil pembelajaran dan memperhatikan penjelasan guru berkaitan dengan tugas lanjutan	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik	4	Sangat Baik
Jumlah skor		30,1	Sangat Baik	31,6	Sangat Baik	34,9	Sangat Baik
Rata-rata		3,3		3,5		3,9	

Berdasarkan tabel yang disajikan indikator mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran skor rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 3,2. Pada siklus II memperoleh skor rata-rata 3,3. dan meningkat pada siklus III dengan skor rata-rata 3,9. Indikator mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran sesuai dengan pendapat Diedrich (dalam Munadi, 2013:190) yaitu merupakan aktivitas visual, aktivitas mental, dan aktivitas emosional.

Indikator menanggapi apresepsi pada siklus I memperoleh skor rata-rata 2,6. Pada siklus II memperoleh skor rata-rata 2,5. dan meningkat pada siklus III dengan skor rata-rata 3,1 dengan. Indikator menanggapi apresepsi sesuai dengan pendapat Diedrich (dalam Munadi, 2013:190) yaitu merupakan aktivitas lisan, aktivitas visual, aktivitas mental, dan aktivitas emosional.

Indikator memperhatikan materi yang sedang disajikan oleh guru menggunakan media audio visual pada siklus I memperoleh skor rata-rata 3,4. Pada siklus II memperoleh skor rata-rata 3,1 dan meningkat pada siklus III dengan skor rata-rata 3,9. Indikator memperhatikan materi yang sedang disajikan oleh guru menggunakan media audio visual sesuai dengan pendapat Diedrich (dalam Munadi, 2013:190) yaitu merupakan aktivitas menulis, aktivitas lisan, aktivitas visual, aktivitas mental, dan aktivitas emosional.

Indikator mendengarkan penjelasan guru pada siklus I memperoleh skor rata-rata 2,6. Pada siklus II memperoleh skor rata-rata 3,3 dan meningkat pada siklus III dengan skor rata-rata 4. Indikator mendengarkan penjelasan guru sesuai dengan pendapat Diedrich (dalam Munadi, 2013:190) yaitu merupakan aktivitas mendengarkan, aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mental, dan aktivitas emosional.

Indikator berkelompok secara heterogen pada siklus I, II dan III memperoleh skor rata-rata

4. Indikator berkelompok secara heterogen sesuai dengan pendapat Diedrich (dalam Munadi, 2013:190) yaitu merupakan aktivitas visual, aktivitas mental, aktivitas emosional dan aktivitas motorik .

Indikator melaksanakan game turnamen pada siklus I memperoleh skor rata-rata 3,5. Pada siklus II memperoleh skor rata-rata 3,9 dan meningkat pada siklus III dengan skor rata-rata 4. Indikator melaksanakan game turnamen sesuai dengan pendapat Diedrich (dalam Munadi, 2013:190) yaitu merupakan aktivitas mendengarkan, aktivitas lisan, aktivitas mental, dan aktivitas emosional.

Indikator menghitung perolehan skor dan memperhatikan pengumuman atau penetapan pemenang game turnamen pada siklus I memperoleh skor rata-rata 3,2. Pada siklus II memperoleh skor rata-rata 3,8 dan meningkat pada siklus III dengan skor rata-rata 4. Indikator menghitung perolehan skor dan memperhatikan pengumuman atau penetapan pemenang game turnamen sesuai dengan pendapat Diedrich (dalam Munadi, 2013:190) yaitu merupakan aktivitas mendengarkan, aktivitas visual, aktivitas mental, dan aktivitas emosional.

Indikator mengerjakan evaluasi pembelajaran pada siklus I memperoleh skor rata-rata 3,6. Pada siklus II memperoleh skor rata-rata 3,7 dan meningkat pada siklus III dengan skor rata-rata 4. Indikator mengerjakan evaluasi pembelajaran sesuai dengan pendapat Diedrich (dalam Munadi, 2013:190) yaitu merupakan aktivitas menulis aktivitas visual, aktivitas mental, dan aktivitas emosional.

Indikator menyimpulkan hasil pembelajaran dan memperhatikan penjelasan guru berkaitan tugas lanjutan pada pada siklus I, II dan III memperoleh skor rata-rata 4. Hasil pada indikator menyimpulkan hasil pembelajaran dan

memperhatikan penjelasan guru berkaitan tugas lanjutan sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Muji Kuwati dalam penelitiannya yang berjudul *Model pembelajaran tgt dalam peningkatan pembelajaran PKn siswa kelas IV Sekolah Dasar* Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan pembelajaran yaitu proses dan hasil (Didaktik PGSD Kebumen Vol 1 (2): 2012).

Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh siswa ditunjukkan dengan nilai tes kognitif yang dikerjakan siswa setelah pelaksanaan pembelajaran IPA dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audio visual. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

No	Pencapaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Nilai Rata-rata	70,5	79,6	88,3
2.	Nilai Terendah	40	40	50
3.	Nilai Tertinggi	80	100	100
4.	Jumlah Siswa Tuntas	14	18	22
5.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	6	5	1
6.	Persentase Ketuntasan	70%	78%	96%

Berdasarkan tabel 3 dan grafik 1 di atas, terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dari pra siklus sampai siklus III. Hasil belajar siswa pada prasiklus hanya mencapai ketuntasan klasikal sebesar 4% dengan nilai rata-rata 50. Kemudian pada siklus I mendapatkan hasil nilai rata-rata 70,5 berdasarkan hasil evaluasi dengan ketuntasan klasikal sebesar 70% yaitu sebanyak 14 siswa dari 20 siswa yang mengikuti pembelajaran pada siklus I mendapat nilai diatas KKM. Berdasarkan data tersebut, siklus I belum mencapai ketuntasan secara klasikal yaitu 80%, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II nilai rata-rata kelas yang didapat dari hasil belajar adalah 79,6. Pada siklus II persentase ketuntasan klasikal meningkat sebanyak 8% menjadi 78%. Sedangkan pada siklus III persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat sebanyak 18% menjadi 96% .

Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui model TGT berbantuan media audio visual pada siklus I sampai siklus III di atas sesuai

dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putu Citra Arni, dkk tahun 2014 dalam penelitian berjudul "*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumerta Denpasar*" yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional (e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 2 (1) : 2014).

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dari siklus I, II, dan III, maka dapat disimpulkan bahwa dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audio

visual dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IV C SD Islam Al-Madina Semarang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena rahmat dan hidayahnya peneliti dapat menyelesaikan manuskrip ini, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan, Mitra Bestari, dan penyunting Bahasa Inggris, yang telah berkenan membimbing artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP.2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: BSNP
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang, 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Eve Bernstein.2011. *Attitudes and Perceptions of Middle School Students Toward Competitive Activities in Physical Education*. *Journal of Teaching in Physical Education*, 2011, 30, 69-83. Queens College, University of Waikato, Columbia University.
- González, et all. 2014 *Multi-faceted Impact of a Team Game Tournament on the Ability of the Learners to Engage and Develop their Own Critical Skill Set*. *International Journal of Engineering Education*, 30 (5): 1213-1224 University College Dublin.
- Hasibuan dan Moedjiono. 2012. *Proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ke, Fengfeng dan Barbara Grabowski.2007. *Gameplaying for maths learning: cooperative or not?*. *British Journal of Educational Technology* Vol 38 (2): (249–259).
- Kuwati, Muji, 2012. *Model pembelajaran tgt dalam peningkatan pembelajaran PKn siswa kelas IV Sekolah Dasar*. *Didaktik PGSD Kebumen* Vol 1 (2)
- Megasusilowati, Erin, 2014. *Penggunaan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Multimedia dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 6 Panjer Tahun Ajaran 2014/2015*. *Jurnal Kalam Cendikia PGSD Kebumen* Vol 3 (1)
- Moh. Uzer Usman. 2013. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Munadi, Yudhi. 2013 *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group
- Ni Made Widya,dkk. 2014. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumerta Denpasar*. *e-Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* Vol: 2 No (1)
- Putu Citra Arni,dkk.2014.*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng TA*. *e-Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*Vol: 2 (1)
- Qoriati Mushafanah dan Novita Rahmanika Yanti.2014.*Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-Citaku Kelas IV*

- SD N 6 Suwawal.ejurnal.upgrisng*
Volume 4 (1)
- Shoimin, Aris. 2014. 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya
- Wahyuni, Tri, dkk. 2013. *Penerapan Model Kooperatif Tipe TGTDalam Peningkatan Pembelajaran IPASiswa Kelas IV SD N I*
- GiritirtoTahun Ajaran 2012/2013Jurnal Universitas Sebelas Maret Volume 4 (1)*
- Wilujeng, Sri. 2013. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa MelaluiModel Teams Games Tournament (TGT) pada kelas siswa kelas IV SDN Muaraeja 02 Tegal*. *Journal of Elementary Education Volume 2 (1)*
- Wisudawati, Asih Widi & Sulistyowati, Eka. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*, Jakarta: Bumi Aksara