



Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament Pada Pelajaran IPAS Materi Persebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Peserta Didik Kelas V SD Negeri Cikaret 01 Kecamatan Cibinong

Rahman Andrean Kurniady^a, Fauzi Fadliansyah^b

^aFakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan / Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka

^bFakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan / Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Primagraha

Corresponding Email: rahmankurniady89@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

The aim of this learning improvement research is to improve learning outcomes and student activity in the science and science learning process for class V of SD Negeri Cikaret 01, Bogor Regency through the application of the Team Games Tournament learning method. This research is classroom action research carried out in two cycles and carried out at SD Negeri Cikaret 01, Bogor Regency. The subjects of the research were teachers and students of class V. Data was collected and analyzed using qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of this research show that through the application of the Cooperative learning method (Team Games Tournament) the quality of science and science learning can be improved. Learning results show that the percentage in cycle I was 58.62% in the sufficient category, increasing in cycle II to 89.65% in the good category. On the other hand, the percentage of student activity in cycle I was 55.17% in the sufficient category, in cycle II the percentage was 86.20% in the good category. Based on these results, it can be concluded that the Team Games Tournament learning method can improve the quality of class V science and science learning at SD Negeri Cikaret 01, Bogor Regency.

Keywords: team games tournament, IPAS, learning outcomes, activeness

ABSTRAK

Tujuan penelitian perbaikan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri Cikaret 01, Kabupaten Bogor melalui penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dan dilakukan di SD Negeri Cikaret 01, Kabupaten Bogor. Subyek dari penelitian adalah guru dan peserta didik kelas V. Data dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan metode pembelajaran Kooperatif (Team Games Tournament) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Hasil Belajar menunjukkan persentase siklus I 58,62 % dalam kategori cukup, meningkat pada siklus II menjadi 89,65 % dalam kategori baik. Di sisi lain, aktivitas peserta didik pada siklus I persentasenya 55,17% dengan kategori cukup, siklus II persentasenya 86,20 % dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri Cikaret 01, Kabupaten Bogor.

Kata Kunci: team games tournament, IPAS, hasil belajar, keaktifan

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah sebuah ilmu pengetahuan yang merupakan hasil dari penggabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang di dalamnya mencakup segala pengetahuan yang ada pada kedua pelajaran tersebut baik pengetahuan tentang segala hal di alam semesta baik biotik maupun abiotik serta interaksinya yang di dalamnya mencakup pembelajaran biologi, fisika, dan kimia maupun pengetahuan mengenai kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan makhluk hidup lain dan lingkungannya serta manusia sebagai individu yang tercakup pada pelajaran geografi, ekonomi, dan sejarah. (Kemdikbud, 2022) IPAS merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah dan luar sekolah. Di dalamnya mencakup materi geografi, sejarah, dan ekonomi koperasi. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki tujuan yakni peserta didik dapat mengembangkan diri sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan mencapai hal-hal berikut; pertama meningkatkan ketertarikan dan rasa ingin tahu untuk mengkaji fenomena di sekitar, memahami alam semesta, dan kaitannya dengan kehidupan manusia, kedua berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak, ketiga mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui aksi nyata, keempat memahami identitas diri dan lingkungan sosial, serta mengerti bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berubah seiring waktu, kelima memahami persyaratan menjadi anggota masyarakat dan bangsa, serta arti keanggotaan dalam masyarakat dunia, sehingga mampu berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan diri dan lingkungan sekitarnya, keenam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. (Kemdikbud, 2022)

Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik sekolah dasar dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran dan atau model pembelajaran, menggunakan media pembelajaran dan alat peraga yang sesuai dengan materi ajar dan karakteristik peserta didik. Selain itu pembelajaran IPS diperlukan kegiatan praktik yang berhubungan dengan perilaku masyarakat baik tata cara pergaulan maupun proses atau pelaksanaan perekonomian. Kenyataan di lapangan/sekolah pembelajaran IPAS masih menggunakan metode konvensional dan belum menggunakan media atau alat peraga yang sesuai dengan materi ajar dan karakteristik peserta didik, sehingga pembelajaran tidak menarik dan kurang berkualitas. Oleh karena itu peserta didik selama proses pembelajaran kurang aktif dan hasil belajar IPAS tidak sesuai/mencapai KKM/KKTP. Berdasarkan hasil observasi/pengamatan pada tanggal 25 April 2024 di SD Negeri Cikaret 01 Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat, dengan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik kelas V SD Negeri Cikaret 01 Kecamatan Cibinong yang masih banyak belum mencapai ketuntasan. Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah disepakati dan ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah 72, tetapi setelah dilaksanakan penilaian harian yang berhasil mencapai KKTP hanya 9 peserta didik (31,03%) sedangkan 20 peserta didik lainnya (68,97%) masih belum mencapai KKTP. Setelah peneliti lakukan refleksi dan diskusi dengan teman sejawat didapatkan kesimpulan bahwa hal tersebut disebabkan oleh kurangnya kemampuan peneliti dalam memilih metode pembelajaran, metode ceramah, sehingga peserta didik tidak memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah. Pada kegiatan refleksi, disimpulkan juga bahwa tidak digunakannya alat peraga dan media pembelajaran menyebabkan peserta didik memiliki tingkat fokus dan keaktifan belajar yang rendah karena kegiatan pembelajaran masih berfokus kepada guru. Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi peneliti tersebut, maka peneliti memutuskan untuk melakukan kegiatan penelitian perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada peserta didik. Penerapan metode pembelajaran dan penggunaan alat peraga dan media pembelajaran yang tepat dirasa akan dapat memberikan kemudahan kepada peneliti untuk mencapai tujuan penelitian. Keefektifan kegiatan pembelajaran pun dirasa akan dapat meningkat dengan berjalannya pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran akan menjadi lebih positif dengan diterapkannya metode pembelajaran Team Games Tournament.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti telah merumuskan rumusan masalah pada penelitian perbaikan pembelajaran ini adalah sebagai berikut: pertama, Bagaimana dampak penerapan metode Pembelajaran Team Games Tournament pada pelajaran IPAS materi persebaran flora dan fauna dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas V SD Negeri Cikaret 01 Kecamatan Cibinong? kedua, Apakah penerapan metode Pembelajaran Team Games Tournament pada pelajaran IPAS materi persebaran flora dan fauna dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas V SD Negeri Cikaret 01 Kecamatan Cibinong?

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian perbaikan pembelajaran ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan judul penelitian Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament Pada Pelajaran IPAS Materi Persebaran Flora dan Fauna Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Peserta Didik Kelas V SD Negeri Cikaret 01 Kecamatan Cibinong. Menurut (Agustini et al., n.d.). Penelitian tindakan kelas adalah ketika seorang guru melakukan penelitian (kolaborasi) di kelas atau secara bersamaan dengan orang lain untuk secara bersama-sama dan partisipatif merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan yang diinginkan keluar oleh. di a Tujuannya adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas melalui tindakan tertentu (perlakuan) dalam siklus tersebut. Senada dengan pernyataan tersebut Subyek yang diteliti pada penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Cikaret 01 pada Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 29 orang yang terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan.

Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti laksanakan di SD Negeri Cikaret 01 yang beralamat di Jl. Al Falah Rt. 02 Rw. 05 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat, pada semester genap Tahun Pelajaran 2023/2024 dimulai dari bulan April sampai dengan bulan Juni 2024, berdasarkan kalender pendidikan yang telah ditetapkan Dinas Pendidikan Kecamatan Cibinong serta Modul Ajar yang telah dibuat oleh guru/peneliti.

Desain yang diaplikasikan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), dengan teknik pengumpulan data berupa observasi/pengamatan, diskusi, dan latihan soal yang akan dianalisis secara deskriptif. Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan jenis penelitian dengan kelas sebagai konteks utamanya di mana peneliti melaksanakan penelitian perbaikan pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemui peneliti di kelas yang peneliti ampu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berupa keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Peningkatan kualitas pembelajaran tersebut diupayakan oleh peneliti dengan mencoba menerapkan hal-hal baru pada proses pembelajaran, yakni metode pembelajaran Team Games Tournament.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini dalam dua siklus yang mana setiap siklus terdiri atas beberapa tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan April sampai dengan bulan Juni 2024 di SD Negeri Cikaret 01 Kecamatan Cibinong dengan subyek penelitian, yakni peserta didik kelas V SD Negeri Cikaret 01 pada Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 29 peserta didik. Pada penelitian tindakan kelas ini guru kelas bertindak sebagai peneliti yang mencoba menerapkan metode pembelajaran Team Games Tournament sebagai upaya meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

Siklus I

A. Tahap Perencanaan

1. Peneliti membuat modul ajar dengan pendekatan scientific sesuai dengan metode pembelajaran Team Games Tournament.
2. Peneliti menyiapkan materi dan alat peraga mengenai persebaran flora dan fauna di Indonesia berdasarkan karakteristik ekosistem dan flora dan fauna yang cocok berupa powerpoint dan flash card.
3. Peneliti menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran persebaran flora dan fauna di Indonesia.
4. Peneliti menyiapkan lembar pengamatan dan instrumen penilaian untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan oleh peneliti pada kelas V SD Negeri Cikaret 01 yang berlangsung selama dua jam pelajaran (2×45 menit). Pada siklus I, peneliti meminta teman sejawat selaku pengamat untuk mengamati segala aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran dan menuliskan hasil pengamatan pada lembar pengamatan yang telah disiapkan. Peneliti pun selaku guru menyampaikan pembelajaran, yakni memaparkan materi mengenai persebaran flora dan fauna di Indonesia melalui menggunakan media powerpoint, lalu peneliti membagi peserta didik menjadi empat kelompok yang mana setiap kelompok terdiri dari 7-8 peserta didik. Selanjutnya, menjelaskan metode pembelajaran Team Games Tournament di mana peserta didik diminta menempelkan flash card flora dan fauna pada peta

Indonesia sesuai dengan habitat alaminya secara bergantian per kelompok. Setelah semua kelompok selesai, peneliti meluruskan pemahaman peserta didik. Peneliti memberikan lembar kerja peserta didik yang dikerjakan yang akan menjadi tolak ukur dari pemahaman peserta didik akan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Pada kegiatan akhir, peneliti memberikan review dan refleksi singkat mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

C. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan, teman sejawat selaku pengamat memperoleh hasil mengenai aktivitas peserta didik, yakni aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran diperoleh data berupa selama kegiatan pemaparan materi, kegiatan kerja kelompok, dan pengerjaan lembar kerja peserta didik hanya 55,17% peserta didik yang aktif dalam kegiatan-kegiatan tersebut dan 44,83% masih pasif.

Setelah peneliti lakukan penilaian pada lembar kerja peserta didik, peneliti memperoleh data bahwa terdapat 58,62% peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 72 yang mana mencapai kriteria ketuntasan minimal dan 41,38% peserta didik lainnya masih memperoleh nilai < 72 .

D. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti berdiskusi dengan teman sejawat/pengamat dan memutuskan untuk melanjutkan penelitian perbaikan pembelajaran pada siklus II karena hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada siklus I masih belum mencapai hasil yang diharapkan peneliti dengan hasil belajar 58,62% dan keaktifan belajar 55,17%. Hal tersebut disimpulkan oleh peserta didik dan teman sejawat karena disebabkan oleh beberapa hal, yakni:

1. Tidak tersebar secara merata peserta didik dengan tingkat pemahaman yang memadai pada saat pembagian kelompok sehingga terdapat kelompok yang tidak memiliki tutor sejawat pada saat kerja kelompok yang dapat membimbing mereka.
2. Kurangnya sarana dan prasarana yang dapat menunjang kebutuhan siswa yang mengakibatkan kurang siapnya kesiapan belajar peserta didik.
3. Kurangnya motivasi belajar peserta didik sehingga pada proses kegiatan pembelajaran minat belajar peserta didik masih rendah.

Berdasarkan situasi yang dihadapi peneliti tersebut, baik karena hasil belajar dan aktivitas peserta didik perlu tindak lanjut maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Siklus II

Pada siklus II, peneliti kembali melakukan penelitian tindakan kelas dengan tahapan-tahapan yang sama dengan yang peneliti lakukan pada siklus I, yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Berikut merupakan kegiatan yang dilaksanakan peneliti pada siklus II:

A. Tahap Perencanaan

Peneliti melakukan revisi pada modul ajar dengan memperhatikan kekurangan yang terjadi pada siklus I sehingga diharapkan pada siklus II hasil belajar dan keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan untuk mencapai tujuan penelitian. Peneliti pun menyiapkan alat peraga berupa empat buah peta persebaran dan flash card flora dan fauna di Indonesia, lembar kerja peserta didik yang akan digunakan sebagai bahan ukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran persebaran flora dan fauna di Indonesia pada siklus II.

B. Tahap Pelaksanaan

Peneliti selaku guru pada siklus II menerapkan modul ajar yang telah direvisi sebelumnya pada kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tetap dilaksanakan di kelas yang sama, kelas V SD Negeri Cikaret 01 yang dilaksanakan selama dua jam pelajaran (2×45 menit). Pada pelaksanaan siklus II ini, peneliti kembali meminta bantuan teman sejawat untuk mengamati aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Peneliti selaku guru memaparkan dan menegaskan tujuan pembelajaran agar peserta didik memahami dengan jelas apa yang harus mereka capai dalam pembelajaran siklus II, lalu pada siklus II ini peneliti memaparkan materi mengenai persebaran flora dan fauna di Indonesia yang mana dibagi ke dalam tiga wilayah, yakni wilayah asiatis, peralihan, dan australis. Peneliti membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 7-8 peserta didik pada setiap kelompok. Kemudian, kembali menjelaskan mengenai metode pembelajaran Team Games Tournament kepada peserta didik. Pada pelaksanaan Team Games Tournament siklus II, peneliti meminta setiap kelompok berlomba untuk menempelkan flash card flora dan fauna di Indonesia pada peta persebaran yang telah disiapkan berdasarkan wilayah persebarannya di Indonesia. Selama kegiatan lomba berlangsung, peneliti memotivasi peserta didik untuk lebih bersemangat dan teliti dalam menempelkan flash card pada peta persebarannya. Setelah kegiatan lomba berlangsung, peneliti memeriksa hasil setiap kelompok dan memberikan apresiasi berupa reward kepada kelompok yang menempelkan flash card pada peta wilayah persebarannya dengan benar paling banyak. Lalu, peneliti memberikan lembar kerja peserta didik kepada peserta didik untuk

dikerjakan secara individu. Peneliti memberikan review dan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II setelah seluruh peserta didik mengumpulkan lembar kerja peserta didik yang telah selesai dikerjakan.

C. Tahap Pengamatan

Peneliti mendiskusikan kegiatan yang telah berlangsung dengan teman sejawat/pengamat untuk mengetahui hasil pengamatan yang mana diperoleh data bahwa pada kegiatan pembelajaran siklus II keaktifan peserta didik mengalami peningkatan dengan mencapai persentase keaktifan peserta didik sebesar 86,20%. Peneliti pun melakukan pemeriksaan dan penilaian pada lembar kerja peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik pada siklus II. Pada kegiatan pembelajaran siklus II diperoleh data hasil belajar peserta didik pun mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 89,65%.

D. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri Cikaret 01 Tahun Pelajaran 2023/2024 pada mata pelajaran IPAS dengan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dengan menerapkan metode pembelajaran Team Games Tournament, peneliti memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Ketuntasan	Banyak Peserta Didik	Persentase (%)
Tuntas	17	58,62
Tidak Tuntas	12	41,38

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh informasi bahwa sebanyak 58,62% peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 41,38% peserta didik masih membutuhkan bimbingan dalam memahami materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Ketuntasan	Banyak Peserta Didik	Persentase (%)
Tuntas	26	89,65
Tidak Tuntas	3	10,35

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh informasi bahwa sebanyak 89,65% peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan hanya 10,35% peserta didik lainnya yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Tabel 3. Rekapitulasi Keaktifan Peserta Didik Siklus I

Keaktifan	Banyak Peserta Didik	Persentase (%)
Aktif	16	55,17
Pasif	13	44,83

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh informasi bahwa sebanyak 55,17% peserta didik telah berperan aktif dalam kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I. Meskipun demikian, hal tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan peneliti sehingga kembali dilaksanakan penelitian perbaikan pembelajaran pada siklus II

Tabel 4. Rekapitulasi Keaktifan Peserta Didik Siklus II

Keaktifan	Banyak Peserta Didik	Persentase (%)
Aktif	25	86,20
Pasif	4	13,80

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4 diketahui bahwa pada penelitian perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II, sebanyak 86,20% peserta didik sudah berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang mana mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan peneliti.

Pembahasan

Setelah dilaksanakannya penelitian perbaikan pembelajaran pada siklus I dan siklus II diperoleh hasil belajar dan keaktifan peserta didik yang meningkat dengan diterapkannya metode pembelajaran Team Games Tournament yang mana persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I mencapai 58,62% mengalami peningkatan menjadi 89,65% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran pada siklus II. Selain peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar, penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament pun dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang mana diperoleh data persentase keaktifan peserta didik pada siklus I mencapai 55,17% mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase keaktifan peserta didik mencapai 86,20%. Hasil penelitian ini pun diperkuat dengan pernyataan beberapa ahli, yakni

1. Dengan pelaksanaan penilaian kelas yang berkelanjutan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan walau menggunakan pendekatan yang berbeda. (Purwowidodo & Zaini, 2023)
2. Terdapat beberapa kegiatan yang dapat guru lakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas, yakni memberikan penilaian, hadiah, pujian, sikap positif akan perkembangan peserta didik, membuat sebuah kompetisi yang sehat di kelas, dan mengarahkan minat anak akan pembelajaran. (Parnawi, 2020)
3. Dengan penerapan Team Games Tournament akan memberikan manfaat berupa tumbuhnya motivasi yang kuat terhadap kemenangan karena adanya persaingan, terciptanya situasi belajar yang menyenangkan sehingga tingkat konsentrasi siswa meningkat, melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, serta meningkatnya kecepatan dalam memahami materi pelajaran. (Harianja dkk., 2022)
4. Dengan input berupa penerapan metode Team Games Tournament yang dilakukan oleh pendidik, maka dihasilkan output berupa peningkatan hasil belajar dan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. (Mukrimaa, 2014)
5. Dengan beragamnya karakteristik peserta didik dibutuhkan pula pendekatan untuk mengetahui tipe-tipe belajar peserta didik yang mana terdiri atas; visual, auditif, taktil, olfaktoris, gustative, dan campuran. (Syam dkk., 2022)
6. Peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan peran aktif dan hasil belajar peserta didik. (Anditiasari, Pujiastuti, & Susilo, 2021)
7. Dengan menciptakan lingkungan yang positif untuk belajar seperti sikap adil, kasih sayang terhadap peserta didik, dan berpikiran positif dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik. (Ridlowi, Hadi, & Hidayat, 2023)

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian perbaikan pembelajaran dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament Pada Pelajaran IPAS Materi Persebaran Flora Dan Fauna di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Peserta Didik Kelas V SD Negeri Cikaret 01 Kecamatan Cibinong dilaksanakan dari bulan April sampai dengan bulan Juni 2024 dapat disimpulkan :

1. Penerapan model Pembelajaran Team Games Tournament pada pelajaran IPAS materi persebaran flora dan fauna berdampak pada peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas V SD Negeri Cikaret 01 Kecamatan Cibinong
2. Penerapan model Pembelajaran Team Games Tournament pada pelajaran IPAS materi persebaran flora dan fauna dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas V SD Negeri Cikaret 01 Kecamatan Cibinong dengan hasil belajar prasiklus 31,03%, siklus I 58,62%, siklus II 89,65% dan keaktifan siswa pada prasiklus 20,68%, siklus I 55,17% dan siklus II 86,20%

Saran

Setelah melakukan penelitian perbaikan pembelajaran, sebaiknya pendidik dapat mengembangkan keterampilan dalam memilih metode pembelajaran dan menggunakan alat peraga yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Serta laporan penelitian perbaikan pembelajaran ini dapat ditindak lanjuti demi meningkatkan kualitas pembelajaran pendidik serta dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik..

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, A., Fadliansyah, F., Program, M., Pgsd, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Pada Sampel Kelas Ii Uptd Sdn Campor 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan*. 18, 62–70. <http://jurnal.amalinsani.org/index.php/sehran>
- Anditiasari, N., Pujiastuti, E., & Susilo, B. (2021). Systematic literature review: pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 12(2), 236–248. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/aks.v12i2.8884>
- Harianja, J., Subakti, H., Avicenna, A., Rambe, S., Hasan, M., Ramadhani, Y., ... Panjaitan, M. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif* (1 ed., Vol. 1; A. Karim & J. Simarmata, Ed.). Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Kemdikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*. Diambil dari <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>
- Mukrimaa, S. (2014). *53 Metode Belajar Pembelajaran* (1 ed.; Sifa Siti Mukrimah, Ed.). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Parnawi, A. (2020). *Psikologi Belajar* (1 ed., Vol. 2). Yogyakarta: Deepublish.
- Purwowidodo, A., & Zaini, M. (2023). *Teori dan Praktik Model Pembelajaran Berdiferensiasi Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar* (1 ed., Vol. 1; M. Fathurrohman, Ed.). Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.
- Ridlowi, A., Hadi, L., & Hidayat, A. (2023). MANAJEMEN KELAS DAN PROBLEMATIKA KEPRIBADIAN GURU. *Managerial: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 01(01), 1–11. Diambil dari <https://ejournal.stainupa.ac.id/index.php/managerial/article/view/15>
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N., ... Arhesa, S. (2022). *Belajar dan Pembelajaran* (1 ed.; A. Karim & J. Simarmata, Ed.). Medan: Yayasan Kita Menulis.