

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS V SD NEGERI 2 BANTARWUNI KECAMATAN KEMBARAN
KABUPATEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**ANDINI SINTA SETIAWATI
NIM. 1817405052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2023**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS V SD NEGERI 2 BANTARWUNI KECAMATAN KEMBARAN
KABUPATEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**ANDINI SINTA SETIAWATI
NIM. 1817405052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Andini Sinta Setiawati
NIM : 1817405052
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2022/2023”** ini secara keseluruhan adalah hasil dari penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 18 Januari 2023

Saya yang menyatakan



Andini Sinta Setiawati

NIM. 1817405052



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi berjudul

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD NEGERI 2 BANTARWUNI KEC. KEMBARAN KAB. BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2022/2023

yang disusun oleh Andini Sinta Setiawati (NIM. 1817405052) Jurusan Pendidikan Madrasah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada tanggal 12 Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 20 Juli 2023

Disetujui oleh:

Penguji I/Ketua Sidang,

Ellen Prima, M.A

NIP. 19800316 201503 2 003

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Zuri Pamuji, M.Pd.I

NIP. 19830316 201503 1 005

Pembimbing,

Dr. Ali Muhdi, M.S.I

NIP. 19770225 200801 1 007

Penguji Utama,

Dr. H. Saefudin, M.Ed

NIP. 1962117 199203 1 003

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,

Dr. Ali Muhdi, M.S.I

NIP. 19770225 200801 1 007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi
Lamp : 3 Eksemplar

Kepada Yth,
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melaksanakan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa skripsi dari:

Nama : Andini Sinta Setiawati
NIM : 1817405052
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni Kecamatan Kembaran kabupaten Banyumas tahun Pelajaran 2022/2023

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 03 Juli 2023
Pembimbing,

Dr. Ali Muhdi, S.Pd., M.Si
NIP. 19770225 200801 1 007

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS V SD NEGERI 2 BANTARWUNI KECAMATAN KEMBARAN
KABUPATEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

ANDINI SINTA SETIAWATI
NIM 1817405052

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan utama yang peneliti temukan pada observasi pendahuluan di SD Negeri 2 Bantarwuni yaitu perkembangan belajar peserta didik di beberapa kelas yang masih rendah, terutama pada kelas V. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil belajar beberapa pertemuan, di mana sebanyak 14 dari 21 peserta didik masih memiliki nilai di bawah standar minimal. Ada beberapa hal yang menjadi alasan dari permasalahan ini seperti pembelajaran yang kurang efektif akibat dari ketidakseriusan peserta didik selama belajar, kondisi peserta didik yang terlihat jenuh, dan pendidik yang belum melakukan variasi belajar di dalam kegiatan mengajarnya.

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian lapangan yang menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni, dengan memanfaatkan observasi, wawancara, serta dokumentasi dalam proses pengumpulan datanya. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan teknik analisis data dengan beberapa tahapan seperti tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap penarikan kesimpulan.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat diterapkan dengan baik. Model pembelajaran tersebut dilaksanakan selama 2x pertemuan. Sebelum pembelajaran berlangsung, pendidik terlebih dahulu menyusun RPP di tahap perencanaan. Kemudian pendidik menerapkan RPP tersebut dalam pembelajaran menggunakan tahapan di TGT, seperti tahap penyajian kelas, tahap belajar kelompok, tahap permainan, tahap pertandingan, dan tahap penghargaan kelompok. Setelah pembelajaran selesai, maka pendidik akan melakukan evaluasi dari seluruh proses yang telah dilewati di suatu pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil, dampak, kendala, dan upaya yang harus pendidik lakukan di pembelajaran berikutnya.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, IPA

**IMPLEMENTATION OF TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) IN CLASS V SCIENCE STUDY OF
SD NEGERI 2 BANTARWUNI KEMBARAN DISTRICT, BANYUMAS
REGENCY FOR ACADEMIC YEAR 2022/2023**

ANDINI SINTA SETIAWATI
NIM 1817405052

ABSTRACT

This research is motivated by the existence of the main problem that the researcher found in the preliminary observation at Bantarwuni 2 Public Elementary School, namely the learning development of students in several classes which is still low, especially in class V. This can be seen from the learning outcomes of several meetings, where as many as 14 of them 21 students still have scores below the minimum standard. There are several reasons for this problem, such as ineffective learning as a result of the students' lack of seriousness during learning, the condition of students who look bored, and educators who have not carried out learning variations in their teaching activities.

This type of research is field research that uses descriptive qualitative research methods and aims to describe the implementation of the type of cooperative learning model TGT in class V science subject at SD Negeri 2 Bantarwuni, using observation, interviews, and documentation in the data collection process. In addition, this study also applied data analysis techniques with several stages such as the data reduction stage, the data presentation stage, and the conclusion drawing stage.

The results of this study are that the TGT type of cooperative learning model can be applied properly. The learning model was carried out for 2 meetings. Before learning takes place, educators first prepare lesson plans in the planning stage. Then educators apply the RPP in learning using stages in TGT, such as the class presentation stage, group study stage, game stage, competition stage, and group award stage. After learning is complete, the educator will evaluate all the processes that have been passed in a lesson. It aims to find out the results, impacts, constraints, and efforts that educators must do in the next lesson.

Keywords : *Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament, IPA*

MOTTO

“Jadilah kamu pendidik yang penyantun, ahli fikih dan ahli ilmu, disebut pendidik
bila seseorang telah mendidik manusia dengan ilmunya sedikit-sedikit lama-
kelamaan banyak”
(HR. Bukhari)¹



¹ Zailani, Selamat Pohan, dan Munawir Pasaribu. *Buku Ajar : Ilmu Pendidikan Islam* (Medan : UMSU Press, 2021), hlm. 73

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas nikmat yang telah Allah SWT berikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai bentuk ungkapan terimakasih, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya (Bapak Warsito dan Ibu Kustiyah), adik laki-laki saya (Bayu Satria Fernandito), serta keluarga besar saya yang senantiasa mendoakan kesuksesan, menyemangati, memberikan kasih sayang dan dukungannya kepada saya;
2. Almamaterku Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2022/2023”. Skripsi ini disusun guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Madrasah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa izin dari Allah SWT serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan rasa hormat kepada:

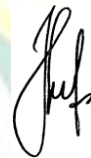
1. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;
2. Dr. Suparjo, M.A., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;
3. Prof. Dr. Subur, M.Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;
4. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;
5. Dr. Ali Muhdi, S.Pd., M.S.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi;
6. Dr. H. Siswadi, M.Ag., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
7. Dr. Donny Khoirul Aziz, M.Pd.I., selaku Dosen Penasehat Akademik PGMI B Angkatan 2018;
8. Seluruh Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;
9. Dra. Mintarsih Agustiyati, selaku Kepala SD Negeri 2 Bantarwuni;
10. Rumiayati, S.Pd., selaku Wali Kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni;

11. Semua pihak yang telah membantu proses persiapan hingga penyelesaian skripsi.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan pahala yang berkali lipat dari Allah SWT. Peneliti juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

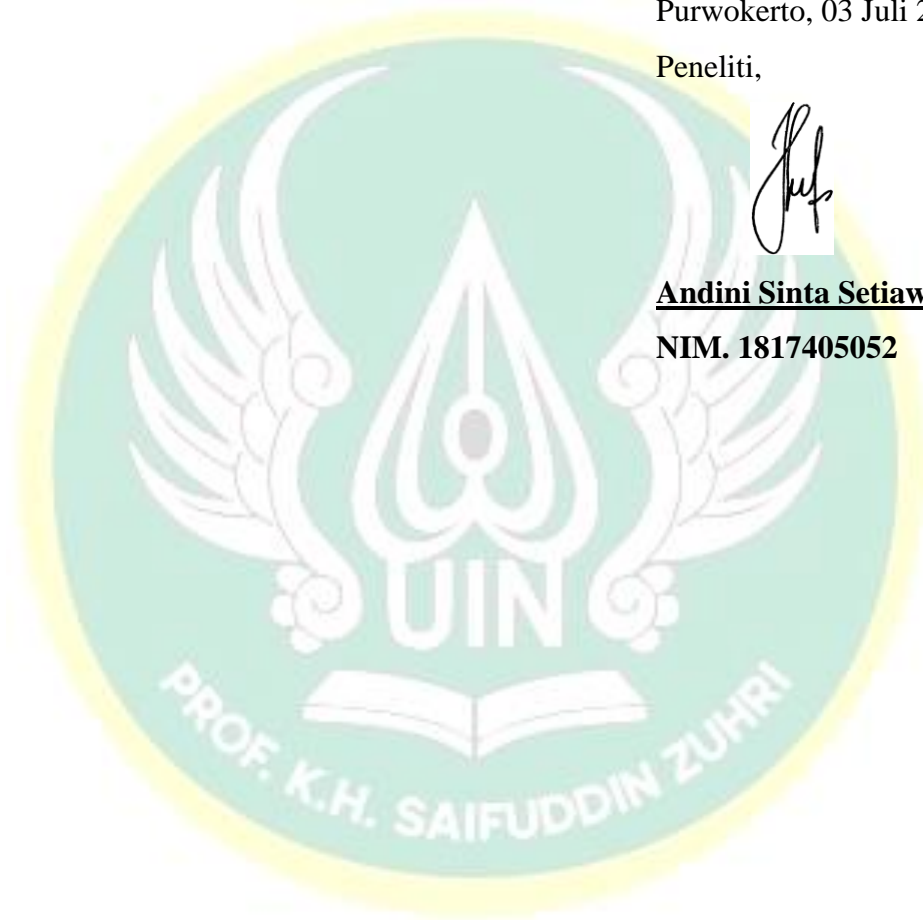
Purwokerto, 03 Juli 2023

Peneliti,



Andini Sinta Setiawati

NIM. 1817405052



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Konseptual	5
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
E. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Landasan Teori	10
B. Kajian Pustaka	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Lokasi Penelitian	28
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	28
D. Metode Pengumpulan Data.....	29
E. Metode Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	34
B. Analisa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	50

BAB V PENUTUP	55
A. Simpulan	55
B. Keterbatasan Penelitian	56
C. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	87



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Profil SD Negeri 2 Bantarwuni
- Lampiran 2 Visi dan Misi SD Negeri 2 Bantarwuni
- Lampiran 3 Data Pendidik dan Karyawan SD Negeri 2 Bantarwuni
- Lampiran 4 Data Peserta Didik SD Negeri 2 Bantarwuni
- Lampiran 5 Data Sarana dan Prasarana SD Negeri 2 Bantarwuni
- Lampiran 6 Daftar Nilai Siswa Kelas V Sebelum Penelitian
- Lampiran 7 Daftar Nilai Siswa Kelas V Setelah Penelitian
- Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 9 Daftar Kelompok Siswa Kelas V
- Lampiran 9 Lembar Observasi
- Lampiran 10 Lembar Evaluasi dan Kunci Jawaban
- Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 12 Hasil Lolos Cek Plagiasi
- Lampiran 13 Surat Ijin Observasi Pendahuluan
- Lampiran 14 Surat Ijin Riset Individual
- Lampiran 15 Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi/Riset

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dalam suatu bangsa, pendidikan dapat dijadikan sebagai faktor penentu kemajuannya. Pernyataan ini, sesuai dengan yang tercantum dalam UUD RI Tahun 1945 yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini memberikan tantangan bagi pendidik untuk dapat memajukan kualitas pendidikan dinegaranya.

Pada zaman sekarang ini, pendidikan telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Kurikulum yang terus mengalami pembaharuan diiringi dengan munculnya berbagai macam inovasi pembelajaran mulai dari model, strategi, metode hingga sumber belajar yang digunakan merupakan bukti dari kemajuan di bidang pendidikan. Kemajuan ini tidak dapat diraih tanpa adanya faktor pendukung berlangsungnya pendidikan. Faktor tersebut diantaranya tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan yang mana faktor tersebut saling berkaitan.

Pembelajaran merupakan kegiatan utama yang dapat digunakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Menurut Suardi, pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar di lingkungan pendidikan. Dalam interaksi ini, terjadi pembagian ilmu dari pendidik maupun lingkungan ke peserta didik. Interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik akan mewujudkan hasil yang baik dalam proses belajar yang dijalani. Dan sebaliknya, jika interaksi tidak berjalan dengan baik maka hasil yang akan diperoleh juga kurang maksimal.² Hal tersebut terjadi karena di dalam interaksi belajar terdapat proses pengaruh-mempengaruhi, bukan hanya pendidik yang

² Anak Agung Ngurah Yuliawati. 2021. *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Indonesian Journal of Educational Development. Vol. 2(2), hlm. 357

mempengaruhi peserta didik melainkan peserta didik juga dapat mempengaruhi pendidik, sehingga berdampak pada hasil pembelajaran.

Setiap lembaga pendidikan terutama Sekolah Dasar memiliki beberapa mata pelajaran yang wajib dipelajari peserta didik guna menambah pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Salah satu mata pelajaran tersebut yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA dalam pendidikan Sekolah Dasar merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat teoritis dan didasarkan pada pengamatan serta percobaan terhadap hal-hal yang tersedia di alam sehingga dapat diukur tingkat kebenarannya.³ Dalam pembelajaran IPA, terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan peserta didik dalam belajar diantaranya, minat belajar, pemenuhan fasilitas di sekolah, metode mengajar yang diterapkan oleh pendidik, dan sebagainya.

Minat belajar memiliki peranan yang besar dalam memaksimalkan perkembangan belajar peserta didik. Hal tersebut terjadi karena minat dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan maupun tidak melakukan sesuatu. Sikap peserta didik yang berminat pada suatu mata pelajaran tertentu akan lebih antusias dalam belajar. Berbeda dengan peserta didik yang tidak berminat dalam mata pelajaran tersebut, biasanya mereka cenderung diam dan tak jarang pula mereka merasa enggan untuk memperhatikan pembelajaran.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Mintarsih Agustiyati selaku kepala sekolah pada hari Selasa, 8 November 2022 di SD Negeri 2 Bantarwuni, diketahui bahwa sekolah tersebut memiliki permasalahan utama yaitu masih rendahnya perkembangan belajar peserta didik di beberapa kelas yang terlihat dari penurunan hasil belajar peserta didik.⁴ Hal tersebut diperkuat dengan

³ Gusti Ketut Tri Pramana Cintia dan Gusti Putu Cintiasa. 2021. *Penerapan Pembelajaran Daring Berbasis Model Teams Games Tournament Meningkatkan Hasil Belajar IPA*. Journal of Lesson and Learning Studies. Vol. 4(1), hlm. 118

⁴ Hasil Observasi Pendahuluan dengan Ibu Dra. Mintarsih Agustiyati pada Tanggal 8 November 2022 Pukul 09.00 WIB

pernyataan Ibu Rumiwati selaku wali kelas dan pendidik di kelas V. Beliau mengatakan bahwa: “Total siswa di kelas V ada 21 anak. Dari jumlah tersebut, sebagian besarnya masih mempunyai nilai di bawah KKM terutama di pelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn”.⁵ Menurut pendidik, nilai peserta didik yang rendah dapat terjadi karena beberapa alasan diantaranya :

Pertama, pendidik belum menerapkan variasi dalam pembelajaran. Dalam hal ini, pendidik menyatakan bahwa penggunaan metode ceramah yang diselingi dengan kegiatan tanya jawab masih sering dijadikan sebagai gaya mengajarnya. Meskipun pendidik telah mencoba untuk menggunakan metode lainnya seperti metode berkelompok. Namun, pada akhirnya pendidik kembali menerapkan metode ceramah karena dianggap lebih mudah untuk diterapkan dan tidak memerlukan waktu yang banyak dalam segi persiapannya maupun penerapannya. Penggunaan metode ini membuat pembelajaran hanya berjalan satu arah dan pendidik menjadi fokus utama dalam pembelajaran. Selain itu, suasana belajar seperti ini seringkali membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran sehingga mengakibatkan minat belajar pada diri peserta didik menjadi rendah.

Kedua, kurangnya keseriusan dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Rasa bosan dan jenuh yang dialami oleh peserta didik selama pembelajaran berlangsung, membuat tingkat keseriusan dan perhatiannya terhadap materi yang disampaikan menjadi rendah. Sebagian dari mereka cenderung asik dengan kegiatan masing-masing, misalnya mengobrol dengan teman, bermain sendiri, bahkan ada yang ribut sendiri ketika pendidik sedang menjelaskan materi pembelajaran. Hal tersebut tentu saja membuat suasana belajar menjadi tidak kondusif dan pembelajaran kurang efektif.

⁵ Hasil Wawancara dengan Ibu Rumiwati, S.Pd pada Tanggal 9 November 2022 Pukul 09.30 WIB

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, pendidik berupaya untuk mengubah gaya mengajarnya pada salah satu mata pelajaran di kelas V. Perubahan gaya mengajar ini didasarkan pada karakteristik peserta didik di kelas tersebut. Setelah mengetahui karakteristik peserta didiknya yang cenderung aktif dan suka bermain, pendidik memutuskan untuk mengolaborasikan permainan dengan sistem berkelompok di dalam pembelajaran. “Model pembelajaran itu banyak macamnya. Model pembelajaran yang mengandung unsur permainan dengan sistem kelompok juga banyak. Ada yang model pembelajaran NHT, STAD, TAI, TGT, dan sebagainya. Tapi, saya lebih memilih TGT untuk diterapkan di pelajaran karena model pembelajaran itu pernah saya terapkan sebelumnya dan lebih menuntut keaktifan dari seluruh siswa”.⁶ Dari pernyataan tersebut, maka pendidik memilih untuk mengubah gaya mengajarnya dengan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Setelah mencari tahu tentang TGT, diketahui bahwa model pembelajaran tersebut cocok diterapkan untuk berbagai jenis mata pelajaran terutama mata pelajaran yang menuntut perkembangan berpikir peserta didik dan bersifat teoritis sehingga dapat diukur kebenarannya. Oleh sebab itu, pendidik memilih mata pelajaran IPA sebagai objek penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selain karakteristik tersebut, pemilihan mata pelajaran ini juga dikarenakan hasil belajar IPA yang terus mengalami penurunan. Hal ini terlihat dari daftar nilai peserta didik yang dimiliki oleh pendidik pada beberapa kali pertemuan, dimana di penilaian terakhirnya terdapat 14 dari 21 peserta didik yang nilainya masih berada di bawah KKM.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penelitian ini berjudul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2022/2023.

⁶ Hasil Wawancara dengan Ibu Rumiwati, S.Pd pada Tanggal 9 November 2022 Pukul 09.30 WIB

B. Definisi Konseptual

1. Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “pembelajaran” berasal dari kata “ajar” yang memiliki arti petunjuk yang diberikan kepada orang lain agar diketahui dan diikuti. Sedangkan “pembelajaran” berarti proses, cara, maupun perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Adapun menurut beberapa pakar dari Barat, seperti Cronbach yang berpendapat bahwa *“Learning is shown by a change in behavior as result of experience”*. Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Harold Spears yang berpendapat bahwa *“Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction”*. Belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu. Dan Geoch yang berpendapat bahwa *“Learning is a change in performance as result of practice”*. Belajar adalah perubahan performa sebagai hasil latihan.⁷

Pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan pendidikan. Interaksi tersebut, mendorong terjadinya pemberian ilmu, pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik dalam belajar.⁸

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Joyce and Wells menyatakan bahwa *“Models of teaching is merely a tool for thinking about the teaching situation. It is a set of concepts carefully arranged to explain what teachers and students do in classroom”*. Model pembelajaran adalah alat untuk memikirkan

⁷ M. Thobroni, *Belajar & Pembelajaran : Teori dan Praktik* (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2015), hlm. 16-17

⁸ Muhammad Fathurrahman, *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 : Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global* (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2015), hlm. 26

tentang situasi pembelajaran berupa seperangkat konsep yang disusun untuk menjelaskan apa yang pendidik dan peserta didik lakukan di kelas. Selain itu, Paul D. Eggan juga berpendapat bahwa “*Teaching models are perspective teaching strategies designed to accomplish particular instructional goals*”. Model pembelajaran adalah strategi pembelajaran perspektif yang dirancang untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.⁹

Model pembelajaran adalah langkah yang dipersiapkan sedemikian rupa untuk mewujudkan tujuan pembelajaran agar dapat dilaksanakan dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Model pembelajaran ini memiliki bentuk yang beragam, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah gaya mengajar dengan sistem berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik yang heterogen. Penggabungan peserta didik ini bertujuan agar terjalin suatu kerja sama antar anggota dalam memahami materi pembelajaran dan menyelesaikan permasalahan sebagai sebuah kelompok.¹⁰

3. *Teams Games Tournament (TGT)*

Model Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe yang dapat diterapkan, diantaranya model pembelajaran *Auditory, Intellectually, and Repetition (AIR)*, *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, *Group Investigation (GI)*, *Numbered Head Together (NHT)*, *Student Team Achievement Divisions (STAD)*, *Team Assisted Individualization (TAI)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, dan sebagainya.

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan serta melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa memandang

⁹ U.K. Kulkarni, *Cooperative Learning : A Strategy for Effective Classroom Teaching in Social Science (An Empirical Study)* (United States : Lulu Publication, 2020), hlm. 2-3

¹⁰ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 45

perbedaan, di mana peserta didik ditugaskan untuk berkelompok dengan 5-6 anak yang memiliki kemampuan, gender, ras, maupun etnis yang heterogen.¹¹

Model pembelajaran ini dilaksanakan dengan permainan, dimana anggota kelompok berperan sebagai wakil dari kelompoknya melawan anggota dari kelompok lainnya yang memiliki kemampuan setara. Dengan diterapkannya permainan dalam pembelajaran memberi kesempatan bagi peserta didik agar lebih santai dalam belajar, memupuk rasa tanggung jawab, sikap jujur, kerja sama, dan pertandingan yang sehat.

4. IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dikenal dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang memiliki arti “saya tahu”. Sedangkan dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti pengetahuan. IPA merupakan keilmuan yang mempelajari tentang alam, benda hidup, benda mati, dan segala fenomena yang terjadi.¹²

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini memiliki rumusan yaitu bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni.

¹¹ Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif : Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2015), hlm. 55

¹² Eva Maghfiroh dan Syamsul Arifin. 2021. *Implementasi Pembelajaran Menyenangkan dengan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Memudahkan Pembelajaran IPA Terhadap Peserta Didik*. Bidayatuna : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Vol. 4(2), hlm. 214

2. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan telaah dan rujukan bagi ilmu pendidikan.

b. Manfaat praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1) Peserta didik

- a) Membiasakan untuk lebih aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik terus mengalami perkembangan;
- b) Melatih peserta didik dalam bekerja sama dan bertanding kelompok.

2) Pendidik

- a) Memberikan wawasan pada pendidik tentang penggunaan model pembelajaran TGT;
- b) Sebagai masukan dalam merancang pembelajaran di kelas agar pembelajaran menjadi menyenangkan.

3) Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah tempat penelitian berlangsung maupun sekolah lain dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan adanya inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan kemudahan dalam mengetahui isi penelitian ini, maka peneliti memberikan deskripsi dari setiap bab. Sistematika pembahasan dalam penelitian ini dipisah menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

Bagian awal meliputi halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman hasil lolos cek plagiasi, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan daftar lampiran.

Bagian utama berisi pemaparan masalah mulai dari BAB I sampai BAB V dengan rincian BAB I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan. BAB II Landasan Teori terdiri dari landasan teori dan kajian pustaka. BAB III Metode Penelitian terdiri dari jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, metode pengumpulan data, serta metode analisis data. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan membahas tentang kegiatan penelitian dari awal hingga hasil akhir dari penelitian. BAB V membahas tentang simpulan dan saran.

Bagian akhir dari penelitian skripsi ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran dalam Bahasa Inggris dikenal dengan sebutan *learning* yang berasal dari kata *to learn* atau belajar. Menurut Ahmad Susanto, kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua kegiatan yaitu belajar dan mengajar. Kegiatan belajar ditujukan pada peserta didik sebagai penerima ilmu dan kegiatan mengajar ditujukan pada pendidik sebagai pemberi ilmu pengetahuan.¹³

Slavin berpendapat bahwa belajar adalah proses terjadinya interaksi antara stimulus dan respon yang mendorong munculnya perubahan permanen terhadap suatu perilaku maupun potensi seseorang.¹⁴ Sedangkan kata pembelajaran diartikan oleh Suyono dan Hariyanto sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dalam mengajar dan membimbing peserta didik menuju proses pendewasaan diri.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses yang mengolaborasikan antara belajar dan mengajar, di mana pendidik bertugas untuk mengajar dan membimbing peserta didik dalam belajar untuk memperoleh hasil berupa perubahan baik dari segi afektif, kognitif, dan psikomotoriknya. Sebagai suatu sistem, pembelajaran harus didukung oleh beberapa komponen yang terdiri dari tujuan, materi, strategi, model, metode, dan media pembelajaran. Selain itu, pembelajaran juga membutuhkan

¹³ M. Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran* (Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), hlm. 20-21

¹⁴ Muhammad Fathurrahman, *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013...*, hlm. 1-2

pengondisian kelas, evaluasi pembelajaran dan tindak lanjut di dalam pelaksanaannya.

b. Tujuan Pembelajaran

Menurut Suprijono, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan tindakan instruksional yang biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan tujuan pembelajaran sebagai hasil yang menyertai tujuan pembelajaran intruksional disebut dengan *nurturant effects* dengan bentuk berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis yang harus dicapai oleh peserta didik untuk beradaptasi di lingkungan belajar tertentu.¹⁵

c. Hasil Pembelajaran

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Bloom dalam teorinya yang disebut dengan Taksonomi Bloom, hasil pembelajaran dibagi menjadi tiga domain, yaitu sebagai berikut.

- 1) Domain kognitif, mencakup aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir;
- 2) Domain afektif, mencakup aspek perasaan dan emosi seperti sikap, minat, apresiasi, dan cara penyesuaian diri;
- 3) Domain psikomotorik, mencakup aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.¹⁶

d. Tahapan Pembelajaran

Dalam pembelajaran, diperlukan adanya kemampuan seorang pendidik dalam mengajar. Kemampuan tersebut terdiri dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik yang pendidik tunjukkan dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai proses pembelajaran. Dengan demikian dapat diketahui bahwa dalam

¹⁵ M. Thobroni, *Belajar & Pembelajaran...*, hlm. 20

¹⁶ M. Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran...*, hlm. 24-25

pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di Sekolah Dasar itu meliputi 3 tahapan, diantaranya:

1) Tahapan persiapan/perencanaan pembelajaran

Tahapan persiapan atau perencanaan merupakan tahap awal yang harus dilalui oleh pendidik pada setiap pembelajaran. Pada tahap ini, pendidik bertugas untuk menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Hal-hal yang harus dipersiapkan pendidik pada tahap ini terdiri dari perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi pembelajaran, pemilihan sumber belajar atau media pembelajaran, penyusunan kegiatan pembelajaran, dan pemilihan teknik evaluasi yang akan digunakan pada pembelajaran.

2) Tahapan pelaksanaan pembelajaran

Pada pelaksanaan pembelajaran, pendidik bertugas untuk melaksanakan interaksi belajar mengajar dengan berpedoman pada persiapan dan perencanaan yang telah disusun. Tahapan ini terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan pelajaran inti, kegiatan penutup, dan kegiatan evaluasi atau penilaian hasil belajar.

3) Tahapan penilaian/evaluasi pembelajaran

Tahapan penilaian atau evaluasi pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemajuan belajar peserta didik dalam hal penguasaan materi pelajaran, efektivitas dan efisiensi proses interaksi pembelajaran yang telah dilakukan, serta mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Tahap ini, dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti melakukan tes tertulis maupun tak tertulis.¹⁷

¹⁷ Buna'i, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Surabaya : Jakad Media Publishing, 2021), hlm. 59-69

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Secara etimologi, kata model dapat diartikan sebagai sebuah rancangan yang dibuat untuk diterapkan dalam suatu kegiatan dengan menggunakan langkah yang sistematis. Sedangkan kata pembelajaran mengandung arti suatu proses yang diterapkan oleh pendidik untuk membantu peserta didik dalam menerima pengetahuan dan mencapai tujuan pembelajaran.¹⁸

Model pembelajaran memiliki banyak bentuk yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Namun, setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran, alokasi waktu, gaya belajar peserta didik, lingkungan belajar, dan fasilitas yang ada sebelum diterapkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah gaya mengajar berbasis kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik yang heterogen. Penggabungan peserta didik ini bertujuan agar terjalin suatu kerja sama antar anggota dalam memahami materi pembelajaran dan menyelesaikan permasalahan sebagai sebuah kelompok.

b. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Johnson & Johnson berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki 5 unsur penting didalamnya yaitu sebagai berikut.¹⁹

1) Saling ketergantungan secara positif (*positive interdependen*)

Adanya pembentukan kelompok di dalam pembelajaran akan membuat peserta didik menyadari bahwa dirinya tidak akan berhasil kecuali semua anggota kelompoknya juga

¹⁸ Ngalimun, *Strategi Pembelajaran : Dilengkapi dengan 65 Model Pembelajaran* (Yogyakarta : Parama Ilmu, 2017), hlm. 75

¹⁹ Ngalimun, *Strategi Pembelajaran:...*, hlm. 194-196

berhasil. Oleh karena itu, peserta didik akan merasa bergantung dengan anggota kelompok lainnya dan saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan.

- 2) Interaksi tatap muka semakin meningkat (*face to face promotive interaction*)

Pembelajaran dalam bentuk kelompok mengharuskan peserta didik untuk melakukan seluruh kegiatan dalam pembelajaran bersama-sama, mulai dari menyimak materi, menghadapi dan memecahkan permasalahan. Hal tersebut menyebabkan interaksi langsung antar anggota kelompok menjadi meningkat.

- 3) Tanggung jawab individual (*individual accountability/personal responsibility*)

Sebagai sebuah kelompok, setiap anggota kelompok memiliki peran yang penting dalam mencapai keberhasilan dalam belajar. Peran tersebut tidak hanya dilakukan dengan keinginannya masing-masing, akan tetapi harus diiringi dengan tanggung jawab didalamnya. Tanggung jawab setiap anggota dalam belajar kelompok diwujudkan dengan membantu anggota lain yang membutuhkan bantuan dan anggota kelompok tidak hanya menerima hasil kerja teman sekelompoknya saja.

- 4) Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil (*interpersonal and small group skill*)

Dalam model pembelajaran kooperatif, selain dituntut untuk menguasai materi yang diberikan oleh pendidik, peserta didik juga dituntut untuk mempelajari cara berinteraksi dengan anggota lain dalam kelompoknya. Interaksi ini dapat memunculkan keterampilan dalam diri peserta didik seperti keterampilan dalam bersikap sebagai

anggota kelompok dan cara menyampaikan gagasan atau ide di dalam kelompok.

5) Proses kelompok (*group processing*)

Keberhasilan sebuah kelompok hanya dapat terwujud melalui proses yang tertata. Proses tersebut dapat terjadi jika diskusi antar anggota mengenai prosedur yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan terjadi dan menghasilkan hubungan kerja yang baik.

c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Setiap gaya mengajar yang ada, memiliki tugas untuk mencapai 3 tujuan utama dalam belajar, diantaranya:²⁰

1) Hasil belajar akademik

Melalui model pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan konsep yang sulit selama proses belajar berlangsung sehingga perkembangan peserta didik dapat meningkat. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak hanya memperoleh pembelajaran dari pendidik saja tetapi juga dapat diperoleh dari teman sekelompoknya.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah membuka pandangan peserta didik mengenai sikap toleransi dalam pembelajaran. Dengan berkelompok, pendidik dapat menempatkan peserta didik yang berbeda dalam berbagai hal untuk bekerja sama dan saling bergantung dalam menyelesaikan tugas.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Adapun tujuan ketiga dari diterapkannya model pembelajaran kooperatif adalah pengembangan keterampilan sosial peserta didik dalam belajar. Dengan belajar kelompok,

²⁰ Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif :...*, hlm. 48-49

peserta didik akan menjalin komunikasi dengan anggotanya untuk menyelesaikan tugas dari pendidik. Komunikasi tersebut merupakan salah satu bentuk keterampilan sosial yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk bekal hidup di lingkungan bermasyarakat.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif

Berbagai gaya mengajar yang pendidik ketahui tentu memiliki baik dan buruk, demikian pula dengan pembelajaran kooperatif. Berikut dijabarkan kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif.

1) Kelebihan

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- a) Mendorong munculnya kepercayaan pada kemampuan sendiri;
- b) Melatih peserta didik untuk menerima perbedaan sehingga konflik antar individu dapat berkurang;
- c) Mengurangi sikap apatis dalam diri peserta didik;
- d) Membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara mendalam sehingga dapat lebih lama melekat dalam ingatan;
- e) Memunculkan sikap sportivitas dalam diri peserta didik ketika pembelajaran berlangsung;
- f) Meningkatkan hasil belajar peserta didik;
- g) Membiasakan peserta didik untuk bekerja sama dan menyadari tanggung jawabnya sebagai anggota kelompok;
- h) Menambah motivasi belajar peserta didik;
- i) Mudah diterapkan dan relatif terjangkau.

2) Kelemahan

Selain kelebihan, model pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut, diantaranya :

- a) Membutuhkan waktu yang lama untuk melihat hasil dari proses dari belajar mengajar;
- b) Jika tidak dikontrol dengan baik, peserta didik menjadi tidak disiplin seperti mengobrol sendiri sehingga suasana kelas tidak kondusif;
- c) Kerja sama yang tidak baik akan memunculkan permasalahan, seperti pembagian tugas yang tidak merata sehingga penguasaan materi pembelajaran menjadi kurang maksimal.²¹

3. *Teams Games Tournament (TGT)*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

TGT merupakan model pembelajaran yang diciptakan oleh filosof pendidikan bernama John Hopkins dan dikenalkan oleh Keith Edwards dan David Devires kemudian dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran. Model pembelajaran ini mirip dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)*.

Persamaan dari kedua model pembelajaran tersebut terletak pada cara penyampaian materi oleh pendidik, pembentukan kelompok secara heterogen, dan pembelajaran yang diakhiri dengan penghargaan. Sedangkan perbedaannya terletak pada cara menerapkan permainan, di mana dalam STAD permainan dilakukan dengan memberikan kuis secara individual dan dalam TGT permainan dilakukan melalui *game tournament*.²²

²¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran...*, hlm. 48

²² Dewi Arisanti. 2021. *Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT)*. *EduPsyCouns Journal : Journal of Education, Psychology, and Counseling*. Vol. 3 (2), hlm. 115

Adapun pengertian TGT yaitu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik ke beberapa kelompok dengan kemampuan, gender, ras maupun etnis yang berbeda. TGT ini, menggabungkan pembelajaran dengan permainan berupa turnamen akademik dimana setiap anggota kelompok berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya menghadapi tim lain dengan kemampuan yang serupa untuk mencapai keberhasilan.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Slavin berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), tahap belajar dalam kelompok (*teams*), tahap permainan (*games*), tahap pertandingan (*tournament*), dan tahap penghargaan kelompok (*team recognition*).²³

1) Tahap penyajian kelas

Pada tahap ini, pendidik akan menyampaikan materi melalui presentasi kelas kepada peserta didik. Selain itu, pendidik juga akan menyebutkan tujuan pembelajaran, pokok materi yang akan dibahas, serta penjelasan singkat mengenai Lembar Kerja Siswa (LKS) yang akan dibagikan. Kegiatan ini biasanya diterapkan dengan menggunakan pengajaran langsung atau metode ceramah yang diselingi dengan kegiatan tanya jawab dan dipimpin oleh pendidik.

Ketika pendidik menjelaskan, peserta didik bertugas untuk mencermati materi yang disampaikan oleh pendidik dengan sungguh-sungguh. Hal ini dikarenakan, tahap penyajian kelas merupakan tahap paling awal dalam TGT yang akan membantu peserta didik melewati tahapan berikutnya.

²³ Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif :...*, hlm. 55-60

2) Tahap belajar dalam kelompok

Setelah memberikan materi di tahap penyajian kelas, pendidik akan menugaskan peserta didik untuk berkelompok dengan 5-6 anak berdasarkan nilai ulangan harian sebelumnya dan gender yang berbeda. Dengan menghadapi perbedaan dalam kelompok, diharapkan mampu menambah keinginan belajar peserta didik dan membantu peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan yang rendah. Adapun fungsi dari pembentukan kelompok ini bertujuan untuk memperdalam materi dan menyiapkan anggotanya sebelum bertanding.

Dalam tahap belajar kelompok ini, setiap kelompok bertugas untuk mengerjakan lembar kerja yang dibagikan oleh pendidik. Untuk menyelesaikan lembar kerja tersebut, diperlukan kerja sama dari setiap anggota kelompok, baik dalam mempelajari materi, bermusyawarah untuk mendapat jawaban dari sebuah permasalahan, serta mengoreksi kesalahan yang dilakukan oleh teman satu kelompoknya.

3) Tahap permainan

Pada tahap ini, permainan akan diisi dengan pemberian pertanyaan-pertanyaan yang didasarkan pada materi pembelajaran. pemberian pertanyaan bertujuan untuk mengetes pemahaman peserta didik dari tahap pertama dan kedua. Dalam permainan ini, wakil dari setiap kelompok akan bertanding dan digabung dalam meja turnamen. Setiap meja turnamen berisikan 5-6 peserta didik dengan kemampuan yang homogen dan berasal dari kelompok yang berbeda.

Permainan dimulai dengan penyampaian aturan bermain. Setelah itu, pendidik meletakkan soal yang diberi nomor di atas meja. Peserta didik memilih kartu dan mencoba

menjawabnya. Jika peserta didik menyebutkan jawaban dengan benar, maka akan memperoleh skor. Skor tersebut akan dikumpulkan dan diakumulasikan dengan tahap turnamen.

4) Tahap pertandingan

Tahap turnamen senantiasa dilakukan pada akhir kegiatan. Pada tahap ini, pendidik akan mengisi meja turnamen dengan beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan homogen. Kompetisi ini dilakukan dengan aturan sebagai berikut.

Setiap pemain mula-mula menentukan laju permainan melalui undian, yang memenangkannya akan mengambil kartu bernomor dan memberikannya kepada pembaca soal. Kemudian, pembaca soal akan membacakannya kepada pemain untuk dikerjakan secara mandiri sesuai dengan ketentuan waktu.

Setelah waktu pengerjaan soal habis, pemain akan membacakan jawabannya dan ditanggapi oleh penantang secara bergantian. Lalu, pembaca soal membacakan kunci jawaban dan skor diserahkan ke pemain atau penantang yang berhasil menjawab dengan benar. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu hangus. Kompetisi dilanjutkan ke kartu soal berikutnya hingga semuanya habis. Ketika semua kartu terjawab, masing-masing pemain menghitung jumlah kartu dan hasilnya untuk dilaporkan kepada ketua dari asal kelompoknya masing-masing untuk diakumulasi.

5) Tahap penghargaan kelompok

Setelah turnamen berakhir, pendidik mengumumkan kelompok pemenang dari rangkaian tahapan tersebut. Keberhasilan kelompok dilihat dari akumulasi skor masing-masing kelompok. Kelompok dengan skor terbanyak akan

menjadi pemenangnya. Dengan adanya pemberian penghargaan ini, diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan menyenangkan peserta didik atas prestasi yang telah diperoleh.

c. Kelebihan dan Kelemahan *Teams Games Tournament*

Dalam penerapannya, model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan ditemui kelebihan dan kekurangan di setiap prosesnya. Berikut penjelasan kekurangan dan kelebihan dari model pembelajaran TGT.²⁴

1) Kelebihan

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- a) Menumbuhkan sikap saling menghargai antar peserta didik untuk menghadapi perbedaan, baik dari jenis kelamin, kepribadian, maupun perbedaan pendapat selama belajar berkelompok;
- b) Pembelajaran dengan mengolaborasikan permainan akademik akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti dan menyimak materi yang disampaikan oleh pendidik;
- c) Melatih peserta didik untuk berinteraksi dengan orang lain baik di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga maupun dengan masyarakat disekitarnya;
- d) Dengan meningkatnya keaktifan dalam mengikuti dan menyimak materi, peserta didik akan menemukan hal-hal baru didalamnya sehingga rasa ingin tahu dalam diri juga akan meningkat;
- e) Meningkatkan hasil belajar peserta didik;
- f) Mendorong kerja sama dan tanggung jawab dalam diri.

²⁴ Eva Maghfiroh dan Syamsul Arifin. 2021. *Implementasi Pembelajaran...*, hlm. 225-227

2) Kekurangan

Adapun kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu sebagai berikut.

- a) Pendidik memerlukan waktu yang cukup lama untuk memilah peserta didik karena perbedaan kemampuan yang dimiliki. Namun, pendidik dapat mengatasinya dengan memperbaiki komunikasi dengan peserta didik. Adapun dampak dari seringnya komunikasi yang dilakukan pendidik dapat membantunya untuk mengenal peserta didik;
- b) Dengan kondisi kelompok yang heterogen dapat memunculkan permasalahan baru, seperti perselisihan antara anggota kelompok menyebabkan kurangnya rasa tanggung jawab dan kerja sama dalam kelompok. Selain itu, kurangnya rasa percaya dalam anggota kelompok juga dapat menyebabkan tidak meratanya pembagian tugas sehingga penguasaan materi pembelajaran menjadi kurang maksimal.

3. IPA

a. Hakikat IPA

Menurut Bundu, sains atau yang biasa disebut dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berasal dari kata "*Natural Science*". *Natural* memiliki arti alamiah dan berhubungan dengan alam, sedangkan *science* memiliki arti ilmu pengetahuan. Artinya, IPA dipandang sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.²⁵

²⁵ Putu Yulia Angga Dewi, dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI* (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 1-2

Pada hakikatnya, IPA merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. IPA sebagai produk merupakan kumpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para ilmuwan berupa fakta-fakta, prinsip, hukum, dan teori-teori. IPA sebagai proses merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains. Dan sebagai aplikasi, IPA akan memunculkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.

Dari penjelasan di atas, disimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam, baik berupa makhluk hidup maupun tak hidup, unsur-unsurnya, serta gejala-gejala yang terjadi didalamnya melalui serangkaian proses ilmiah yang terdiri dari tiga komponen, yaitu IPA sebagai produk, IPA sebagai proses, dan IPA sebagai aplikasi.

b. Tujuan IPA di SD/MI

Pembelajaran IPA di SD/MI harus disesuaikan dengan hakikat IPA. Hal tersebut sejalan dengan tujuan mata pelajaran IPA yaitu peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya;
- 2) Menambah pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari;
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran mengenai keterkaitan antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat;
- 4) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menyelidiki alam sekitar, memecahkan permasalahan, dan membuat keputusan;
- 5) Memunculkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam;

- 6) Memunculkan sikap menghargai alam dan segala yang ada didalamnya sebagai salah satu ciptaan Tuhan;
- 7) Menambah bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.²⁶

c. Ruang lingkup pembelajaran IPA di SD/MI

Adapun ruang lingkup pembelajaran IPA di SD/MI menurut Departemen Pendidikan Nasional tahun 2006 meliputi aspek-aspek berikut:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, seperti manusia, hewan, tumbuhan, interaksinya dengan lingkungan, dan kesehatan;
- 2) Benda atau materi, sifat-sifat, dan kegunaannya meliputi benda cair, benda padat, dan benda gas;
- 3) Energi dan perubahannya meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana;
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.²⁷

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka memiliki beberapa fungsi diantaranya untuk mengemukakan tentang relevansi dari sebuah penelitian yang dilakukan guna membandingkan hal yang telah maupun yang belum diteliti sehingga bidang keilmuan dapat berkembang dan terbaharui.

Telaah penelitian yang pertama dilakukan oleh Adang Romanda (1211100089) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kelas V di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017”.

²⁶ Putu Yulia Angga Dewi, dkk, *Teori dan Aplikasi...*, hlm. 7-8

²⁷ Dea Mustika, *Model-model Pembelajaran IPA SD dan Aplikasinya* (Solok : Mitra Cendekia Media, 2022), hlm. 22

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui perkembangan nilai siswa melalui model pembelajaran TGT. Adapun hasil penelitiannya adalah model pembelajaran diterapkan tersebut dapat meningkatkan nilai pada mata pelajaran fiqih. Hal tersebut tergambar dari menurunnya jumlah peserta didik yang belum mencapai standar ketentuan yang peneliti peroleh pada setiap siklus yang telah dilalui. Pada tahap pra-siklus, diketahui jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM sebesar 60,7%. Setelah pelaksanaan siklus I jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM mulai mengalami penurunan menjadi 39,3%. Penurunan jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM terus terjadi hingga pelaksanaan siklus II yaitu sebesar 14,3%.²⁸

Telaah penelitian kedua yang dilakukan oleh Anna (1601414428) dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *TGT (Team Games Tournament)* dengan Media Games Tebak Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara”.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan nilai siswa melalui TGT berupa menebak gambar. Pemaparan dari hasil penelitian ini adalah gaya mengajar tersebut dapat mendorong nilai siswa. Peningkatan nilai ini ditunjukkan dari menurunnya jumlah peserta didik yang memiliki nilai dibawah standar. Pada tahap pra-siklus diketahui sebanyak 21 peserta didik dari 26 peserta didik masih memiliki nilai dibawah KKM. Setelah pelaksanaan siklus I jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 14 peserta didik. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 5 peserta didik.²⁹

²⁸ Adang Romanda. Skripsi : *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kelas V di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017* (Lampung : UIN Raden Intan, 2016)

²⁹ Anna. Skripsi : *Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Games Tebak Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara* (Palopo : Universitas Cokroaminoto, 2020)

Telaah penelitian ketiga yang dilakukan oleh Ayu Lobika Lestari (160101231) dengan judul penelitian “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nurul Ulum Mertak Tombok Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggali wawasan guru SKI mengenai model mengajar tersebut, pelaksanaannya, dan dampak serta kendala dari pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil dari penelitian ini adalah guru telah mengenal TGT dan pernah menerapkannya di kelas. Dampak positif dari model pembelajaran ini yaitu peserta didik menjadi berminat dalam belajar, mempercepat respon, dan meningkatkan nilai mereka. Sedangkan dampak negatifnya yaitu peserta didik sulit diatur dan saling olok kepada tim yang kalah. Adapun kendala dari penerapan model pembelajaran ini yaitu media pembelajaran, ruang kelas, dan waktu pelaksanaan yang kurang memadai.³⁰

Dari beberapa tinjauan pustaka yang dilaksanakan peneliti memperoleh informasi bahwa model pembelajaran TGT ini sesuai bagi pembelajaran. Model pembelajaran ini memadukan antara belajar dengan bermain sehingga peserta didik dapat merasakan suasana belajar yang berbeda. Selain itu, minat dan semangat belajar pada diri peserta didik juga dapat muncul sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan terasa menyenangkan. Meski demikian, tidak ada penelitian yang sama persis dengan penelitian milik peneliti. Perbedaan penelitian ini dari penelitian sebelumnya terletak pada cara melaksanakan model pembelajaran TGT di pembelajaran, perbedaan materi, perbedaan lokasi, serta kondisi subjek yang diteliti.

³⁰ Ayu Lobika Lestari. Skripsi : *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nurul Ulum Mertak Tombok Tahun Pelajaran 2019/2020* (Mataram : UIN Mataram, 2020)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis dari penelitian ini yaitu penelitian lapangan dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian lapangan adalah jenis penelitian yang mengharuskan peneliti untuk terjun langsung di lapangan dengan tujuan untuk mencari suatu masalah beserta solusinya.³¹ Lapangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lokasi yang akan peneliti manfaatkan untuk melakukan penelitian.

Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif menurut Steven Dukeshire & Jennifer Thurlow adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi secara mendalam tentang permasalahan yang akan dipecahkan. Informasi tersebut berbentuk data yang bukan angka dan bersifat naratif. Proses pengumpulan data dapat menggunakan *focus grup*, wawancara secara mendalam, dan observasi partisipasi. Sedangkan menurut Creswell, metode penelitian kualitatif diartikan sebagai proses eksplorasi yang digunakan untuk memahami suatu permasalahan melalui prosedur yang sistematis, mulai dari penyusunan pertanyaan, langkah-langkah penelitian, pengumpulan dan analisis data, serta menjabarkannya ke dalam laporan penelitian.³²

Dari beberapa pendapat yang tertera, didapati bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang mengolah informasi berupa data bukan angka dan bersifat naratif. Metode ini lebih berfokus pada pemahaman mendalam terhadap suatu masalah. Melalui penelitian kualitatif, peneliti dapat mengenal sumber data dan mengeksplor kegiatan yang sama sehingga peneliti dapat memperoleh hasil yang mendalam

³¹ Bagus Eko Dono, *Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Siswa* (Bogor : Guepedia, 2021), hlm. 22

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung : Alfabeta, 2017), hlm. 3-4

mengenai Implementasi Model Pembelajaran TGT pada Mata Pelajaran IPA kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat yang dijadikan sebagai sumber data mengenai keadaan sesungguhnya dari subjek dan objek yang akan diteliti, sehingga peneliti dapat mencapai keakuratan data dalam penelitian. Penelitian ini dilangsungkan di SD Negeri 2 Bantarwuni. Sekolah tersebut merupakan salah satu lembaga pendidikan jenjang Sekolah Dasar Negeri dan bernaung di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang ada di Kecamatan Kembaran. SD Negeri 2 Bantarwuni terletak di Jalan Raya Bantarwuni, Desa Bantarwuni, RT 4/RW 3, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas.

2. Waktu Penelitian

Pengumpulan data penelitian di tahap observasi pendahuluan dilakukan sejak tanggal 8 November s.d 22 November 2022 dengan tujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi di SD Negeri 2 Bantarwuni. Kegiatan pengumpulan data dilanjutkan ke tahap riset individual yang dilakukan mulai tanggal 22 Mei s.d 22 Juni 2023 dengan tujuan untuk menggali informasi mengenai subjek dan objek yang akan diteliti.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini yaitu kepala sekolah, pendidik sekaligus wali kelas serta peserta didik kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni, dimana mereka memiliki peran yang penting dalam pemberian data penelitian.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian yang akan peneliti teliti adalah implementasi model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian. Tanpa metode pengumpulan data, maka data yang terkumpul tidak dapat memenuhi standar ketetapan. Hal tersebut dikarenakan tujuan dilaksanakannya penelitian adalah mengumpulkan data. Adapun metode yang peneliti gunakan dalam kegiatan ini yaitu wawancara dengan narasumber, mengamati objek, dan dokumentasi.

1. Wawancara

Menurut Sugiyono, wawancara diartikan sebagai dua orang yang bertemu dengan tujuan untuk menggali informasi melalui kegiatan tanya jawab dari suatu topik tertentu.³³ Menurut pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa wawancara adalah kegiatan yang melibatkan dua pihak yaitu pihak pewawancara dan narasumber dengan tujuan untuk menemukan permasalahan mengenai suatu topik dan memperoleh data secara mendalam.

Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur merupakan teknik wawancara tanpa penyusunan pertanyaan yang tertata dan lengkap. Pertanyaan yang disampaikan hanya berisi pokok masalahnya saja. Teknik wawancara ini sering digunakan dalam penelitian yang bertujuan untuk menggali data dan informasi dari subjek penelitian secara mendetail.³⁴

Dalam pelaksanaannya, kegiatan wawancara ini peneliti lakukan sebanyak empat kali dengan waktu yang berbeda yaitu dua kali di tahap observasi pendahuluan dan dua kali di tahap riset individual. Pada tahap observasi pendahuluan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan pokok pertanyaan seperti kondisi pembelajaran pasca pandemi covid-19, kurikulum yang diterapkan, permasalahan yang dihadapi, dan upaya yang dilakukan dalam mengatasi permasalahan

³³ Danu Eko Agustinova, *Memahami Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik* (Yogyakarta : Calpulis, 2015), hlm. 33

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hlm. 116

tersebut untuk ditanyakan kepada Ibu Dra. Mintarsih Agustiyati selaku kepala SD Negeri 2 Bantarwuni.

Selain itu, peneliti juga menyiapkan pokok pertanyaan seperti perkembangan belajar yang dialami peserta didik, jumlah peserta didik, metode pembelajaran yang diterapkan, suasana belajar dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut, kendalanya, dan upaya yang pendidik lakukan dalam mengatasi permasalahan di kelas untuk ditanyakan kepada Ibu Rumiwati, S.Pd selaku wali kelas sekaligus pendidik di kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni.

Setelah menyiapkan gambaran mengenai hal-hal yang akan ditanyakan, peneliti berkunjung ke sekolah pada tanggal 9 November 2022 dan menemui narasumber untuk mendapatkan informasi melalui pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Hasil dari wawancara tersebut, peneliti memanfaatkan sebagai data awal penelitian dan bekal untuk melaksanakan penelitian di tahap berikutnya.

Adapun wawancara pada tahap riset individual juga peneliti lakukan sebanyak dua kali. Wawancara pertama peneliti lakukan pada tanggal 19 Mei 2023 kepada Ibu Rumiwati, S.Pd melalui media *Whatsapp* dengan tujuan untuk menanyakan proses di tahap perencanaan pembelajaran mulai dari materi pembelajaran, rancangan kegiatan pembelajaran, serta media pembelajaran yang harus dipersiapkan. Sedangkan wawancara kedua dilakukan pada tanggal 24 Mei 2023 dengan narasumber yang sama secara tatap muka dengan tujuan untuk mengulik tahap evaluasi pembelajaran berupa cara pendidik dalam mengevaluasi pembelajaran, hasilnya, kendalanya, hingga hal-hal yang harus pendidik perbaiki di pembelajaran selanjutnya.

2. Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati suatu objek yang akan diteliti, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan melibatkan semua panca indera untuk menggali data yang harus

dikumpulkan dalam penelitian. Tanpa adanya pengamatan, seorang peneliti akan kesulitan dalam menentukan subjek, objek, dan variabel yang akan dikaji.³⁵

Dalam observasi ini, peneliti menggunakan jenis observasi partisipasi. Observasi partisipasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan secara langsung oleh peneliti di lokasi penelitian dengan melibatkan diri dalam kegiatan sehari-hari dari subjek yang akan diteliti. Dengan teknik observasi ini, peneliti dapat mengetahui perilaku yang tampak dari setiap subjek sehingga data yang diperoleh mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni akan lebih lengkap.

Selama penelitian, peneliti melakukan observasi sebanyak tiga kali di waktu yang berbeda dengan cara mengamati proses pembelajaran secara langsung di kelas. Observasi pertama, peneliti lakukan pada tanggal 8 November 2022 dengan tujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai pelaksanaan pembelajaran sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Observasi kedua, dilakukan pada tanggal 22 Mei 2023 dengan tujuan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pertemuan I. Dan observasi ketiga, dilakukan pada tanggal 23 Mei 2023 dengan tujuan untuk mengamati proses pembelajaran di pertemuan II.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk melengkapi data yang telah diperoleh dari pengamatan dan survei agar lebih terjamin kebenarannya.³⁶ Kegiatan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti merupakan cara pengumpulan data berupa catatan maupun gambar terkait proses belajar di kelas V SD

³⁵ Danu Eko Agustinova, *Memahami...*, hlm. 36-37

³⁶ Danu Eko Agustinova, *Memahami...*, hlm. 39-40

Negeri 2 Bantarwuni dengan menggunakan model pembelajaran TGT ketika penelitian terjadi.

Catatan yang peneliti kumpulkan berupa data-data persekolahan seperti profil sekolah, visi dan misi sekolah, data pendidik dan karyawan, data peserta didik, data sarana prasarana, daftar nilai peserta didik kelas V, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi, serta lembar evaluasi. Sedangkan gambar yang peneliti kumpulkan berupa foto-foto mulai dari awal observasi hingga proses penelitian berakhir.

E. Metode Analisis Data

Metode analisis data kualitatif adalah metode yang digunakan untuk memaparkan data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, observasi lapangan maupun dari kegiatan dokumentasi agar mudah dipahami oleh orang lain. Tujuan akhir dari kegiatan analisis data yaitu untuk memperoleh informasi maupun teori baru serta menjawab hipotesis yang ada.

Miles dan Huberman berpendapat bahwa kegiatan dalam analisis data kualitatif dilakukan secara berkesinambungan hingga penelitian dinyatakan selesai. Tahapan-tahapan dari metode analisis data terdiri dari reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*)³⁷

1. Tahap Reduksi Data

Dalam arti sempit, reduksi data berarti kegiatan yang bertujuan untuk mengurangi data. Sedangkan dalam arti yang luas, reduksi data diartikan sebagai kegiatan untuk menyempurnakan data, baik dengan melakukan pengurangan pada data yang dianggap tidak sesuai maupun memberi penambahan pada data yang perlu ditambah.

Selama proses pengumpulan data terjadi, jumlah data yang dikumpulkan cukup banyak jumlahnya. Dengan melakukan reduksi pada data, dapat memudahkan peneliti dalam memahami data

³⁷ Danu Eko Agustinova, *Memahami...*, hlm. 64-68

penelitian dan melakukan pengumpulan data selanjutnya jika diperlukan. Proses reduksi data dilakukan dengan cara merangkum dan memilih data-data pokok yang disesuaikan dengan tema penelitian yaitu mengenai pembelajaran di kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, seperti memilah foto dokumentasi dari kegiatan observasi antara yang layak dan tidak layak dicantumkan di penelitian serta memilah hasil wawancara yang sesuai dengan topik penelitian.

2. Tahap Penyajian Data

Setelah peneliti mereduksi data, langkah selanjutnya yaitu menampilkan data. Penyajian data adalah kegiatan pengumpulan data atau informasi secara terorganisir dan disusun berdasarkan kategori maupun pengelompokan-pengelompokan tertentu sehingga memudahkan untuk dipahami dan perencanaan penelitian selanjutnya. Dalam penelitian kualitatif, kegiatan ini seringkali dinyatakan dengan teks yang bersifat naratif. Selain itu, data juga dapat dinyatakan dengan bentuk grafik, matrik, network, dan chart.

Bentuk penyajian data yang peneliti terapkan di penelitian ini berupa teks naratif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara detail mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni.

3. Tahap Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah akhir dari penganalisisan data adalah menarik kesimpulan dan memverifikasi. Tahap ini dimaksudkan untuk mencari konklusi dari data yang telah diperoleh dimana peneliti menyimpulkan berbagai data dan informasi yang terkumpul mulai dari kegiatan wawancara, observasi, maupun dokumentasi di SD Negeri 2 Bantarwuni dan disatukan menjadi laporan penelitian guna menjawab rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Dalam sebuah penelitian, seorang peneliti harus mengetahui informasi mengenai subjek dan objek yang akan diteliti agar memudahkan peneliti dalam merencanakan langkah penelitian selanjutnya. Informasi tersebut dapat peneliti peroleh melalui kegiatan berupa observasi pendahuluan di lapangan, wawancara dengan subjek penelitian, maupun dokumentasi.

Seperti yang telah diuraikan pada latar belakang permasalahan, diketahui bahwa perkembangan belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari adanya peserta didik yang masih memiliki nilai dibawah KKM terutama pada mata pelajaran IPA. Permasalahan ini terjadi karena kurangnya keseriusan dan perhatian peserta didik di dalam pembelajaran akibat dari rasa bosan dan jenuh yang dirasakan. Rasa bosan dan jenuh seringkali muncul ketika pembelajaran berlangsung tanpa adanya variasi dan inovasi didalamnya. Dalam menghadapi permasalahan tersebut, pendidik berupaya untuk mengubah gaya mengajar dan melakukan inovasi di dalam pembelajaran berupa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dalam penerapannya, model pembelajaran ini dilaksanakan dengan tiga tahapan pembelajaran, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

1. Perencanaan Pembelajaran

Tahap perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal yang harus dilalui pendidik pada setiap pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti peroleh dari ibu Rumiwati selaku wali kelas sekaligus pendidik di kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni pada tanggal 19 Mei 2023, pendidik mengatakan bahwa: “Sebelum melaksanakan pembelajaran, saya selalu menyempatkan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran paling maksimal satu hari sebelumnya. Apalagi di kurtilas ini, ada komponen pembelajaran yang harus saya buat

seperti RPP. RPP ini memudahkan saya dalam mengajar. Jadi, saya tahu langkah apa saja yang harus dilakukan dalam mengajar”.³⁸

Pada tahap perencanaan ini, pendidik merancang berbagai hal yang diperlukan di pembelajaran esok hari agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Hal tersebut diantaranya:

a. Merumuskan tujuan pembelajaran

Dalam RPP, tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk kompetensi yang harus dicapai atau dikuasai oleh peserta didik. Tujuan tersebut juga harus disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam pembelajaran. Berikut penjabaran dari KI, KD, dan tujuan pembelajaran yang telah pendidik rumuskan sebagai berikut.

1) Kompetensi inti

- a) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya;
- b) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru;
- c) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca), dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah;
- d) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

³⁸ Hasil Wawancara dengan Ibu Rumiwati, S.Pd pada Tanggal 19 Mei 2023 Pukul 06.30 WIB

2) Kompetensi dasar

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pembelajaran
Bahasa Indonesia	
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 Mengidentifikasi informasi yang terdapat pada gambar iklan.
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.	4.4.1 Menjelaskan kembali informasi yang terdapat pada gambar iklan.
IPA	
3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan zat campuran).	3.9.1 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran).
4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.	4.9.1 Menjelaskan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.

3) Tujuan pembelajaran

- a) Setelah mengamati gambar iklan, siswa dapat menyebutkan isi dari gambar iklan secara lisan dengan tepat;
- b) Setelah membaca materi tentang iklan, siswa dapat menjelaskan pengertian, tujuan, ciri-ciri, dan bentuk iklan beserta contohnya dengan tepat;

- c) Setelah membaca materi tentang zat tunggal dan zat campuran, siswa dapat menyebutkan perbedaan keduanya beserta contohnya dengan tepat;
 - d) Setelah membaca materi, siswa dapat mengelompokkan benda-benda ke dalam unsur atau senyawa dengan tepat.
- b. Pemilihan materi pembelajaran

Adapun pembelajaran yang pendidik rencanakan di RPP yaitu materi pembelajaran yang terdapat pada buku Tematik Tema 9 “Benda-benda di Sekitar Kita”, Subtema 3 “Manusia dan Benda di Lingkungannya”, bagian pembelajaran ke-1 yang membahas mengenai iklan, zat tunggal, dan zat campuran.

- c. Pemilihan sumber belajar/media pembelajaran

Pada pembelajaran kali ini, pendidik menggunakan media pembelajaran berupa gambar iklan produk minuman yang diunduh dari *Google* dan dicetak. Gambar iklan tersebut, dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alat pendukung dalam memberikan penjelasan tentang iklan kepada peserta didik. Selain itu, pendidik juga menyiapkan soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

- d. Merancang langkah-langkah pembelajaran

Dalam hal ini, pendidik merancang langkah-langkah yang harus dilakukan selama pembelajaran dengan berpedoman pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pendidik mengatakan bahwa: “Saya merencanakan kegiatan pembelajaran kali ini untuk dua pertemuan sekaligus karena mempertimbangkan tahapan TGT yang cukup banyak di waktu yang terbatas”.³⁹

³⁹ Hasil Wawancara dengan Ibu Rumiwati, S.Pd pada Tanggal 19 Mei 2023 Pukul 09.00 WIB

Adapun penjabaran dari langkah-langkah pembelajaran yang telah pendidik rancang yaitu sebagai berikut:

1) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan ini pendidik isi dengan membuka kelas dan berdoa bersama, mengabsensi kehadiran peserta didik, mengaitkan antara pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran hari tersebut, menyampaikan tujuan pembelajaran dan gambaran mengenai pembelajaran yang akan dilakukan, serta memfokuskan peserta didik sebelum materi disampaikan.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini, pendidik merancangya berdasarkan tahapan TGT. Pertama, tahap penyajian kelas yang diisi dengan kegiatan penyampaian materi kepada peserta didik. Kedua, tahap belajar dalam kelompok yang dilakukan dengan memerintahkan peserta didik untuk belajar dan memecahkan soal yang diberikan oleh pendidik secara berkelompok, di mana hasil dari penyelesaian soal tersebut akan diakumulasi menjadi skor kelompok.

Ketiga, tahap permainan yang dilakukan dengan melakukan permainan berupa soal bernomor yang harus dipilih dan dijawab oleh setiap perwakilan dengan jawaban benar memperoleh skor. Keempat, tahap pertandingan yang dilakukan dengan memecahkan soal yang ada di papan soal masing-masing kelompok dan jawaban benar juga memperoleh skor, di mana skor tersebut akan diakumulasikan dengan skor di tahap sebelumnya untuk mengetahui pemenangnya. Kelima, tahap penghargaan kelompok yang dilakukan dengan cara mengumumkan kelompok pemenang dari rangkaian pembelajaran tersebut.

3) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup ini, pendidik bertugas untuk merefleksikan materi pembelajaran yang telah disampaikan, melakukan evaluasi dengan memberikan lembar evaluasi kepada peserta didik dan menutup pembelajaran dengan berdoa.

e. Menentukan teknik evaluasi pembelajaran

Dalam hal ini, pendidik menyiapkan dua cara untuk melakukan evaluasi terhadap peserta didiknya yaitu melalui lembar observasi yang digunakan untuk mengukur perkembangan belajar peserta didik dari segi afektif dan psikomotorik, serta melalui lembar evaluasi yang digunakan untuk mengukur perkembangan belajar peserta didik dari segi kognitif.

Adapun contoh dari bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh pendidik kelas V yaitu sebagai berikut.

7. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa. Guru mengabsensi siswa. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. Guru menanyakan materi pembelajaran di hari sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan disampaikan. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	2 x 15 Menit
Inti	<p>A. Tahap Penyajian Kelas</p> <p>Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa diajak untuk mengamati gambar tentang iklan yang ada di buku siswa. Guru memancing pertanyaan sehingga siswa dapat menyimpulkan isi iklan tersebut. Contoh pertanyaan : <ul style="list-style-type: none"> Disebut apakah gambar tersebut? Produk apa yang ditawarkan pada gambar tersebut? Apa saja yang ada di dalam gambar iklan tersebut? <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa bersama dengan guru membaca dan mencermati teks bacaan tentang tujuan iklan, ciri-ciri iklan, dan bentuk iklan. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan terkait dengan bacaan yang dibacanya. Guru menyajikan gambar tentang iklan di depan kelas. Guru kembali memancing pemahaman siswa dengan pertanyaan sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> Gambar iklan tersebut termasuk dalam bentuk iklan apa? Apa tujuan dari iklan tersebut? Produk apa yang ditawarkan dalam iklan tersebut? Ciri apa saja yang ada di dalam iklan tersebut? Guru meminta salah satu siswa untuk berdiri dan menjelaskan kesimpulan dari iklan tersebut dengan nyaring. Guru bersama dengan siswa kembali membaca teks bacaan tentang zat tunggal dan zat campuran yang ada di dalam buku siswa. Perwakilan siswa diminta untuk menjelaskan perbedaan dari zat tunggal dan zat campuran. 	2 x 90 Menit

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap ini, pendidik menerapkan pembelajaran dengan beracuan pada RPP yang telah dibuat di hari sebelumnya. Berdasarkan uraian di atas dan hasil dari observasi pada tanggal 22 dan 23 Mei 2023 yang peneliti lakukan, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama dua kali pertemuan.⁴⁰



Gambar 1

Pendidik Melaksanakan Pembelajaran di Kelas V

a. Pertemuan I

Pada pertemuan I tanggal 22 Mei 2023 pukul 09.30 s.d 12.30 WIB, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai pengantar awal pembelajaran sebelum pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik. Pada kegiatan ini, pendidik masuk dan berdiri di depan kelas dengan mengucapkan salam serta menyapa peserta didik. Kemudian, pendidik mengabsensi peserta didik. Sebelum melaksanakan kegiatan, pendidik senantiasa mengajak peserta didik untuk berdoa bersama dengan dipimpin oleh Syahrulloh Fajri selaku ketua di kelas tersebut. Setelah itu, pendidik menanyakan materi pembelajaran di hari

⁴⁰ Hasil Observasi di Kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni pada Tanggal 22-23 Mei 2023

sebelumnya dan dikaitkan dengan materi yang akan diajarkan. Pendidik juga menyampaikan tujuan pembelajaran dan rangkaian kegiatan secara umum agar peserta didik memiliki gambaran mengenai pembelajaran pada hari tersebut.

2) Kegiatan Inti

Setelah kegiatan pendahuluan terlaksana, pendidik melanjutkan pembelajaran ke inti kegiatan. Pada kegiatan ini, pendidik mulai menyampaikan materi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Tahap pertama dari TGT yaitu tahap penyajian kelas. Pada tahap ini, pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik menggunakan metode ceramah yang diselingi dengan kegiatan tanya jawab. Kegiatan diawali dengan mengamati gambar iklan yang terdapat pada buku siswa. Pendidik menstimulus peserta didik untuk menganalisis gambar iklan tersebut melalui tanya jawab, seperti menanyakan nama dari gambar tersebut, produk yang ditawarkan, unsur-unsur yang ada di dalam iklan, dan kesimpulan dari gambar iklan tersebut. Dengan adanya inovasi berupa penggunaan media gambar pada pembelajaran dapat menarik perhatian, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan menambah minat peserta didik dalam menyimak materi meskipun hanya disampaikan melalui metode ceramah.

Setelah itu, peserta didik diminta untuk membaca teks bacaan yang terdapat pada buku siswa mengenai pengertian, tujuan, ciri-ciri, dan bentuk iklan yang diselingi dengan penjelasan dari pendidik. Untuk memperdalam pemahaman peserta didiknya, pendidik menunjukkan gambar iklan tentang sebuah produk minuman kemasan yang telah disiapkan pada tahap perencanaan di depan kelas dan

menunjuk salah satu anak yang bernama Lucky Aji Nugroho supaya menyebutkan bentuk, tujuan, produk, dan ciri-ciri yang terkandung di dalam gambar. Dikarenakan jawaban dari peserta didik tersebut benar, maka Pendidik kembali melanjutkan pembelajaran dengan memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai pengertian, perbedaan, serta contoh dari zat tunggal dan zat campuran di kehidupan sehari-hari.

Tahap kedua yaitu tahap belajar dalam kelompok. Tahapan ini dilakukan setelah pemberian materi di tahap pertama selesai. Pada tahap ini, pendidik membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil berdasarkan kemampuannya yang dilihat dari hasil ulangan harian sebelumnya. Dikarenakan peserta didik di kelas V berjumlah 21 anak, maka pendidik membaginya menjadi tiga kelompok yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 7 anak. Kelompok 1 terdiri dari Ali Saputra, Fais Ananda Saputra, Ardi Wibowo, Raffi Syafii, Anjaneta Izra Sander, Nirmansyah, Sofah Indriani. Kelompok 2 terdiri dari Ardan Febri, Aldo Setiawan, Nur Mustofa, Aprilliana, Surya Putra Prayoga, Lucky Aji Nugroho, Tika Detavia. Dan kelompok 3 terdiri dari Arfah Yakub Maulana, Alisa, Faozan Wahyu, Dwianto, Jamal, Syahrulloh Fajri.

Setiap kelompok diminta untuk mengerjakan soal yang ada di dalam buku siswa halaman 124 dan 126 selama waktu yang telah ditentukan. Ketika waktu pengerjaan selesai, pendidik bersama peserta didik mengulas jawaban satu per satu dengan meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya secara bergantian. Setiap jawaban benar diberikan skor. Dan skor tersebut disampaikan ke masing-masing ketua kelompok untuk diakumulasi dengan

tahap berikutnya. Dengan adanya kompetisi kelompok pada pembelajaran, peserta didik yang biasanya bersikap acuh dan diam saja di kelas menjadi terdorong untuk lebih serius dan aktif dalam mengerjakan setiap soal yang ada serta bersedia untuk berdiskusi di dalam kelompok tersebut.

Tahap ketiga yaitu tahap permainan. Sebelum tahap permainan dimulai, pendidik terlebih dahulu menjelaskan aturan yang harus dipahami oleh peserta didik selama permainan berlangsung. Aturan-aturan dalam permainan ini, diantaranya setiap kelompok diminta untuk menyiapkan dua anggotanya sebagai perwakilan. Salah satu dari perwakilan tersebut diperintahkan untuk mengambil soal bernomor dan menjawabnya. Jawaban dapat diperoleh melalui diskusi sesama perwakilan maupun dengan langsung menjawabnya. Selama permainan berlangsung, setiap kelompok diberikan satu kali kesempatan untuk meminta bantuan kepada anggota kelompok lainnya dalam menjawab soal. Selain itu, setiap kelompok juga mendapat kesempatan sebanyak lima kali untuk memilih dan menjawab soal.

Setelah pendidik selesai menjelaskan aturan permainan kepada peserta didik, maka tahap permainan siap dimulai. Pendidik terlebih dahulu melakukan *setting* tempat dan mengizinkan pemain untuk belajar terlebih dahulu selama 5 menit. Lalu, perwakilan dari setiap kelompok dipersilahkan duduk sesuai dengan arahan pendidik. Kelompok 1 diwakilkan oleh Anjaneta Izra Sander dan Sofah Indriani, kelompok 2 diwakili oleh Aprilliana dan Tika Detavia, sedangkan kelompok 3 diwakili oleh Jamal dan Syahrulloh Fajri. Pendidik meminta salah satu dari perwakilan ketiga kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain. Dari langkah ini, diperoleh urutan yang bermain

pertama yaitu kelompok 3, pemain kedua kelompok 2 dan pemain ketiga kelompok 1.

Saat urutan pemain telah ditentukan, perwakilan yang memperoleh urutan pertama mendapat kesempatan pertama dalam mengambil soal bernomor secara acak. Soal dibuka dan dijawab bersama. Dalam pelaksanaannya, Syahrulloh Fajri bersama Jamal memilih satu soal dan berhasil menjawab dengan benar sehingga memperoleh 10 skor. Permainan dilanjutkan ke urutan kedua yaitu Aprilliana dan Tika Detavia yang mengambil satu soal, namun mereka kesulitan untuk menjawabnya. Oleh karena itu, mereka memilih untuk menggunakan bantuan sehingga berhasil menjawab dan memperoleh 10 skor. Selanjutnya urutan pemain ketiga yaitu Anjaneta Izra Sander dan Sofah Indriani. Mereka juga memilih satu soal dan berhasil menjawab dengan benar tanpa dan memperoleh skor 10.

Tahap permainan terus dilanjutkan hingga soal bernomor habis. Ketika soal telah habis, seluruh pemain diminta untuk kembali ke kelompok asalnya dan melaporkan hasil skor yang telah diperoleh kepada ketua kelompok agar diakumulasikan dengan perolehan skor dari tahap sebelumnya. Akumulasi skor kemudian diserahkan kepada pendidik agar diakumulasikan kembali dengan tahap berikutnya.

3) Kegiatan Penutup

Ketika pendidik hendak melanjutkan kegiatan pembelajaran, ternyata jam pelajaran telah selesai. Oleh karena itu, tahap turnamen ditunda esok hari dan pembelajaran pada pertemuan tersebut diakhiri. Sebelum kegiatan pembelajaran berakhir, pendidik senantiasa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui

bersama peserta didik. Hal tersebut dilakukan sebagai bentuk penekanan pada materi yang telah pendidik sampaikan. Selain itu, pendidik juga memberikan apresiasi dan dukungan kepada peserta didik agar mereka tetap memiliki semangat dalam belajar. Setelah itu, pendidik dan peserta didik menutup kegiatan di kelas dengan membaca doa bersama dan dipimpin oleh Syahrulloh Fajri. Pendidik mengucapkan salam penutup, lalu peserta didik secara bergantian menghampiri pendidik untuk bersalaman dan pulang.

b. Pertemuan II

Pada pertemuan II tanggal 23 Mei 2023 pukul 07.30 s.d 09.00 WIB, pendidik kembali menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT. Pendidik melanjutkan tahap pembelajaran yang belum terlaksana di hari sebelumnya. Penerapan pembelajaran pada pertemuan ini juga dilakukan dengan tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada pertemuan kedua ini, kegiatan pendahuluan diawali dengan pendidik yang masuk dan berdiri di depan kelas dengan mengucapkan salam serta menyapa peserta didik. Kemudian, pendidik mengabsensi peserta didik. Sebelum melaksanakan kegiatan, pendidik mengajak peserta didik untuk berdoa bersama dengan dipimpin oleh Syahrulloh Fajri. Setelah itu, pendidik mengulas ulang materi pembelajaran di hari sebelumnya dan menyampaikan rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan agar peserta didik memiliki gambaran mengenai pembelajaran pada hari tersebut.

2) Kegiatan Inti

Setelah kegiatan pendahuluan selesai, pendidik melanjutkan pembelajaran ke tahap pertandingan/turnamen dan tahap penghargaan kelompok.

a) Tahap pertandingan

Tahap pertandingan merupakan tahap yang pendidik lakukan setelah ketiga tahap sebelumnya selesai. Pada tahap ini, pendidik terlebih dahulu meminta peserta didik agar duduk secara berkelompok seperti sebelumnya. Kemudian pendidik melakukan pemilahan terhadap seluruh anggota dari setiap kelompok yang didasarkan pada nilai ulangan harian terakhir. Pemilahan ini bertujuan untuk mengetahui peserta didik yang memiliki kemampuan homogen dari ketiga kelompok.

Setelah melakukan pemilahan, pendidik memberitahukan nomor urut untuk diingat oleh masing-masing anak. Nomor urut tersebut berupa angka 1 sampai 7 dengan ketentuan angka 1 dan 2 merupakan peserta didik dengan nilai terendah di kelompoknya, nomor 3 dan 4 merupakan peserta didik yang memperoleh nilai cukup baik, sedangkan nomor 5 sampai 7 merupakan peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi di dalam kelompoknya.

Lalu, pendidik menempelkan papan soal di papan tulis. Papan soal tersebut dibagi menjadi tiga bagian yang setiap bagiannya harus dikerjakan oleh masing-masing kelompok. Setiap bagian papan soal, terdiri dari 7 pertanyaan yang telah disesuaikan dengan jumlah anak dalam setiap kelompok beserta levelnya. Level dalam soal juga didasarkan pada ketentuan penomoran peserta didik, yaitu soal nomor 1 dan 2 memiliki level mudah

karena harus dikerjakan oleh peserta didik dengan nomor urut 1 dan 2, soal nomor 3 dan 4 memiliki level cukup mudah untuk dikerjakan oleh peserta didik dengan nomor urut 3 dan 4, sedangkan soal nomor 5, 6, 7 memiliki level sulit dan harus dikerjakan oleh peserta didik dengan nomor urut 5 sampai 7.

Sebelum pertandingan dimulai, pendidik meminta seluruh anggota kelompok untuk menyiapkan alat tulis. Setiap anggota kelompok secara bergantian maju dan mengerjakan soal sesuai nomor urutnya dengan batas waktu maksimal 30 detik. Tahap ini terus berlanjut hingga ketujuh soal terjawab.

Ketika seluruh soal terjawab, pendidik meminta kepada ketua dari masing-masing kelompok untuk maju dan membantu dalam mencocokkan jawaban serta menghitung skor yang diperoleh kelompoknya. Seperti tahap sebelumnya, setiap jawaban benar akan mendapat 10 poin. Total skor akan dicatat oleh ketua kelompok dan diserahkan kepada pendidik untuk diakumulasikan dengan skor yang telah diperoleh dari tahap-tahap sebelumnya.

b) Tahap penghargaan kelompok

Setelah pertandingan antar kelompok berakhir dan pendidik telah melakukan akumulasi pada keseluruhan skor. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan ke tahap penghargaan kelompok. Tahapan ini bertujuan untuk mengumumkan kelompok pemenang dari rangkaian kegiatan yang telah dilakukan dan sebagai bentuk apresiasi atas kinerja peserta didik sehingga mendorong mereka agar terus belajar dan berkembang.

Keberhasilan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari total perolehan skor masing-masing kelompok. Kelompok dengan perolehan skor tertinggi diraih oleh kelompok 1, kelompok dengan perolehan skor sedang diraih oleh kelompok 2, dan kelompok dengan total skor terendah diraih oleh kelompok 3. Dari pernyataan tersebut, kelompok pemenang dari kegiatan pembelajaran menggunakan TGT adalah kelompok 1.

3) Kegiatan Penutup

Pada pertemuan kedua ini, seluruh tahapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah selesai diterapkan dan pembelajaran pada pertemuan tersebut diakhiri. Sebelum kegiatan pembelajaran berakhir, pendidik kembali melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui bersama peserta didik. Pendidik juga memberikan lembar penugasan kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah dan dikumpulkan keesokan harinya. Hal tersebut dilakukan pendidik sebagai upaya untuk mengukur perkembangan dari setiap peserta didik setelah proses pembelajaran selesai dilakukan. Setelah itu, pendidik dan peserta didik menutup kegiatan di kelas dengan membaca doa bersama. Kemudian, pendidik mengucapkan salam penutup.

3. Evaluasi Pembelajaran

Setiap selesai melaksanakan pembelajaran, pendidik harus melakukan evaluasi atau penilaian terhadap proses pembelajaran tersebut. Pengertian dari evaluasi pembelajaran yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan dari suatu kegiatan melalui pengumpulan, analisis, dan interpretasi pada sebuah informasi. Evaluasi pembelajaran dapat dilaksanakan ketika pelaksanaan pembelajaran maupun pada saat pendidik memberikan tugas kepada peserta didik.

Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan, pendidik dapat mengetahui perkembangan peserta didik baik dari sikap, pemahaman, dan kemahirannya. Pendidik juga dapat mengetahui efektivitas dari model pembelajaran yang diterapkan beserta hal-hal yang menjadi penghambat terlaksananya pembelajaran sehingga pendidik dapat menyempurnakannya di pembelajaran selanjutnya.

Evaluasi pembelajaran di kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, didasarkan pada kriteria belajar yang telah ditentukan. Kriteria belajar tersebut berupa nilai minimal yang harus diperoleh dan dilampaui oleh peserta didik dalam setiap mata pelajaran yang biasa disebut dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan dengan Ibu Rumiwati pada tanggal 8 November 2022, diketahui bahwa KKM dari mata pelajaran IPA di kelas V adalah 71. Jika nilai peserta didik melampaui KKM tersebut, maka mereka dianggap lulus dan mampu menguasai pembelajaran dengan baik. Dan jika nilai peserta didik belum melampaui KKM, maka mereka dianggap belum lulus dan perlu diadakan kegiatan remedial.⁴¹

Pada tahap ini, pendidik melakukan evaluasi ketika pembelajaran berlangsung dan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Adapun kegiatan evaluasi yang pendidik lakukan ketika pembelajaran yaitu menggunakan lembar observasi. Lembar observasi tersebut meliputi nilai religius yang dilihat dari kegiatan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran, kedisiplinan yang dilihat dari kehadiran peserta didik, dan keaktifan yang dilihat dari aktivitas peserta didik di dalam pembelajaran.

⁴¹ Hasil Observasi di SD Negeri 2 Bantarwuni dengan Ibu Rumiwati, S.Pd pada Tanggal 8 November 2022 Pukul 09.00 WIB

Sedangkan kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh pendidik setelah pembelajaran merupakan kegiatan evaluasi terakhir dari rangkaian pembelajaran yang dilaksanakan. Kegiatan evaluasi ini, dilihat dari perolehan hasil belajar peserta didik yang digabungkan dengan lembar observasi yang telah diisi sebelumnya. Hasil belajar tersebut pendidik peroleh dari akumulasi nilai berbagai tahapan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Melalui hasil belajar peserta didik, pendidik dapat memperoleh gambaran mengenai perkembangan belajar yang dialami peserta didiknya.

B. Analisa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Berdasarkan paparan data yang telah dipaparkan, diketahui bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT di dalam pembelajaran IPA telah sesuai dengan tahapan pembelajaran seperti yang telah peneliti paparkan di bagian landasan teori. Tahapan tersebut terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

1. Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap perencanaan pembelajaran, pendidik bertugas untuk menyusun rancangan kegiatan pembelajaran mulai dari awal hingga pembelajaran berakhir. Rancangan tersebut, pendidik wujudkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagaimana yang telah peneliti paparkan di atas.

Dilihat dari bentuknya, RPP yang dibuat oleh pendidik telah sesuai dengan aturan pembuatan yang ada di dalam kurikulum 2013. Dalam aturan tersebut terdapat beberapa komponen RPP seperti identitas sekolah, identitas mata pelajaran, kelas atau semester, materi pokok, alokasi waktu, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, serta penilaian hasil belajar.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Implementasi model pembelajaran ini juga sesuai dengan tahapan-tahapan pada teori Slavin yang telah dipaparkan oleh peneliti di bagian landasan teori. Tahapan tersebut meliputi tahap penyajian kelas, tahap belajar dalam kelompok, tahap permainan, tahap pertandingan, dan tahap penghargaan kelompok. Akan tetapi, dari hasil analisis data pada penelitian ini, peneliti menemukan adanya perbedaan terutama pada cara menerapkannya di kelas. Perbedaan tersebut terlihat dari tahap pertandingan yang pendidik terapkan.

Adapun tahap pertandingan yang terdapat pada teori Slavin dilakukan dengan cara menempatkan peserta didik yang homogen di beberapa meja turnamen, kemudian setiap pemain harus menentukan pembaca soal dan pemain pertama menggunakan undian. Pemenang undian diperintahkan untuk memilih kartu bernomor dan memberikannya ke pembaca soal untuk dibacakan dan dikerjakan oleh masing-masing pemain sesuai dengan ketentuan waktu. Setelah waktu habis, pemain diminta untuk menyebutkan jawabannya dan ditanggapi oleh penantang secara berurutan. Lalu, pembaca soal membuka kunci jawaban untuk mengecek jawaban yang benar.

Berbeda halnya dengan tahap pertandingan yang diterapkan oleh pendidik, dimana pendidik melakukannya dengan cara memberikan nomor urut kepada setiap peserta didik di ketiga kelompok sebagai kode untuk mengerjakan soal. Soal yang dibuat juga bukan berbentuk kartu undian melainkan berupa papan soal yang dibagi menjadi tiga bagian yang setiap bagiannya diperuntukkan untuk satu kelompok. Di papan soal tersebut terdapat tujuh level soal yang harus dikerjakan secara bergantian sesuai nomor urut peserta didik tersebut. Setelah ketujuh soal terjawab, pendidik meminta ketua kelompok agar mengoreksi jawaban kelompoknya sesuai dengan kunci jawaban yang ada. Setiap jawaban benar akan mendapat skor.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Ibu Rumiwati pada tanggal 24 Mei 2023, pendidik mengatakan bahwa: “Saya menerapkan model pembelajaran TGT kurang lebih sama dengan teori yang ada. Tapi, ada sebagian yang saya inovasikan dengan cara saya sendiri karena kalau saya menerapkannya sesuai dengan teori, waktunya akan lebih lama sedangkan saat ini saya sedang mengejar ketertinggalan materi sebelum UAS. Saya juga menimbang kondisi siswa yang mungkin akan merasa kebingungan karena langkahnya yang lebih rumit, jadi bisa meminimalisir terjadinya kegaduhan dalam pembelajaran”.⁴²

Selain itu, TGT juga mengandung unsur-unsur dari model pembelajaran kooperatif seperti teori milik Johnson & Johnson yang telah peneliti paparkan di bagian landasan teori. Menurut Johnson & Johnson, unsur-unsur model pembelajaran kooperatif terdiri dari saling ketergantungan secara positif, interaksi tatap muka semakin meningkat, tanggung jawab individual, keterampilan interpersonal, dan proses kelompok.

Pertama, unsur saling ketergantungan secara positif dapat ditemui pada tahap belajar dalam kelompok, dimana setiap anggota kelompok akan saling bergantung agar kelompok tersebut memperoleh hasil yang baik. Kedua, unsur interaksi tatap muka yang semakin meningkat terpenuhi karena dengan menerapkan model pembelajaran kelompok dalam kegiatan belajar mengajar mengharuskan peserta didik untuk selalu bersama dengan kelompoknya hingga pembelajaran selesai. Hal tersebut menyebabkan interaksi antar peserta didik menjadi lebih intens dibanding dengan belajar secara individual.

Ketiga, unsur tanggung jawab individual dapat ditemukan pada tahapan pertandingan dimana setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan soal yang akan dihadapinya sendiri. Keempat, unsur keterampilan interpersonal terpenuhi karena

⁴² Hasil Wawancara dengan Ibu Rumiwati, S.Pd pada Tanggal 24 Mei 2023 Pukul 09.30 WIB

dengan berkelompok setiap peserta didik akan belajar untuk mengembangkan keterampilan dasar dalam dirinya seperti keterampilan berbicara pada saat menyampaikan pendapat, keterampilan bertanya pada saat peserta didik tidak memahami suatu hal, belajar untuk memahami rekan sekelompoknya, dan sebagainya. Dan kelima, unsur proses kelompok juga terpenuhi karena selama penerapan TGT ketika pembelajaran berlangsung, proses dalam kelompok juga akan terus terjadi melalui kegiatan diskusi maupun kerjasama yang terjalin antar anggota kelompok.

3. Evaluasi Pembelajaran

Setelah proses evaluasi pembelajaran selesai dilakukan, pendidik mengetahui bahwa implementasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran tematik, Tema 9 “Benda-benda di Sekitar Kita”, Subtema 3 “Manusia dan Benda di Lingkungannya”, pembelajaran ke-1 yang dilakukan dalam dua pertemuan berjalan dengan baik dan memberikan dampak yang baik juga terhadap perkembangan belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni.

Dampak positif dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu peserta didik terlihat lebih antusias dalam memperhatikan penjelasan pendidik karena adanya inovasi berupa gambar iklan dan penggunaan model pembelajaran, peserta didik menjadi lebih serius dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh pendidik karena adanya kompetisi berupa turnamen akademik, memunculkan rasa kerja sama antar anggota dalam satu kelompok sebagai upaya untuk memperoleh kemenangan, mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran terutama pada tahap permainan, memudahkan pendidik dalam mengawasi perkembangan peserta didik, dan mengoptimalkan nilai peserta didik karena materi yang terus mengalami pengulangan sehingga membantu peserta didik untuk mengingat dan memahaminya.

Meskipun TGT memberi banyak pengaruh yang baik dalam pembelajaran, akan tetapi dalam penerapannya pendidik menemui beberapa kendala seperti, kekurangan jam pelajaran untuk melaksanakannya karena model pembelajaran ini memiliki tahapan yang lebih banyak, adanya rasa kurang percaya antar anggota kelompok sehingga pembagian tugas pada tahap belajar dalam kelompok menjadi tidak merata, terjadi perselisihan antar anggota kelompok karena memberikan jawaban yang salah atau tidak sejalan dengan pemikiran anggota kelompok lainnya, adanya sikap saling ejek terhadap kelompok lain terutama pada kelompok yang memperoleh hasil terendah, serta sulitnya pendidik dalam mengawasi setiap peserta didik sehingga masih ada beberapa peserta didik yang lepas dari pengawasan dan membuat kegaduhan.

Adapun beberapa upaya yang pendidik lakukan untuk mengatasi kendala tersebut yaitu dengan memberikan pengertian kepada peserta didik bahwa pemenang dari turnamen ini tidak hanya dilihat dari perolehan skor tetapi juga dilihat dari kerja sama tim agar peserta didik tidak saling berselisih. Pendidik juga menunjukkan rasa bangga kepada seluruh peserta didik bagaimanapun hasilnya terutama pada tahap penghargaan kelompok agar sikap diskriminasi dan saling ejek tidak terjadi. Selain itu, pendidik juga harus menyiapkan perencanaan pembelajaran dengan lebih matang baik dalam menentukan model, metode, dan media yang sesuai dengan topik agar waktu yang diperlukan lebih efisien.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2022/2023 berjalan dengan baik dan efektif.

Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran ini diterapkan pada mata pelajaran Tematik Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran ke-1 dengan tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan pembelajaran yang diisi dengan penyusunan RPP, tahap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan selama dua pertemuan yang setiap pertemuannya dilalui dalam tiga kegiatan seperti kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, serta tahap evaluasi pembelajaran yang diisi dengan menganalisis proses pembelajaran yang telah dilewati untuk mengetahui progresnya.

Pada kegiatan inti di setiap pertemuan, pendidik isi dengan menerapkan langkah-langkah dari TGT meliputi tahap penyajian kelas yang pendidik lalui dengan menyampaikan materi kepada peserta didik, tahap belajar dalam kelompok yang pendidik lalui dengan membentuk beberapa kelompok kecil dan diberi tugas untuk belajar sekaligus memecahkan persoalan bersama-sama, tahap permainan yang dilalui dengan melakukan permainan berupa soal bernomor yang harus dipilih dan dijawab oleh setiap perwakilan, tahap pertandingan yang dilalui dengan memanfaatkan papan soal sebagai media pertandingan, serta tahap penghargaan kelompok yang dilakukan dengan cara mengumumkan pemenang dari rangkaian pembelajaran sebagai bentuk apresiasi kepada seluruh kelompok.

Selain itu, TGT juga memiliki dampak positif maupun negatif yang berpengaruh terhadap pembelajaran. Dampak positifnya yaitu dapat merubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan dampak negatifnya yaitu memunculkan sikap diskriminatif terhadap anggota kelompok lainnya yang memiliki kemampuan rendah sehingga terjadi perselisihan baik karena saling ejek maupun pemikiran yang tidak sejalan.

B. Keterbatasan Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti merasa bahwa proses pelaksanaan penelitian ini telah dilakukan dengan langkah-langkah yang telah direncanakan dengan penuh kehati-hatian. Namun, peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak terlepas dari adanya kesalahan dan kekurangan. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan-keterbatasan peneliti pada beberapa hal, diantaranya:

1. Keterbatasan Waktu

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini mengalami keterbatasan waktu. Oleh karena itu, peneliti hanya dapat meneliti sesuai dengan keperluan yang berhubungan dengan penelitian saja.

2. Keterbatasan Kemampuan

Penelitian tidak terlepas dari penggunaan pengetahuan. Oleh karena itu, peneliti menyadari kemampuannya dalam meneliti. Namun, peneliti tetap berusaha semaksimal mungkin dalam menjelaskan penelitian sesuai dengan kemampuan peneliti dan didukung oleh bimbingan dosen pembimbing.

3. Keterbatasan Materi dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini terbatas hanya pada materi Tematik, Tema 9, Subtema 3, pembelajaran ke-1 yang membahas mengenai iklan, zat tunggal dan zat campuran di kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas.

4. Keterbatasan Media

Salah satu proses penting yang harus terpenuhi dalam sebuah penelitian yaitu proses pengumpulan data. Dalam pengumpulan data ini, diperlukan media pendukung seperti kamera yang membantu pada kegiatan observasi dan dokumentasi, alat perekam yang membantu pada kegiatan wawancara, dan alat penyimpanan seperti memory card/flashdisk yang digunakan untuk menyimpan hasil penumpulan data dari ketiga teknik tersebut. Akan tetapi, peneliti menyadari bahwa dengan minimnya media yang dimiliki ini menjadi faktor penghambat dalam proses penelitian sehingga data yang terkumpul terbatas.

5. Keterbatasan Biaya

Peneliti juga menyadari bahwa dengan minimnya biaya yang menjadi faktor penghambat dalam proses penelitian ini, banyak hal yang tidak bisa dilakukan oleh peneliti ketika memerlukan dana yang lebih besar.

Dengan beberapa keterbatasan tersebut dapat dikatakan sebagai kekurangan dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 2 Bantarwuni. Meskipun banyak hambatan dan rintangan yang dihadapi oleh peneliti selama melaksanakan penelitian ini, peneliti bersyukur karena penelitian ini dapat terselesaikan dengan lancar.

C. Saran

Sejalan dengan uraian kesimpulan yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif diterapkan dalam pembelajaran, maka disarankan kepada :

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya menciptakan komunikasi dan kerjasama yang lebih baik kepada pendidik agar selalu meningkatkan kinerjanya terutama dalam mengajar di kelas sehingga mutu pendidikan di sekolah mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan cara memberikan motivasi kepada seluruh tenaga pendidik di sekolah, melakukan musyawarah bersama ketika menemui

suatu permasalahan seperti rendahnya perkembangan belajar peserta didik di kelas untuk mencari solusinya, memberikan pujian kepada pendidik yang berhasil meningkatkan etos kerjanya dan memberi masukan bagi pendidik yang etos kerjanya menurun, mengadakan seminar atau workshop bersama pendidik untuk menambah pengalaman, wawasan, serta kualitas diri dalam mengajar.

2. Pendidik

Pendidik hendaknya senantiasa berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran baik melalui variasi pada gaya mengajar maupun variasi pada penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya variasi tersebut diharapkan mampu memunculkan semangat belajar dari peserta didik dan menghindarkannya dari rasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Bagi pendidik yang belum melakukan variasi dalam mengajar, disarankan untuk mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini maupun model pembelajaran lainnya di kelas. Pendidik juga harus mampu mengondisikan kelas dengan baik. Misalnya, ketika kelas mulai tidak kondusif maka pendidik dapat menyisipkan kegiatan *ice breaking* di sela pembelajaran agar pikiran peserta didik teralihkan sejenak dan kembali fokus.

3. Peserta Didik

Peserta didik hendaknya lebih terbuka kepada pendidik apabila mereka menemui kesulitan dalam pembelajaran baik itu kesulitan untuk memahami materi atau bahan ajar, kesulitan untuk memecahkan suatu persoalan, maupun kesulitan untuk berkonsentrasi di kelas sehingga hal tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur atau evaluasi oleh pendidik di pembelajaran selanjutnya.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini baru berfokus pada peningkatan perkembangan belajar peserta didik di mata pelajaran IPA Kelas V melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT saja. Oleh

sebab itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas lingkup penelitian dengan menambah subjek penelitian seperti terhadap sekolah lain sehingga dapat membandingkan hasil penelitian dari dua subjek yang berbeda. Selain itu, peneliti selanjutnya juga disarankan untuk memperluas fokus penelitian ke permasalahan yang berbeda dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ke mata pelajaran lain seperti Matematika, Bahasa Indonesia, PPKn, IPS, dan sebagainya.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, Danu Eko. 2015. *Memahami Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik*. Yogyakarta : Calpulis
- Anna. 2020. “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Games Tebak Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara”. Skripsi. Palopo : Universitas Cokroaminoto
- Arisanti, Dewi. 2021. “Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT)”. *EduPsyCouns Journal : Journal of Education, Psychology, and Counseling*. Vol. 3, No. 2
- Buna’i. 2021. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Surabaya : Jakad Media Publishing
- Cintia, Gusti Ketut Tri Pramana dan Gusti Putu Cintiasa. 2021. “Penerapan Pembelajaran Daring Berbasis Model Teams Games Tournament Meningkatkan Hasil Belajar IPA”. *Journal of Lesson and Learning Studies*. Vol. 4, No. 1
- Dono, Bagus Eko. 2021. *Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Siswa*. Bogor : Guepedia, 2021
- Fathurrahman, Muhammad. 2015. *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 : Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif : Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Lestari, Ayu Lobika. 2020. “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nurul Ulum Mertak Tombok Tahun Pelajaran 2019/2020”. Skripsi. Mataram : UIN Mataram

- M. Thobroni. 2015. *Belajar & Pembelajaran : Teori dan Praktik*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Maghfiroh, Eva dan Syamsul Arifin. 2021. “Implementasi Pembelajaran Menyenangkan dengan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Memudahkan Pembelajaran IPA Terhadap Peserta Didik”. *Bidayatuna : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 4, No. 2
- Mustika, Dea. 2022. *Model-model Pembelajaran IPA SD dan Aplikasinya* . Solok : Mitra Cendekia Media
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran : Dilengkapi dengan 65 Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Parama Ilmu
- Putu Yulia Angga Dewi, dkk. 2021. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Romanda, Adang. 2016. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kelas V di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017”. Skripsi. Lampung : UIN Raden Intan
- Setiawan, M. Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- U. K. Kulkarni. 2020. *Cooperative Learning : A Strategy for Effective Classroom Teaching in Social Science (An Empirical Study)*. United States : Lulu Publication
- Yuliyawati, Anak Agung Ngurah. 2021. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”. *Indonesian Journal of Educational Development*. Vol. 2, No. 2
- Zailani, Selamat Pohan, dan Munawir Pasaribu. 2021. *Buku Ajar : Ilmu Pendidikan Islam*. Medan : UMSU Press



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1**PROFIL SD NEGERI 2 BANTARWUNI****A. Identitas sekolah**

Nama sekolah	: SD Negeri 2 Bantarwuni
NPSN	: 20302594
Jenjang pendidikan	: Sekolah Dasar
Status Sekolah	: Negeri
Akreditasi	: A
SK pendirian sekolah	: 421.2/026/VI/39/85
Tanggal SK pendirian	: 1 April 1985
Luas tanah	: 2,475 m ²
Daya listrik	: 900 watt
Email	: sdn_2bantawuni@yahoo.com

B. Letak sekolah

Alamat	: Bantarwuni
Desa/Kelurahan	: Bantarwuni
RT/RW	: 4/3
Kecamatan	: Kembaran
Kabupaten	: Banyumas
Provinsi	: Jawa Tengah
Kode pos	: 53183
Letak geografis	: Lintang -7 dan Bujur 109

Lampiran 2

Visi dan Misi SD Negeri 2 Bantarwuni

A. Visi

Visi dari SD Negeri 2 Bantarwuni yaitu “Mewujudkan Peserta Didik yang Unggul dalam Prestasi, Berbudaya Tinggi, Berakhlak Mulia dan Berwawasan Lingkungan”.

B. Misi

SD Negeri 2 Bantarwuni memiliki beberapa misi, diantaranya:

1. Melaksanakan pembelajaran secara Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM);
2. Membimbing peserta didik untuk melaksanakan ajaran agama;
3. Mengembangkan potensi peserta didik di bidang iptek dan seni budaya;
4. Meningkatkan disiplin warga sekolah;
5. Memotivasi peserta didik untuk berprestasi;
6. Menumbuhkembangkan semangat rasa cinta bangsa dan negara;
7. Mengembangkan jiwa seni dan budaya serta kesetiakawanan;
8. Menumbuhkembangkan rasa cinta kebersihan, keindahan, keamanan, kesehatan, dan kekeluargaan;
9. Mewujudkan peserta didik, dan tenaga kependidikan berakhlak mulia, peka terhadap berbagai upaya pelestarian fungsi lingkungan, mendukung upaya pencegahan terjadinya pencemaran lingkungan, dan berorientasi pada upaya penanggulangan kerusakan lingkungan hidup.

Lampiran 3

Data Pendidik dan Karyawan SD Negeri 2 Bantarwuni

No	Nama	JK	Ijazah	Jabatan
1	Dra. Mintarsih Agustiyati	P	S.1	Kepala Sekolah
2	Indrawati Mukaromah, S.Pd.SD	P	S.1	Guru Kelas
3	Rumiyati, S.Pd	P	S.1	Guru Kelas
4	Sofani, S.Pd	L	S.1	Guru Kelas
5	Isna Imroatuz Zakiyati	P	S1	Guru PAI
6	Tri Haryani	P	S1	Guru Penjas
7	Adianti, A.Md	P	D3	Guru Kelas
8	Hidayat	L	SMA	Penjaga Sekolah
9	Yuli Misriyah, S.Pd.SD	P	S.1	Guru Kelas
10	Arifah Puji P., S.Pd.SD	P	S.1	Guru Kelas

Lampiran 4

Data Peserta Didik SD Negeri 2 Bantarwuni

Kelas	Rombel	L	P	Jumlah
I	1	20	9	29
II	1	12	13	25
III	1	9	9	18
IV	1	5	13	18
V	1	15	6	21
VI	1	9	10	19
Jumlah	6	70	60	130

Lampiran 5

Data Sarana dan Prasarana SD Negeri 2 Bantarwuni

A	Gedung Sekolah	Baik	Ckp	Rsk	Jumlah
1	Ruang Kelas	6			6 Bh
2	Ruang Guru	1			1 Bh
3	Ruang Kepala Sekolah	1			1 Bh
4	Ruang Olahraga				0 Bh
5	Ruang Perpustakaan	1			1 Bh
6	Ruang Koperasi / Kantin	1			1 Bh
7	Ruang Kegiatan	1			1 Bh
8	Ruang UKS	1			1 Bh
9	Ruang Penjaga				0 Bh
10	Rumah Dinas				0 Bh
11	Mushola	1			1 Bh
12	Sumur / Pompa Air	2			2 Bh
13	PDAM				0 Bh
14	Kamar Mandi	1			1 Bh
15	WC	5			5 Bh
16	Listrik	1			1 Bh

B.	Perabot Sekolah	Baik	Ckp	Rsk	Jumlah
1	Bangku Anak	75			75 Bh
2	Meja Anak	125			125 Bh
3	Kursi Anak	40			40 Bh
4	Meja Guru di Kelas	7			7 Bh
5	Kursi Guru di Kelas	7			7 Bh
6	Meja Guru di Kantor	10			10 Bh
7	Kursi Guru di Kantor	10			10 Bh
8	Papan Tulis	7			7 Bh
9	Kursi Tamu	2			2 Set
10	Almari di Kelas	7			7 Bh
11	Almari di Kantor	7			7 Bh
12	Rak Buku	12			12 Bh
13	Rak Sepatu				0 Bh
14	Etalase	4			4 Bh
15	Alat PPPK	1			1 Bh
16	Mesin Tik			1	1 Bh
17	Komputer			1	1 Bh
18	Laptop	2			2 Bh
19	Printer	2		2	4 Bh
20	Sound System	1		1	2 Bh
21	LCD / OHP	1			1 Bh
22	Tiang Bendera	1			1 Bh

Lampiran 6

Daftar Nilai Siswa Kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni Sebelum Penelitian

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1.	ALDO SETIAWAN	60	TIDAK LULUS
2.	ALISA	60	TIDAK LULUS
3.	ARDI WIBOWO	60	TIDAK LULUS
4.	NUR MUSTOFA	60	TIDAK LULUS
5.	ALI SAPUTRA	50	TIDAK LULUS
6.	ANJANETA IZRA SANDER	80	LULUS
7.	APRILLIANA	70	TIDAK LULUS
8.	ARDAN FEBRI	50	TIDAK LULUS
9.	ARFAH YAKUB MAULANA	40	TIDAK LULUS
10.	DWI LESTARI	80	LULUS
11.	DWIANTO	70	TIDAK LULUS
12.	FAIS ANANDA SAPUTRA	50	TIDAK LULUS
13.	FAOZAN WAHYU	60	TIDAK LULUS
14.	LUCKY AJI NUGROHO	90	LULUS
15.	NIRMANSYAH	80	LULUS
16.	JAMAL	90	LULUS
17.	SOFAH INDRIANI	90	LULUS
18.	SURYA PUTRA PRAYOGA	70	TIDAK LULUS
19.	SYAHRULLOH FAJRI	100	LULUS
20.	TIKA DETAVIA	90	LULUS
21.	RAFFI SYAFII	60	TIDAK LULUS

Lampiran 7

Daftar Nilai Siswa Kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni Setelah Penelitian

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1.	ALDO SETIAWAN	60	TIDAK LULUS
2.	ALISA	75	LULUS
3.	ARDI WIBOWO	60	TIDAK LULUS
4.	NUR MUSTOFA	80	LULUS
5.	ALI SAPUTRA	60	TIDAK LULUS
6.	ANJANETA IZRA SANDER	90	LULUS
7.	APRILLIANA	75	LULUS
8.	ARDAN FEBRI	60	TIDAK LULUS
9.	ARFAH YAKUB MAULANA	55	TIDAK LULUS
10.	DWI LESTARI	90	LULUS
11.	DWIANTO	70	TIDAK LULUS
12.	FAIS ANANDA SAPUTRA	90	LULUS
13.	FAOZAN WAHYU	75	LULUS
14.	LUCKY AJI NUGROHO	95	LULUS
15.	NIRMANSYAH	80	LULUS
16.	JAMAL	100	LULUS
17.	SOFAH INDRIANI	100	LULUS
18.	SURYA PUTRA PRAYOGA	70	TIDAK LULUS
19.	SYAHRULLOH FAJRI	100	LULUS
20.	TIKA DETAVIA	90	LULUS
21.	RAFFI SYAFII	75	LULUS

Lampiran 8

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 2 Bantarwuni
Kelas/Semester	: V/2
Tema	: 9. Benda-benda di Sekitar Kita
Subtema	: 3. Manusia dan Benda di Lingkungannya
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia dan IPA
Pembelajaran ke-	: 1
Alokasi Waktu	: 2x Pertemuan

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca), dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pembelajaran
Bahasa Indonesia	
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 Mengidentifikasi informasi yang terdapat pada gambar iklan.
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.	4.4.1 Menjelaskan kembali informasi yang terdapa pada gambar iklan.

IPA	
3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan zat campuran).	3.9.1 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran).
4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.	4.9.1 Menjelaskan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati gambar iklan, siswa dapat menyebutkan isi dari gambar iklan secara lisan dengan tepat.
2. Setelah membaca materi tentang iklan, siswa dapat menjelaskan pengertian, tujuan, ciri-ciri, dan bentuk iklan beserta contohnya dengan tepat.
3. Setelah membaca materi tentang zat tunggal dan zat campuran, siswa dapat menyebutkan perbedaan keduanya beserta contohnya dengan tepat.
4. Setelah membaca materi, siswa dapat mengelompokkan benda-benda ke dalam unsur atau senyawa dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

1. Bahasa Indonesia : Iklan
2. IPA : Zat Tunggal dan Zat Campuran

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : *Cooperative Learning*

Metode Pembelajaran : *Teams Games Tournament*

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa. 2. Guru mengabsensi siswa. 3. Guru meminta salah satu siswa untuk 	2 x 15 Menit

<p>iklan tersebut?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ciri apa saja yang ada di dalam iklan tersebut? <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru meminta salah satu siswa untuk berdiri dan menjelaskan kesimpulan dari iklan tersebut dengan nyaring. 6. Guru bersama dengan siswa kembali membaca teks bacaan tentang zat tunggal dan zat campuran yang ada di dalam buku siswa. 7. Perwakilan siswa diminta untuk menjelaskan perbedaan dari zat tunggal dan zat campuran.
<p>B. Tahap Belajar dalam Kelompok</p> <p>Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil. 2. Setiap kelompok tersebut diminta untuk mengerjakan soal yang ada di dalam buku siswa dan menuliskan jawabannya di selembar kertas. 3. Setelah selesai, guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju ke depan kelas dan menyampaikan hasil diskusinya. Setiap jawaban benar akan memperoleh skor. 4. Guru meminta kepada ketua dari masing-masing kelompok untuk mencatat setiap perolehan skor kelompoknya di setiap tahapan pembelajaran.
<p>C. Tahap Permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan aturan bermain sebelum permainan dimulai. 2. Guru melakukan <i>setting</i> tempat dan meletakkan soal bernomor di meja turnamen. 3. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk duduk di meja turnamen. 4. Seluruh pemain diminta melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain. 5. Guru meminta pemain pertama untuk memilih soal dan menjawabnya. Jika jawaban benar, maka akan memperoleh skor. Dan jika tidak bisa menjawab, maka pemain akan diberikan pilihan untuk

	<p>menggunakan bantuan atau memilih gugur.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Tahap permainan terus berlanjut hingga soal habis. 7. Setelah tahap permainan selesai, guru meminta ketua kelompok untuk mencatat perolehan hasil dari kelompoknya masing-masing. 	
	<p>D. Tahap Pertandingan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kode nomor kepada setiap siswa untuk diingat. 2. Guru menyajikan papan soal di papan tulis dan menjelaskan prosedur yang harus dilewati. 3. Siswa diminta untuk menyiapkan alat tulis. 4. Setiap anggota kelompok diminta untuk maju ke depan secara bergantian untuk mengerjakan soal berdasarkan nomor urutnya. 5. Ketika seluruh soal terjawab, guru bersama dengan ketua kelompok masing-masing melakukan pencocokan dari soal bernomor tersebut. 6. Jawaban benar akan memperoleh skor dan skor tersebut kemudian diakumulasikan dengan jumlah skor dari tahapan sebelumnya. 	
	<p>E. Tahap Penghargaan Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengumumkan perolehan skor dari masing-masing kelompok disusul dengan pengumuman pemenang dari rangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dilalui. 2. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh kelompok melalui julukan "<i>Super Team</i>", "<i>Great Team</i>", dan "<i>Good Team</i>". 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui bersama siswa. 2. Guru melakukan evaluasi terhadap seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dengan memberikan lembar penugasan kepada siswa untuk dikerjakan di rumah dan dikumpulkan keesokan harinya. 3. Pembelajaran ditutup dengan salam dan 	2 x 15 Menit

	doa bersama.	
--	--------------	--

G. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

1. Buku Pedoman Guru Tema 9 Kelas 5 Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Buku Siswa Kelas 5, Tema 9 : Benda-benda di Sekitar Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Contoh gambar iklan dari Google.

H. Penilaian

1. Penilaian Sikap
Mencatat hal-hal menonjol yang ditunjukkan siswa sesuai dengan yang tertera di lembar observasi.
2. Penilaian Pengetahuan
Menjawab lembar kerja siswa yang telah disediakan.

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 2 Bantarwuni

Kembaran, 21 Mei 2023
Guru Kelas V

Dra. Mintarsih Agustiyati
NIP. 19640828 198608 2 002

Rumiyati, S.Pd
NIP. 19690504 200701 2 022

Lampiran 9**Daftar Kelompok Siswa Kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni**

No	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
1.	Ali Saputra	Ardan Febri	Arfah Yakub Maulana
2.	Fais Ananda Saputra	Aldo Setiawan	Alisa
3.	Ardi Wibowo	Nur Mustofa	Faozan Wahyu
4.	Raffi Syafii	Aprilliana	Dwianto
5.	Anjaneta Izra Sander	Surya Putra Prayoga	Dwi Lestari
6.	Nirmansyah	Lucky Aji Nugroho	Jamal
7.	Sofah Indriani	Tika Detavia	Syahrulloh Fajri



Lampiran 10

Lembar Observasi Peserta Didik

No	Aspek yang diamati	SB	B	CB	KB
1.	Siswa menjawab salam dari guru				
2.	Siswa menjawab sapaan guru				
3.	Siswa mengawali kegiatan dengan berdoa				
4.	Siswa menyiapkan alat tulis				
5.	Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran dari guru				
6.	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru				
7.	Siswa menyebutkan jenis, ciri, dan tujuan dari iklan				
8.	Siswa menyimak penjelasan dari guru tentang zat tunggal dan campuran				
9.	Siswa membentuk kelompok				
10.	Siswa mengikuti tahap permainan				
11.	Siswa mengikuti tahap pertandingan dengan sportif				
12.	Siswa mengikuti arahan dari guru				
13.	Siswa mengumpulkan soal evaluasi tepat waktu				
14.	Siswa bertanya mengenai materi yang belum dipahami				
15.	Siswa mendengarkan kesimpulan dari pembelajaran yang disampaikan oleh guru				
16.	Siswa menjawab salam dari guru				

Lampiran 11**Lembar Evaluasi Siswa****IPA (KD 3.9)****A. Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!**

1. Zat tunggal adalah zat yang terdiri dari ... materi.
 - a. Satu
 - b. Dua
 - c. Tiga
 - d. Empat
2. Zat tunggal disebut juga dengan zat...
 - a. Palsu
 - b. Murni
 - c. Suci
 - d. Ganda
3. Zat tunggal dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu...
 - a. Homogen dan heterogen
 - b. Heterogen dan homogen
 - c. Senyawa dan unsur
 - d. Unsur dan senyawa
4. Zat tunggal yang tidak dapat diuraikan menjadi zat yang lebih sederhana disebut...
 - a. Senyawa
 - b. Campuran
 - c. Unsur
 - d. Tunggal
5. Zat yang terbentuk oleh perikatan kimia dari dua atau lebih jenis unsur disebut...
 - a. Unsur
 - b. Senyawa
 - c. Homogen
 - d. Heterogen
6. Zat yang terdiri atas beberapa jenis materi atau zat tunggal disebut dengan zat...
 - a. Tunggal
 - b. Ganda
 - c. Campuran
 - d. Unsur
7. Campuran dibedakan menjadi ... bentuk.
 - a. Satu
 - b. Dua
 - c. Tiga
 - d. Empat

8. Campuran dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu...
- a. Unsur dan senyawa
 - b. Senyawa dan unsur
 - c. Senyawa dan tunggal
 - d. Homogen dan heterogen
9. Campuran yang zat penyusunnya tidak tercampur sempurna disebut...
- a. Unsur
 - b. Senyawa
 - c. Homogen
 - d. Heterogen
10. Campuran yang zat penyusunnya dapat dibedakan atau tercampur sempurna disebut...
- a. Unsur
 - b. Senyawa
 - c. Homogen
 - d. Heterogen
11. Air merupakan contoh dari zat...
- a. Campuran
 - b. Tunggal
 - c. Homogen
 - d. Heterogen
12. Dibawah ini yang merupakan contoh dari unsur adalah...
- a. Air
 - b. Garam
 - c. Oksigen
 - d. Gula
13. Di bawah ini adalah contoh dari zat tunggal, *kecuali*...
- a. Air
 - b. Garam
 - c. Air kopi
 - d. Gula
14. Dibawah ini yang merupakan contoh dari senyawa adalah...
- a. Besi
 - b. Emas
 - c. Aluminium
 - d. Air
15. Di bawah ini adalah contoh dari senyawa, *kecuali*...
- a. Garam
 - b. Oksigen
 - c. Hidrogen
 - d. Nitrogen
16. Air kopi merupakan contoh dari zat...
- a. Tunggal
 - b. Campuran
 - c. Murni
 - d. Senyawa
17. Di bawah ini yang merupakan contoh dari zat campuran adalah...
- a. Air sirup
 - b. Air
 - c. Garam
 - d. Gula

18. Air garam merupakan contoh dari campuran...
- a. Homogen
b. Heterogen
c. Unsur
d. Senyawa
19. Air kopi merupakan contoh dari campuran...
- a. Homogen
b. Heterogen
c. Unsur
d. Senyawa
20. Di bawah ini adalah contoh dari campuran heterogen, *kecuali*...
- a. Air dan kopi
b. Air dan tepung
c. Air dan pasir
d. Air dan garam

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

21. Jelaskan pengertian dari zat tunggal beserta contohnya 3 saja!
22. Jelaskan pengertian dari zat campuran!
23. Sebutkan perbedaan antara zat tunggal dan zat campuran!
24. Sebutkan perbedaan antara campuran homogen dan campuran heterogen!
25. Sebutkan 3 contoh zat campuran yang kalian ketahui!

Kunci Jawaban

A. 1.A	6.C	11.B	16.B
2.B	7.B	12.C	17.A
3.D	8.D	13.C	18.A
4.C	9.D	14.D	19.B
5.B	10.C	15.A	20.D

- B.** 1. Zat tunggal adalah zat yang terdiri dari sejenis materi. Contohnya : air, garam, gula.
2. Zat campuran adalah gabungan dari dua zat atau lebih yang sifat asalnya tidak hilang sama sekali.
3. Zat tunggal terdiri satu jenis materi, sedangkan zat campuran terdiri dari dua atau lebih zat.
4. Campuran homogen adalah campuran yang tidak dapat dipisah materinya, sedangkan campuran heterogen adalah campuran yang dapat dipisah materinya.
5. Air kopi, larutan gula, larutan garam.

Lampiran 12

Dokumentasi Kegiatan

Proses Pengumpulan Data



**Permohonan Izin untuk Observasi
Pendahuluan**



Observasi Pendahuluan



**Wawancara dengan Ibu Dra.
Mintarsih Agustiyati selaku Kepala
SD Negeri 2 Bantarwuni**



**Wawancara dengan Ibu Rumiwati,
S.Pd selaku Wali Kelas V SD Negeri
2 Bantarwuni**

Proses Pembelajaran



Tahap Penyajian Kelas



Tahap Belajar dalam Kelompok



Persiapan Sebelum Tahap Permainan



Tahap Pertandingan



Lampiran 13

Hasil Lolos Cek Plagiasi

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2022/2023

ORIGINALITY REPORT

22%	21%	8%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
2	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%
3	docplayer.info Internet Source	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1%
6	es.scribd.com Internet Source	1%
7	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	1%
8	123dok.com Internet Source	<1%

Lampiran 14

Surat Ijin Observasi Pendahuluan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto
53126 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281)
636553 www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.727/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/11/2022 Purwokerto, 07 November 2022
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan**

Kepada
Yth. Kepala SD Negeri 2 Bantarwuni
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

1. Nama : Andini Sinta Setiawati
2. NIM : 1817405052
3. Semester : 9 (Sembilan)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru MI
5. Tahun Akademik : 2022/2023

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Obyek : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Mata Pelajaran IPA
2. Tempat / Lokasi : SD Negeri 2 Bantarwuni
3. Tanggal Observasi : 08-11-2022 s.d 22-11-2022

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Ali Muhdi

Lampiran 15

Surat Ijin Riset Individual



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto
53126 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281)
636553 www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.753/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/05/2023
Lamp. : -
Hal : **Pemohonan Ijin Riset Individual**

Purwokerto, 17 Mei 2023

Kepada
Yth. Kepala SD Negeri 2 Bantarwuni
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut.

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Nama | : Andini Sinta Setiawati |
| 2. NIM | : 1817405052 |
| 3. Semester | : 10 (Sepuluh) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Alamat | : Bantarwuni, RT 02/RW 01, Kec. Kembaran, Kab. Banyumas |
| 6. Judul | : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2022/2023 |

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Obyek | : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Mata Pelajaran IPA |
| 2. Tempat / Lokasi | : SD Negeri 2 Bantarwuni |
| 3. Tanggal Riset | : 22-05-2023 s.d 22-06-2023 |
| 4. Metode Penelitian | : Kualitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Ali Muhdi

Lampiran 16

Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi/Riset

**DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN BANYUMAS**
SD NEGERI 2 BANTARWUNI
KABUPATEN BANYUMAS
Alamat : Jl. Bantarwuni Kec. Kembaran Kab. Banyumas Prov. Jawa Tengah 53182

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Mintarsih Agustiyati
NIP : 19640828 198708 2 002
Jabatan : Kepala Sekolah


Menerangkan bahwa:

Nama : Andini Sinta Setiawati
NIM : 1817405052
Fakultas/Prodi : FTIK/PGMI
Perguruan Tinggi : UIN KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Benar-benar telah melakukan observasi/riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Bantarwuni Kec. Kembaran Kab. Banyumas Tahun Pelajaran 2022/2023”**

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantarwuni, 05 Desember 2022
Kepala SD Negeri 2 Bantarwuni,


Dra. Mintarsih Agustiyati
NIP. 19640828 198708 2 002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Andini Sinta Setiawati
2. NIM : 1817405052
3. Tempat/Tanggal Lahir : Banyumas/ 04 November 2000
4. Alamat Rumah : Bantarwuni, RT 02/RW 01, Kec. Kembaran,
Kab. Banyumas
5. Nama Ayah : Warsito
6. Nama Ibu : Kustiyah

B. Riwayat Pendidikan

1. TK, tahun lulus : TK Pertiwi Bantarwuni, 2006
2. SD, tahun lulus : SD Negeri 1 Bantarwuni, 2012
3. SMP, tahun lulus : SMP Muhammadiyah Sumbang, 2015
4. MA, tahun lulus : MAN 1 Banyumas, 2018
5. S.1, tahun masuk : UIN Saizu Purwokerto, 2018

