

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi dan Pembahasan Pratindakan

4.1.2. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Januari 2024 yang dilaksanakan di SD 1 Ternadi Kudus. Penelitian ini diawali dengan wawancara terhadap guru tentang bagaimana minat belajar siswa kelas IV SD 1 Ternadi Kudus pada pelajaran IPAS yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan awal siswa. Langkah kedua adalah melakukan observasi (pengamatan) terhadap subjek penelitian yaitu siswa tentang aktivitas mereka dalam proses pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru.

Sebelum melakukan tindakan penelitian, terlebih dahulu melakukan observasi ke sekolah dan melakukan wawancara kepada guru kelas tentang sejauh mana kemampuan siswa dalam Pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS di SD 1 Ternadi masih mengalami hambatan. Hambatan tersebut berkaitan dengan penggunaan model atau teknik dalam Pembelajaran IPAS, guru hanya menggunakan metode ceramah di kelas dalam menjelaskan. Pembelajaran yang disajikan kurang menggembirakan dan kurang bermakna, sehingga sistem pembelajaran yang digunakan diketahui masih satu arah. Hal ini menyebabkan kurangnya perhatian siswa terhadap guru pada saat proses pembelajaran.

Hasil awal observasi pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas IV SD 1 Ternadi menunjukkan kesamaan dengan temuan dari wawancara guru. Banyak siswa terlihat kurang fokus dan cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran. Beberapa dari mereka terlibat dalam aktivitas sendiri yang tidak terkait dengan materi pelajaran, dan ada yang bahkan mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan adanya tantangan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan berfokus pada pemahaman materi bagi seluruh siswa.

4.2. Deskripsi dan Pembahasan Hasil Tindakan Tiap Siklus dan Pembahasan

4.2.1. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

4.2.1.1. Tahap Perencanaan

Pada Siklus I, penelitian membuat susunan tahap perencanaan pemecahan masalah sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi Cerita Tentang Daerahku. Pada tahap perencanaan tindakan ini peneliti membuat beberapa kegiatan yaitu:

1. Menyusun jadwal sesuai dengan roster mata pelajaran IPAS di kelas IV SD 1 Ternadi untuk semester genap.
2. Menyusun modul ajar: tujuan penyusunan modul ajar ini untuk menguraikan langkah-langkah kegiatan dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*.
3. Persiapan Media, Alat, dan Sumber Belajar: Mempersiapkan segala kebutuhan seperti media, alat, dan sumber belajar yang mendukung model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
4. Menyiapkan perangkat tes dalam bentuk pilihan sebagai postest I.
5. Observasi Aktivitas Siswa: Memberikan lembar observasi aktivitas siswa untuk mengamati kondisi kegiatan siswa selama proses pembelajaran.
6. Desain dan Tata Kelas: Mendesain dan menata kelas sesuai dengan kebutuhan agar mendukung proses pembelajaran *Teams Games Tournament*.
7. Wawancara Siswa: Membuat teks wawancara siswa untuk memperoleh pandangan dan respon siswa terhadap penerapan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran.

4.2.1.2. Tahap Pelaksanaan

1. Pertemuan 1

Pertemuan 1 pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 9 Januari dengan alokasi waktu 2x35 menit. Proses pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada perancangan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Materi pada pertemuan ini adalah mengenai antar wilayah dengan ciri-cirinya dan mata pencahariaanya. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

Pelaksanaan tindakan dibagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah membimbing siswa melakukan persiapan pembelajaran, mengkondisikan kelas dengan kondusif. Persiapan pembelajaran yang dilakukan meliputi mengajak siswa untuk berdoa bersama, absensi, dan perkenalan oleh guru, guna memberikan motivasi kepada siswa melalui cerita. Guru menuturkan materi yang akan dipelajari, yaitu mengenai wilayah dan ciri cirinya beserta mata pencahariaanya. Siswa mendengarkan dan memahami tujuan pembelajaran dengan baik. Secara keseluruhan, tahap pendahuluan ini dilakukan selama 10 menit sesuai rencana yang telah disusun. Kegiatan inti dimulai dengan menjelaskan rangkaian kegiatan *Teams Games Tournament* yang akan dilalui siswa pada pertemuan ini.

Langkah 1: Guru Menyampaikan Materi

Langkah awal dalam *Teams Games Tournament* (TGT) adalah guru menyampaikan materi pembelajaran, seperti mengidentifikasi ciri-ciri suatu wilayah dan mata pencaharian pada pertemuan pertama. Selama penyampaian, siswa terlibat aktif dengan kegiatan eksplorasi, seperti tanya jawab dan memotivasi mereka untuk menyebut ciri-ciri wilayah dan mata pencaharian yang sesuai. Pembelajaran aktif dalam TGT memungkinkan siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga berpartisipasi aktif dengan berpikir, bertanya, dan berdiskusi.

Siswa memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuannya. Pembelajaran aktif juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama melalui diskusi dan kerja sama dengan teman sekelas, membantu mereka belajar mendengarkan pendapat orang lain, menghargai perbedaan, dan mencapai tujuan bersama.



Gambar 4. 1 Guru Menyampaikan Materi (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)

Langkah 2: Pembagian Kelompok

Dalam pembelajaran IPAS, pembentukan kelompok kecil berpasangan memiliki peran krusial. Setelah siswa memahami ciri-ciri wilayah dan mata pencaharian yang sesuai, guru melibatkan mereka dalam kegiatan elaborasi dengan membentuk kelompok berpasangan berdasarkan nomor absen. Dengan pembagian menjadi empat kelompok (kelompok 1 hingga kelompok 4), pembelajaran IPAS memberikan manfaat signifikan. Bekerja dalam kelompok memungkinkan siswa untuk saling membantu memahami konsep matematika yang kompleks. Melalui diskusi dan kolaborasi, siswa dapat menjelaskan dan memberikan contoh, mendukung teman sekelompok yang menghadapi kesulitan. Selain itu, pembentukan

kelompok juga meningkatkan keterlibatan siswa, memberi mereka peluang untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, bertukar pemikiran, dan memperdalam pemahaman materi. Proses ini tidak hanya memungkinkan siswa saling belajar dari kesalahan, tetapi juga memperluas perspektif mereka melalui pemikiran berbeda dari rekan sekelompok.

Langkah 3: Pembagian Laptop

Guru membagikan laptop untuk setiap kelompok dalam konteks *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan untuk melihat video selama pembelajaran *Teams Games Tournament*. Sistem ini kemungkinan dirancang untuk meningkatkan kolaborasi dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya laptop untuk setiap kelompok, para siswa mungkin dapat bekerja sama menggunakan platform *Teams Games Tournament* untuk melihat video, memecahkan tantangan, atau berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran lainnya secara tim mengenai ciri-ciri suatu wilayah dan mata pencaharian yang cocok. Ini bisa menjadi pendekatan yang inovatif dan melibatkan siswa dalam pembelajaran kolaboratif.

Langkah 4: Menjelaskan Aturan Bermain Dengan Media *Google Sites*

Tahap keempat dalam pembelajaran ini melibatkan guru dalam menjelaskan aturan bermain dengan menggunakan media *Google Sites*. Pada tahap ini, guru tidak hanya memberikan penjelasan teoritis, tetapi juga mempraktikkan atau mendemonstrasikan aturan bermain menggunakan platform *Google Sites*. Pertama, Guru memperkenalkan platform *Google Sites* kepada para siswa. *Google Sites* adalah alat yang memungkinkan pembuatan situs web secara mudah dan intuitif. Guru secara langsung menjelaskan aturan bermain menggunakan *Google Sites*. Kedua, para siswa terlebih dahulu harus melihat secara cermat video yang ada dalam pembelajaran tersebut mengenai ciri-ciri

suatu wilayah. Ketiga, setelah video selesai siswa dapat menjawab pertanyaan yang ada dalam media google sites pada lembar kegiatan siswa yang telah disediakan. Siswa harus memasangkan mana yang cocok dengan ciri-ciri dan mata pencaharian wilayah tersebut. Tidak hanya itu, guru juga membuka kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait aturan bermain atau penggunaan Google Sites. Proses tanya jawab dapat membantu memastikan pemahaman yang lebih baik.



*Gambar 4. 2 Guru Menjelaskan Aturan Bermain
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)*

Langkah 5: Diskusi Kelompok

Dalam tahap kelima ini, siswa terlibat dalam kegiatan mencari pasangan ciri-ciri dari wilayah tertentu yang sesuai dengan mata pencaharian yang cocok. Guru mungkin telah menetapkan wilayah tertentu yang akan menjadi fokus kegiatan ini. Wilayah tersebut berupa area geografis yakni daerah pantai, dataran rendah dan dataran tinggi. Siswa diminta untuk mengidentifikasi ciri-ciri khas dari wilayah yang telah ditentukan. Ciri-ciri ini dapat mencakup geografi dan aspek mata pencaharian yang membedakan wilayah tersebut dari yang lain. Setelah mengidentifikasi ciri-ciri wilayah, siswa kemudian

mencoba mencocokkan atau menyelaraskan ciri-ciri tersebut dengan wilayahnya. Setelah menemukan pasangan yang sesuai antara wilayah dengan ciri-ciri dan mata pencaharian, siswa diminta untuk membuat presentasi atau jawaban dari soal tersebut di lembar kerja yang telah disediakan.

Tahap kelima ini dirancang untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang hubungan tentang suatu wilayah dengan ciri-ciri geografis dan mata pencaharian yang sesuai. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong keterlibatan siswa dalam proses penemuan dan penerapan konsep yang dipelajari.

Langkah 6: Presentasi Kelompok

Tahap keenam setelah diskusi adalah siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya. Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Selain itu, guru juga meminta kelompok lain untuk memberikan tanggapan terhadap presentasi yang telah disampaikan oleh kelompok yang sudah maju. Setiap kelompok memiliki waktu untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Setelah presentasi, guru membuka kesempatan bagi kelas untuk memberikan pertanyaan atau komentar terhadap hasil yang telah disampaikan. Ini memungkinkan interaksi lebih lanjut antara kelompok dan siswa lain. Melalui proses ini, siswa dapat saling bertukar ide dan pengetahuan. Presentasi dan tanggapan membuka ruang untuk pembelajaran kolaboratif dan pemahaman yang lebih baik.

Dengan demikian, tahap keenam ini tidak hanya memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berbagi hasil diskusi, tetapi juga mendorong interaksi dan pertukaran pengetahuan antar kelompok, menciptakan pengalaman pembelajaran yang kaya dan berbobot.



*Gambar 4. 3 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)*

Langkah 7: Mengevaluasi Hasil Presentasi

Pada tahap ini guru meluruskan jawaban-jawaban hasil presentasi kelompok. Guru memberikan komentar dan perbaikan untuk kinerja masing-masing kelompok. Kemudian guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang belum dipahami oleh siswa. setelah seluruh siswa tidak ada yang mengalami kesulitan, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan atau kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga menyampaikan topik materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, yaitu materi tentang ciri ciri suatu wilayah berdasarkan geografisnya. Setelah itu, guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam.

2. Pertemuan 2

Pertemuan 2 pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2024 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Proses pembelajaran

dilakukan dengan mengacu pada perancangan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Materi pada pertemuan ini adalah mengenai antar wilayah dengan ciri-cirinya dan mata pencahariannya. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

Pelaksanaan tindakan dibagi menjadi tiga bagian sama seperti pelaksanaan pertemuan pertama yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah membimbing siswa melakukan persiapan pembelajaran, mengkondisikan kelas dengan kondusif. Persiapan pembelajaran yang dilakukan meliputi mengajak siswa untuk berdoa bersama, absensi, dan perkenalan oleh guru, guna memberikan motivasi kepada siswa melalui cerita. Guru menuturkan materi yang akan dipelajari, yaitu mengenai wilayah dan ciri cirinya beserta mata pencahariannya. Siswa mendengarkan dan memahami tujuan pembelajaran dengan baik. Secara keseluruhan, tahap pendahuluan ini dilakukan selama 10 menit sesuai rencana yang telah disusun. Kegiatan inti dimulai dengan menjelaskan rangkaian kegiatan *Teams Games Tournament* yang akan dilalui siswa pada pertemuan ini.

Langkah 1: Guru Menyampaikan Materi

Langkah awal dalam *Teams Games Tournament* (TGT) adalah guru menyampaikan materi pembelajaran, seperti mengidentifikasi suatu daerah dan kekayaan alamnya pada pertemuan kedua. Selama penyampaian, siswa terlibat aktif dengan kegiatan eksplorasi, seperti tanya jawab dan memotivasi mereka untuk menyebut ciri-ciri wilayah dan mata pencaharian yang sesuai. Pembelajaran aktif dalam TGT memungkinkan siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga berpartisipasi aktif dengan berpikir, bertanya, dan berdiskusi.

Siswa memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuannya. Pembelajaran aktif juga membantu siswa

mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama melalui diskusi dan kerja sama dengan teman sekelas, membantu mereka belajar mendengarkan pendapat orang lain, menghargai perbedaan, dan mencapai tujuan bersama.



Gambar 4. 4 Guru Menjelaskan Materi (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)

Langkah 2: Pembagian Kelompok

Dalam pembelajaran IPAS, pembentukan kelompok kecil berpasangan memiliki peran krusial. Setelah siswa memahami mengenai suatu daerah dengan kekayaan alamnya yang sesuai, guru melibatkan mereka dalam kegiatan elaborasi dengan membentuk kelompok berpasangan berdasarkan nomor absen. Siswa dibagi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa secara heterogen. Dengan pembagian menjadi empat kelompok (kelompok 1 hingga kelompok 4), pembelajaran IPAS memberikan manfaat signifikan. Bekerja dalam kelompok memungkinkan siswa untuk saling membantu memahami konsep matematika yang kompleks. Melalui diskusi dan kolaborasi, siswa dapat menjelaskan dan memberikan contoh, mendukung teman sekelompok yang menghadapi kesulitan. Selain itu, pembentukan kelompok juga meningkatkan keterlibatan siswa, memberi mereka peluang untuk berpartisipasi aktif

dalam diskusi, bertukar pemikiran, dan memperdalam pemahaman materi. Proses ini tidak hanya memungkinkan siswa saling belajar dari kesalahan, tetapi juga memperluas perspektif mereka melalui pemikiran berbeda dari rekan sekelompok.

Langkah 3: Pembagian Laptop

Guru membagikan laptop untuk setiap kelompok dalam konteks *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan untuk melihat video selama pembelajaran *Teams Games Tournament*. Sistem ini kemungkinan dirancang untuk meningkatkan kolaborasi dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya laptop untuk setiap kelompok, para siswa mungkin dapat bekerja sama menggunakan platform *Teams Games Tournament* untuk melihat video, memecahkan tantangan, atau berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran lainnya secara tim mengenai suatu daerah dengan kekayaan alamnya yang cocok. Ini bisa menjadi pendekatan yang inovatif dan melibatkan siswa dalam pembelajaran kolaboratif.



*Gambar 4. 5 Guru Membagikan Laptop Sebagai Media Pembelajaran
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)*

Langkah 4: Menjelaskan Aturan Bermain Dengan Media Google Sites

Tahap keempat dalam pembelajaran ini melibatkan guru dalam menjelaskan aturan bermain dengan menggunakan media Google Sites. Pada tahap ini, guru tidak hanya memberikan penjelasan teoritis, tetapi juga mempraktikkan atau mendemonstrasikan aturan bermain menggunakan platform Google Sites. Pertama, Guru memperkenalkan platform Google Sites kepada para siswa. Google Sites adalah alat yang memungkinkan pembuatan situs web secara mudah dan intuitif. Guru secara langsung menjelaskan aturan bermain menggunakan Google Sites. Kedua, para siswa terlebih dahulu harus melihat secara cermat video yang ada dalam pembelajaran tersebut mengenai suatu daerah dengan kekayaan alamnya. Ketiga, setelah video selesai siswa dapat menjawab pertanyaan yang ada dalam media google sites pada lembar kegiatan siswa yang telah disediakan. Siswa harus menyusuri teka teki silang yang ada di pembelajaran TGT tentang daerah dan kekayaan alam yang sudah disampaikan dalam video pembelajaran . Tidak hanya itu, guru juga membuka kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait aturan bermain atau penggunaan Google Sites. Proses tanya jawab dapat membantu memastikan pemahaman yang lebih baik.



Gambar 4. 6 Guru Menjelaskan Aturan Bermain (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)

Langkah 5: Diskusi Kelompok

Dalam tahap kelima ini, siswa terlibat dalam kegiatan mencari di teka teki silang dan membuat kesimpulan pembelajaran tentang daerahku dan kekayaan alamnya. Guru mungkin telah menetapkan daerah dan kekayaan alam yang dimiliki tertentu yang akan menjadi fokus kegiatan ini. Setelah menemukan kata yang ada di teka teki silang tentang suatu daerah dengan kekayaan alam tertentu yang sesuai, siswa diminta untuk membuat presentasi atau jawaban dari soal tersebut di lembar kerja yang telah disediakan.

Tahap kelima ini dirancang untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang suatu daerah dengan potensi kekayaan alamnya. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong keterlibatan siswa dalam proses penemuan dan penerapan konsep yang dipelajari.

Langkah 6: Presentasi Kelompok

Tahap keenam setelah diskusi adalah siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya. Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Selain itu, guru juga meminta kelompok lain untuk memberikan tanggapan terhadap presentasi yang telah disampaikan oleh kelompok

yang sudah maju. Setiap kelompok memiliki waktu untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Setelah presentasi, guru membuka kesempatan bagi kelas untuk memberikan pertanyaan atau komentar terhadap hasil yang telah disampaikan. Ini memungkinkan interaksi lebih lanjut antara kelompok dan siswa lain. Melalui proses ini, siswa dapat saling bertukar ide dan pengetahuan. Presentasi dan tanggapan membuka ruang untuk pembelajaran kolaboratif dan pemahaman yang lebih baik.

Dengan demikian, tahap keenam ini tidak hanya memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berbagi hasil diskusi, tetapi juga mendorong interaksi dan pertukaran pengetahuan antar kelompok, menciptakan pengalaman pembelajaran yang kaya dan berbobot.



Gambar 4. 7 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)

Langkah 7: Mengevaluasi Hasil Presentasi

Pada tahap ini guru meluruskan jawaban-jawaban hasil presentasi kelompok. Guru memberikan komentar dan perbaikan untuk kinerja masing-masing kelompok. Kemudian guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang belum dipahami oleh siswa. setelah seluruh siswa tidak ada yang mengalami kesulitan, guru

bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan atau kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga menyampaikan topik materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, yaitu materi tentang ciri ciri suatu wilayah berdasarkan geografisnya. Setelah itu, guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam.

4.2.1.3. Hasil Observasi Siklus I

Pelaksanaan observasi dilakukan selama proses pembelajaran siklus I berlangsung di dalam kelas. Pelaksanaan observasi dibantu oleh guru kelas IV SD 1 Ternadi, untuk mengamati segala sesuatu yang terjadi selama tindakan siklus I baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa dengan menggunakan format lembar observasi yang telah dipersiapkan. Guru kelas selaku pengamat mengambil posisi atau tempat duduk yang dapat mengamati seluruh kegiatan yang berlangsung di dalam kelas.

Pada fase ini, peneliti melakukan pemantauan dan mencatat segala hal yang diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan mencakup berbagai aspek, yang mencerminkan dinamika kelas, dan catatan ini menggambarkan gambaran detail mengenai kondisi pembelajaran. Adapun hasil observasi yang diperoleh yaitu:

4.2.1.4. Minat Belajar Siswa Siklus I

Pada siklus I, penilaian minat belajar siswa dilakukan dengan merujuk pada hasil penyebaran angket

*Tabel 4. 1 Minat Belajar Siswa Siklus I
(Sumber: Data Primer yang Diolah)*

No	Aspek	Item Soal	Presentase Peningkatan Siklus I		Rata-Rata
			Pertemuan I	Pertemuan II	
1	Perasaan Senang	1-5	68,75%	75,42%	72,1%
2	Keterkaitan	6-10	87,92%	83,33%	85,63%
3	Perhatian Siswa	11-15	76,67%	70,42%	73,55%
4	Keterlibatan Siswa	16-20	91,67%	85,42%	88,55%
Jumlah Skore Rata-rata			325%	314,58%	319,79%
Rata-Rata			81,25%	78,65%	
Persentase Siklus I					79,95%
Kriteria					Kuat

Keterangan:

Kriteria Interpretasi Skor

0% - 20% : Sangat Lemah

21% - 40% : Lemah

41% - 60% : Cukup

61% - 80% : Kuat

81%-100% : Sangat Kuat

Setelah melalui implementasi metode pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam siklus I dengan dua kali pertemuan, hasilnya menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat menjadi 79,95%. Meskipun angka ini belum mencapai target yang diharapkan, peningkatan tersebut menandakan efektivitas metode TGT dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu dari tabel 4.2 diperoleh terdapat siswa dengan kategori cukup sebanyak 15 siswa. Sedangkan pada kategori kuat terdapat 1 siswa.

Pentingnya memahami bahwa siklus pembelajaran adalah suatu proses yang memerlukan waktu untuk mencapai hasil optimal. Meskipun target mungkin belum sepenuhnya tercapai pada siklus I, peningkatan minat belajar

siswa menjadi indikator positif bahwa metode pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak positif.

Oleh karena itu, untuk memaksimalkan potensi pembelajaran, peneliti merencanakan tindak lanjut ke siklus berikutnya. Ini dapat melibatkan evaluasi lebih lanjut terhadap metode *Teams Game Tournament*, penyesuaian strategi pembelajaran, atau penerapan perbaikan berdasarkan umpan balik dari siswa. Siklus berikutnya diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih baik dan mendekati atau mencapai target yang telah ditetapkan untuk minat belajar siswa.

4.2.1.5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Pada tahap ini, aktivitas siswa dalam pembelajaran diamati dengan pedoman observasi aktivitas siswa yang telah ditetapkan pada lampiran 19. Pengamatan dilakukan oleh pengamat pada setiap pertemuan. Aktivitas tersebut diuraikan menjadi 4 indikator yang meliputi: 1) Menerima (*accepting*) yaitu toleransi terhadap pendapat dari anggota kelompok. 2) Merespon (*responding*) yaitu percaya diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapat. 3) Mengahayati (*organizing/internalizing*) yaitu tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. 4) Menghargai (*valuing*) yaitu Kerjasama dalam diskusi kelompok. 5) Mengamalkan (*characterizing*) yaitu peduli terhadap anggota kelompok. Hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada akhir siklus I disajikan pada tabel berikut untuk memudahkan pemahaman.

Tabel 4. 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek	Skore	Presentase (%)
1	Aspek A	48	75
2	Aspek B	45	70,3
3	Aspek C	51	79,69
4	Aspek D	51	79,69
5	Aspek E	49	76,56
Jumlah skore yang diperoleh		244	
Rata-Rata Presentase			76,25
Kualifikasi			Cukup Baik

(Sumber: Data Primer yang Diolah)

Keterangan :

Aspek A: Menerima (accepting) yaitu toleransi terhadap pendapat dari anggota kelompok

Aspek B: Merespon (responding) yaitu percaya diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapat

Aspek C: Mengahayati (organizing/internalizing) yaitu tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas

Aspek D: Menghargai (valuing) yaitu Kerjasama dalam diskusi kelompok

Aspek E: Mengamalkan (characterizing) yaitu peduli terhadap anggota kelompok.

Berdasarkan dapat diamati bahwa terdapat perbedaan hasil pada setiap aspek Aktivitas belajar IPAS. Rata-rata persentase 76,25% menunjukkan bahwa secara keseluruhan aktivitas siswa dalam belajar IPAS dapat dianggap cukup baik. Hal ini menandakan bahwa penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dalam kegiatan pembelajaran memiliki dampak positif terhadap aktivitas siswa. Berdasarkan dari masing-masing aspek dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Aspek Menerima yaitu Toleransi terhadap pendapat dari anggota kelompok: Hasil persentase 75% menunjukkan bahwa siswa umumnya memiliki toleransi yang baik terhadap pendapat anggota kelompok. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil ini melibatkan tingkat

keterbukaan siswa terhadap ide-ide baru, kemampuan mereka untuk mendengarkan dengan terbuka, dan kecenderungan untuk menerima keragaman pendapat.

- 2) Aspek Merespon: Dengan persentase 70,3%, ada potensi untuk meningkatkan respon siswa terhadap materi IPAS. Ini bisa terkait dengan tingkat keterlibatan siswa dalam diskusi atau kemampuan mereka untuk memberikan tanggapan yang konstruktif terhadap ide-ide teman sekelas.
- 3) Aspek Menghayati: Dengan persentase 79,69% menunjukkan bahwa siswa cenderung tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas IPAS yang diberikan dengan cukup baik.
- 4) Aspek Menghargai (Kerjasama dalam diskusi kelompok): Dengan hasil persentase sebesar 79,69%, dapat diartikan bahwa siswa secara umum menunjukkan kemampuan yang baik dalam melakukan kerjasama dalam diskusi kelompok mereka. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil ini melibatkan kemampuan siswa untuk mendengarkan dengan efektif, menghargai kontribusi anggota kelompok, dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas diskusi.
- 5) Aspek Mengamalkan (Peduli terhadap anggota kelompok): Dengan persentase 76,56%, siswa menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam peduli terhadap anggota kelompok mereka. Hal ini dapat mencerminkan sikap empati, perhatian, dan dukungan antar-siswa. Keterlibatan yang baik dalam kegiatan kelompok dan kepedulian terhadap kebutuhan anggota kelompok dapat berkontribusi pada hasil ini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa dalam konteks ini berhasil menunjukkan sikap yang positif terhadap kerja sama dan kepedulian dalam tim.

Maka dari itu dapat disimpulkan dengan rata-rata persentase sebesar 76,25% mencerminkan penilaian keseluruhan aktivitas siswa dalam belajar IPAS. Meskipun terdapat variasi dalam hasil aspek-aspek tertentu, angka ini menunjukkan kualitas belajar yang dapat dianggap cukup baik secara keseluruhan. Pendekatan holistik terhadap analisis ini

dapat membantu mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian khusus dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Secara umum terjadi peningkatan aktivitas siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan kondisi pra-siklus. Peningkatan ini dapat diartikan sebagai dampak positif dari penerapan metode pembelajaran tertentu. Evaluasi lebih lanjut terkait dengan aspek-aspek spesifik yang memperlihatkan peningkatan dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang keefektifan TGT dalam meningkatkan interaksi dan kualitas pembelajaran siswa.

4.2.1.6. Refleksi Siklus I

Setelah menyelesaikan pelaksanaan siklus I, refleksi menjadi langkah kritis untuk mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan secara menyeluruh, dengan menggunakan data yang terkumpul dari penyebaran angket dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Data yang diperoleh pada akhir siklus I menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan dari setiap pertemuan. Meskipun demikian, data tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa belum memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan.

Dalam refleksi ini, perlu dianalisis faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil tersebut. Beberapa pertimbangan melibatkan aspek-aspek seperti desain pembelajaran, penyampaian materi, keterlibatan siswa, dan efektivitas metode *Teams Game Tournament* (TGT). Evaluasi ini membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari setiap elemen dalam proses pembelajaran.

Langkah selanjutnya setelah refleksi adalah merumuskan tindakan perbaikan atau penyesuaian untuk meningkatkan hasil pada siklus berikutnya. Ini dapat mencakup perubahan strategi pembelajaran, peningkatan interaksi antara guru dan siswa, atau penyempurnaan metode TGT. Pentingnya refleksi dan analisis data adalah untuk memberikan landasan yang kuat dalam mengambil keputusan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencapai target yang diinginkan.

4.2.2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

4.2.2.1. Tahap Perencanaan

Pada Siklus II, penelitian membuat susunan tahap perencanaan pemecahan masalah sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi Masyarakat di Daerahku. Pada tahap perencanaan tindakan ini peneliti membuat beberapa kegiatan yaitu:

1. Menyusun jadwal sesuai dengan roster mata pelajaran IPAS di kelas IV SD 1 Ternadi untuk semester ganjil.
2. Modul Ajar: Menyusun modul ajar yang menguraikan langkah-langkah kegiatan dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*.
3. Persiapan Media, Alat, dan Sumber Belajar: Mempersiapkan segala kebutuhan seperti media, alat, dan sumber belajar yang mendukung model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
4. Menyiapkan perangkat tes dalam bentuk pilihan sebagai posttest II.
5. Observasi Aktivitas Siswa: Memberikan lembar observasi aktivitas siswa untuk mengamati kondisi kegiatan siswa selama proses pembelajaran.
6. Desain dan Tata Kelas: Mendesain dan menata kelas sesuai dengan kebutuhan agar mendukung proses pembelajaran *Teams Games Tournament*.
7. Wawancara Siswa: Membuat teks wawancara siswa untuk memperoleh pandangan dan respon siswa terhadap penerapan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran.

4.2.2.2. Tahap Pelaksanaan

1. Pertemuan 1

Pertemuan 1 pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2024 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Proses pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada perancangan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Materi pada pertemuan ini adalah mengenai

wilayah tempat tinggal sekitar dengan menyebutkan berbagai karakteristiknya, mata pencaharian dan potensi SDA yang dimiliki. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

Pelaksanaan tindakan dibagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah membimbing siswa melakukan persiapan pembelajaran, mengkondisikan kelas dengan kondusif. Persiapan pembelajaran yang dilakukan meliputi mengajak siswa untuk berdoa bersama, absensi, dan perkenalan oleh guru, guna memberikan motivasi kepada siswa melalui cerita. Guru menuturkan materi yang akan dipelajari, yaitu mengenai wilayah dan ciri cirinya beserta mata pencahariannya. Siswa mendengarkan dan memahami tujuan pembelajaran dengan baik. Secara keseluruhan, tahap pendahuluan ini dilakukan selama 10 menit sesuai rencana yang telah disusun. Kegiatan inti dimulai dengan menjelaskan rangkaian kegiatan *Teams Games Tournament* yang akan dilalui siswa pada pertemuan ini.

Langkah 1: Guru Menyampaikan Materi

Langkah awal dalam *Teams Games Tournament* (TGT) adalah guru menyampaikan materi pembelajaran, seperti mengidentifikasi mengenai wilayah tempat tinggal sekitar dengan menyebutkan berbagai karakteristiknya, mata pencaharian dan potensi SDA yang dimiliki. Selama penyampaian, siswa terlibat aktif dengan kegiatan eksplorasi, seperti tanya jawab dan memotivasi mereka untuk menyebut ciri-ciri wilayah dan mata pencaharian yang sesuai. Pembelajaran aktif dalam TGT memungkinkan siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga berpartisipasi aktif dengan berpikir, bertanya, dan berdiskusi.

Siswa memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuannya. Pembelajaran aktif juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama melalui diskusi

dan kerja sama dengan teman sekelas, membantu mereka belajar mendengarkan pendapat orang lain, menghargai perbedaan, dan mencapai tujuan bersama.



Gambar 4. 8 Guru Menjelaskan Materi (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)

Langkah 2: Pembagian Kelompok

Dalam pembelajaran IPAS, pembentukan kelompok kecil berpasangan memiliki peran krusial. Setelah siswa memahami ciri-ciri wilayah dan mata pencaharian yang sesuai, guru melibatkan mereka dalam kegiatan elaborasi dengan membentuk kelompok berpasangan berdasarkan nomor absen. Dengan pembagian menjadi empat kelompok (kelompok 1 hingga kelompok 3), pembelajaran IPAS memberikan manfaat signifikan. Bekerja dalam kelompok memungkinkan siswa untuk saling membantu memahami konsep matematika yang kompleks. Melalui diskusi dan kolaborasi, siswa dapat menjelaskan dan memberikan contoh, mendukung teman sekelompok yang menghadapi kesulitan. Selain itu, pembentukan kelompok juga meningkatkan keterlibatan siswa, memberi mereka peluang untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, bertukar pemikiran, dan memperdalam pemahaman materi. Proses ini tidak hanya memungkinkan siswa saling belajar dari kesalahan, tetapi juga

memperluas perspektif mereka melalui pemikiran berbeda dari rekan sekelompok.



Gambar 4. 9 Guru Membagi Kelompok Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024

Langkah 3: Pembagian Laptop

Guru membagikan laptop untuk setiap kelompok dalam konteks *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan untuk mengakses media pembelajaran google sites selama pembelajaran IPAS berlangsung. Sistem ini kemungkinan dirancang untuk meningkatkan kolaborasi dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya laptop untuk setiap kelompok, para siswa mungkin dapat bekerja sama menggunakan platform *Teams Games Tournament* untuk melihat video, memecahkan tantangan, atau berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran lainnya secara tim mengenai mengenai wilayah tempat tinggal sekitar dengan menyebutkan berbagai karakteristiknya, matapecaharian dan potensi SDA yang dimiliki. Ini bisa menjadi pendekatan yang inovatif dan melibatkan siswa dalam pembelajaran kolaboratif.

Langkah 4: Menjelaskan Aturan Bermain Dengan Media Google Sites

Tahap keempat dalam pembelajaran ini melibatkan guru dalam menjelaskan aturan bermain dengan menggunakan media Google Sites. Pada tahap ini, guru tidak hanya memberikan penjelasan teoritis, tetapi juga mempraktikkan atau mendemonstrasikan aturan bermain menggunakan platform Google Sites. Pertama, Guru memperkenalkan platform Google Sites kepada para siswa. Google Sites adalah alat yang memungkinkan pembuatan situs web secara mudah dan intuitif. Guru secara langsung menjelaskan aturan bermain menggunakan Google Sites. Kedua, para siswa terlebih dahulu harus melihat secara cermat video yang ada dalam pembelajaran tersebut mengenai ciri-ciri suatu wilayah. Ketiga, setelah video selesai siswa dapat menjawab pertanyaan yang ada dalam media google sites pada lembar kegiatan siswa yang telah disediakan. Siswa harus memasangkan mana yang cocok dengan antara wilayah tempat tinggal sekitar dengan karakteristiknya, mata pencaharian dan potensi SDA yang dimiliki. Tidak hanya itu, guru juga membuka kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait aturan bermain atau penggunaan Google Sites. Proses tanya jawab dapat membantu memastikan pemahaman yang lebih baik.



Gambar 4. 10 Guru Menjelaskan Aturan Bermain (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)

Langkah 5: Diskusi Kelompok

Dalam tahap kelima ini, siswa terlibat dalam kegiatan mencari pasangan karakteristik dari wilayah tertentu yang sesuai dengan mata pencaharian yang cocok dan potensi alam yang dimiliki wilayah tersebut. Guru mungkin telah menetapkan wilayah tertentu yang akan menjadi fokus kegiatan ini. Wilayah tersebut berupa area geografis yakni daerah pantai, dataran rendah dan dataran tinggi. Siswa diminta untuk mengidentifikasi ciri-ciri khas dari wilayah yang telah ditentukan. Ciri-ciri ini dapat mencakup geografi dan aspek mata pencaharian yang membedakan wilayah tersebut dari yang lain. Setelah mengidentifikasi ciri-ciri wilayah, siswa kemudian mencoba mencocokkan atau menyelaraskan ciri-ciri tersebut dengan wilayahnya. Setelah menemukan pasangan yang sesuai antara wilayah dengan ciri-ciri, mata pencaharian dan potensi yang dimiliki wilayah tersebut, siswa diminta untuk membuat presentasi atau jawaban dari soal tersebut di lembar kerja yang telah disediakan.

Tahap kelima ini dirancang untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang hubungan antara suatu wilayah dengan ciri-ciri geografis dan mata pencaharian yang sesuai. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong keterlibatan siswa dalam proses penemuan dan penerapan konsep yang dipelajari.

Langkah 6: Presentasi Kelompok

Tahap keenam setelah diskusi adalah siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya. Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Selain itu, guru juga meminta kelompok lain untuk memberikan tanggapan terhadap presentasi yang telah disampaikan oleh kelompok yang sudah maju. Setiap kelompok memiliki waktu untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Setelah presentasi, guru membuka kesempatan bagi kelas untuk memberikan pertanyaan atau komentar terhadap hasil yang telah disampaikan. Ini memungkinkan interaksi

lebih lanjut antara kelompok dan siswa lain. Melalui proses ini, siswa dapat saling bertukar ide dan pengetahuan. Presentasi dan tanggapan membuka ruang untuk pembelajaran kolaboratif dan pemahaman yang lebih baik.

Dengan demikian, tahap keenam ini tidak hanya memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berbagi hasil diskusi, tetapi juga mendorong interaksi dan pertukaran pengetahuan antar kelompok, menciptakan pengalaman pembelajaran yang kaya dan berbobot.



Gambar 4. 11 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)

Langkah 7: Mengevaluasi Hasil Presentasi

Pada tahap ini guru meluruskan jawaban-jawaban hasil presentasi kelompok. Guru memberikan komentar dan perbaikan untuk kinerja masing-masing kelompok. Kemudian guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang belum dipahami oleh siswa. Setelah seluruh siswa tidak ada yang mengalami kesulitan, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan atau kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga menyampaikan topik materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, yaitu materi tentang ciri ciri suatu wilayah berdasarkan geografisnya. Setelah itu, guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam.

2. Pertemuan 2

Pertemuan 2 pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2024 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Proses pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada perancangan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Materi pada pertemuan ini adalah mengenai mengenai wilayah tempat tinggal sekitar dengan menyebutkan berbagai karakteristiknya, matapecaharian dan potensi SDA yang dimiliki. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

Pelaksanaan tindakan dibagi menjadi tiga bagian sama seperti pelaksanaan pertemuan pertama yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah membimbing siswa melakukan persiapan pembelajaran, mengkondisikan kelas dengan kondusif. Persiapan pembelajaran yang dilakukan meliputi mengajak siswa untuk berdoa bersama, absensi, dan perkenalan oleh guru, guna memberikan motivasi kepada siswa melalui cerita. Guru menuturkan materi yang akan dipelajari, yaitu mengenai wilayah dan ciri cirinya beserta mata pecahariannya. Siswa mendengarkan dan memahami tujuan pembelajaran dengan baik. Secara keseluruhan, tahap pendahuluan ini dilakukan selama 10 menit sesuai rencana yang telah disusun. Kegiatan inti dimulai dengan menjelaskan rangkaian kegiatan *Teams Games Tournament* yang akan dilalui siswa pada pertemuan ini.

Langkah 1: Guru Menyampaikan Materi

Langkah awal dalam *Teams Games Tournament* (TGT) adalah guru menyampaikan materi pembelajaran, seperti mengidentifikasi suatu mengenai wilayah tempat tinggal sekitar dengan menyebutkan berbagai karakteristiknya, mata pencaharian dan potensi SDA yang dimiliki. Selama penyampaian, siswa terlibat aktif dengan kegiatan eksplorasi, seperti tanya jawab dan memotivasi mereka untuk menyebut ciri-ciri wilayah dan mata pencaharian yang sesuai. Pembelajaran aktif dalam TGT memungkinkan siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga berpartisipasi aktif dengan berpikir, bertanya, dan berdiskusi.

Siswa memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuannya. Pembelajaran aktif juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama melalui diskusi dan kerja sama dengan teman sekelas, membantu mereka belajar mendengarkan pendapat orang lain, menghargai perbedaan, dan mencapai tujuan bersama.



Gambar 4. 12 Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)

Langkah 2: Pembagian Kelompok

Dalam pembelajaran IPAS, pembentukan kelompok kecil berpasangan memiliki peran krusial. Setelah siswa memahami mengenai suatu daerah dengan kekayaan alamnya yang sesuai, guru melibatkan mereka dalam kegiatan elaborasi dengan membentuk kelompok berpasangan berdasarkan nomor absen. Siswa dibagi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa secara heterogen. Dengan pembagian menjadi empat kelompok (kelompok 1 hingga kelompok 4), pembelajaran IPAS memberikan manfaat signifikan. Bekerja dalam kelompok memungkinkan siswa untuk saling membantu memahami konsep matematika yang kompleks. Melalui diskusi dan kolaborasi, siswa dapat menjelaskan dan memberikan contoh, mendukung teman sekelompok yang menghadapi kesulitan. Selain itu, pembentukan kelompok juga meningkatkan keterlibatan siswa, memberi mereka peluang untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, bertukar pemikiran, dan memperdalam pemahaman materi. Proses ini tidak hanya memungkinkan siswa saling belajar dari kesalahan, tetapi juga memperluas perspektif mereka melalui pemikiran berbeda dari rekan sekelompok.

Langkah 3: Pembagian Laptop

Guru membagikan laptop untuk setiap kelompok dalam konteks *Turnamen Games Tim (TGT)* yang digunakan untuk melihat video selama pembelajaran *Teams Games Tournament*. Sistem ini kemungkinan dirancang untuk meningkatkan kolaborasi dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya laptop untuk setiap kelompok, para siswa mungkin dapat bekerja sama menggunakan platform *Teams Games Tournament* untuk melihat video, memecahkan tantangan, atau berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran lainnya secara tim mengenai suatu daerah dengan kekayaan alamnya yang cocok dan

mata pencaharian yang cocok. Ini bisa menjadi pendekatan yang inovatif dan melibatkan siswa dalam pembelajaran kolaboratif.

Langkah 4: Menjelaskan Aturan Bermain Dengan Media Google Sites

Tahap keempat dalam pembelajaran ini melibatkan guru dalam menjelaskan aturan bermain dengan menggunakan media Google Sites. Pada tahap ini, guru tidak hanya memberikan penjelasan teoritis, tetapi juga mempraktikkan atau mendemonstrasikan aturan bermain menggunakan platform Google Sites. Pertama, Guru memperkenalkan platform Google Sites kepada para siswa. Google Sites adalah alat yang memungkinkan pembuatan situs web secara mudah dan intuitif. Guru secara langsung menjelaskan aturan bermain menggunakan Google Sites. Kedua, para siswa terlebih dahulu harus melihat secara cermat video yang ada dalam pembelajaran tersebut mengenai suatu daerah dengan kekayaan alamnya. Ketiga, setelah video selesai siswa dapat menjawab pertanyaan yang ada dalam media google sites pada lembar kegiatan siswa yang telah disediakan. Siswa harus menyusuri teka teki silang yang ada di pembelajaran TGT tentang daerah dan kekayaan alam dan mata pencaharian yang cocok dalam suatu daerah/wilayah yang sudah disampaikan dalam video pembelajaran . Tidak hanya itu, guru juga membuka kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait aturan bermain atau penggunaan Google Sites. Proses tanya jawab dapat membantu memastikan pemahaman yang lebih baik.



Gambar 4. 13 Guru Menyampaikan Aturan Bermain (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)

Langkah 5: Diskusi Kelompok

Dalam tahap kelima ini, siswa terlibat dalam kegiatan mencari pasangan karakteristik dari wilayah tertentu yang sesuai dengan mata pencaharian yang cocok dan potensi alam yang dimiliki wilayah tersebut. Guru mungkin telah menetapkan wilayah tertentu yang akan menjadi fokus kegiatan ini. Wilayah tersebut berupa area geografis yakni daerah pantai, dataran rendah dan dataran tinggi. Siswa diminta untuk mengidentifikasi ciri-ciri khas dari wilayah yang telah ditentukan. Ciri-ciri ini dapat mencakup geografi dan aspek mata pencaharian yang membedakan wilayah tersebut dari yang lain. Setelah mengidentifikasi ciri-ciri wilayah, siswa kemudian mencoba mencocokkan atau menyelaraskan ciri-ciri tersebut dengan wilayahnya. Setelah menemukan pasangan yang sesuai antara wilayah dengan ciri-ciri, mata pencaharian dan potensi yang dimiliki wilayah tersebut, siswa diminta untuk membuat presentasi atau jawaban dari soal tersebut di lembar kerja yang telah disediakan.

Tahap kelima ini dirancang untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang hubungan tentang suatu wilayah dengan ciri-ciri

geografis dan mata pencaharian yang sesuai serta potensi alam yang dimiliki. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong keterlibatan siswa dalam proses penemuan dan penerapan konsep yang dipelajari.

Langkah 6: Presentasi Kelompok

Tahap keenam setelah diskusi adalah siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya. Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Selain itu, guru juga meminta kelompok lain untuk memberikan tanggapan terhadap presentasi yang telah disampaikan oleh kelompok yang sudah maju. Setiap kelompok memiliki waktu untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Setelah presentasi, guru membuka kesempatan bagi kelas untuk memberikan pertanyaan atau komentar terhadap hasil yang telah disampaikan. Ini memungkinkan interaksi lebih lanjut antara kelompok dan siswa lain. Melalui proses ini, siswa dapat saling bertukar ide dan pengetahuan. Presentasi dan tanggapan membuka ruang untuk pembelajaran kolaboratif dan pemahaman yang lebih baik.

Dengan demikian, tahap keenam ini tidak hanya memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berbagi hasil diskusi, tetapi juga mendorong interaksi dan pertukaran pengetahuan antar kelompok, menciptakan pengalaman pembelajaran yang kaya dan berbobot.



Gambar 4. 14 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)

Langkah 7: Mengevaluasi Hasil Presentasi

Pada tahap ini guru meluruskan jawaban-jawaban hasil presentasi kelompok. Guru memberikan komentar dan perbaikan untuk kinerja masing-masing kelompok. Kemudian guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang belum dipahami oleh siswa. Setelah seluruh siswa tidak ada yang mengalami kesulitan, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan atau kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga menyampaikan topik materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, yaitu materi tentang ciri-ciri suatu wilayah berdasarkan geografisnya. Setelah itu, guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam.

4.2.2.3. Observasi Siklus II

Pelaksanaan observasi dilakukan selama proses pembelajaran siklus II berlangsung di dalam kelas. Pelaksanaan observasi dibantu oleh guru kelas IV SD 1 Ternadi, untuk mengamati segala sesuatu yang terjadi selama tindakan siklus I baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa dengan menggunakan format lembar observasi yang telah dipersiapkan. Guru kelas selaku pengamat mengambil posisi atau tempat duduk yang dapat mengamati seluruh kegiatan yang berlangsung di dalam kelas.

4.2.2.4. Hasil Minat Belajar Siswa Siklus II

Pada siklus II, penilaian minat belajar siswa dilakukan dengan merujuk pada hasil penyebaran angket.

Tabel 4. 3 Minat Belajar Siklus II

No	Aspek	Soal	Presentase Peningkatan Siklus II		Rata-Rata
			Pertemuan I	Pertemuan II	
1	Perasaan Senang	1-5	73,33	76,67	75%
2	Keterkaitan	6-10	97,92	99,17	98,545%
3	Perhatian Siswa	11-15	88,33	90,42	89,375%
4	Keterlibatan Siswa	20-25	97,5	92,50	95%
Jumlah Skore Rata-rata			357,08	358,75	357,92%
Rata-Rata			89,27	89,69	
Persentase Siklus II			89,48%		
Kriteria			Sangat Kuat		

Sumber: Data Primer yang Diolah

Keterangan atau Kriteria Interpretasi Skor:

0% - 20% : Sangat Lemah

21% - 40% : Lemah

41% - 60% : Cukup

61% - 80% : Kuat

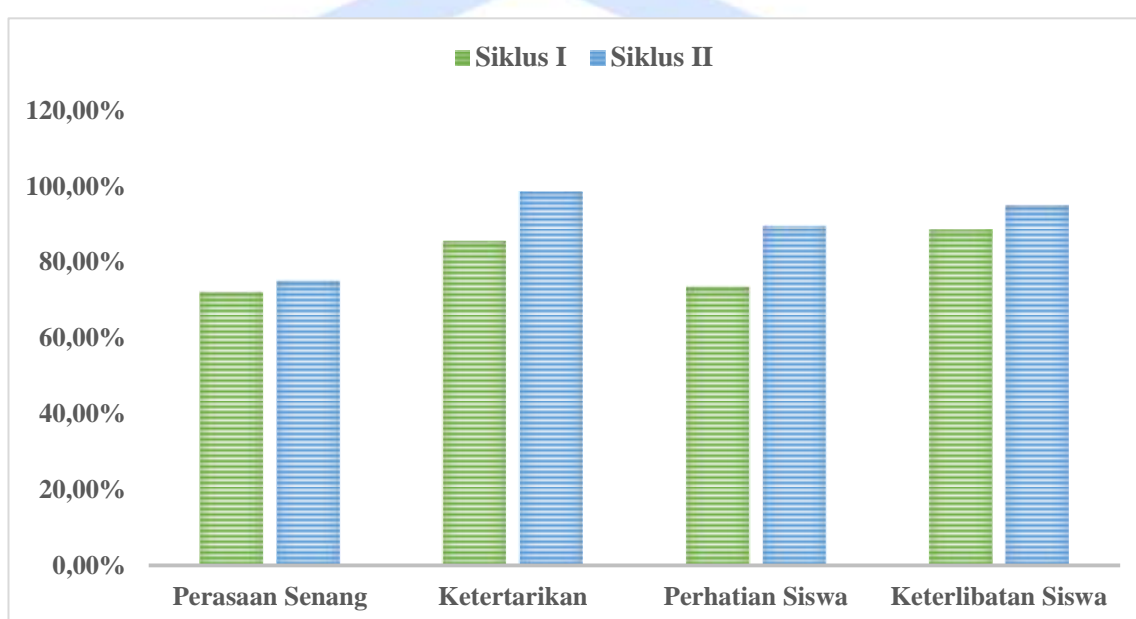
81%-100% : Sangat Kuat

Akhir siklus II disajikan pada tabel berikut untuk memudahkan pemahaman.

Tabel 4. 4 Hasil Minat Siswa

Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Lemah	0	0
Lemah	0	0
Cukup	1	6,25
Kuat	0	0
Sangat Kuat	15	93,75

Sumber: Data Primer yang Diolah



Gambar 4. 15 Diagram Hasil Peningkatan Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data yang telah disajikan diatas, dapat diketahui bahwa dengan menerapkan pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournamen* (TGT) dalam siklus II menunjukkan peningkatan signifikan minat belajar siswa hingga mencapai 89,84%, dengan tingkat kualifikasi sangat kuat. Sedangkan pada kategori cukup pada minat siswa dalam belajar IPAS dengan TGT diperoleh satu siswa. Sedangkan kategori kuat diperoleh 15 siswa. Hal ini menandakan bahwa terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Pendekatan ini, berbasis tim, memberikan pengalaman interaktif, meningkatkan motivasi siswa, dan memperkuat kerjasama tim. Peningkatan tersebut sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan, menandakan

dampak positif dari pembelajaran yang dinamis dan melibatkan siswa secara aktif. Kompetisi antar tim tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik siswa tetapi juga merangsang kerjasama dan keterlibatan dalam pembelajaran. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa metode ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa, memberikan dampak positif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

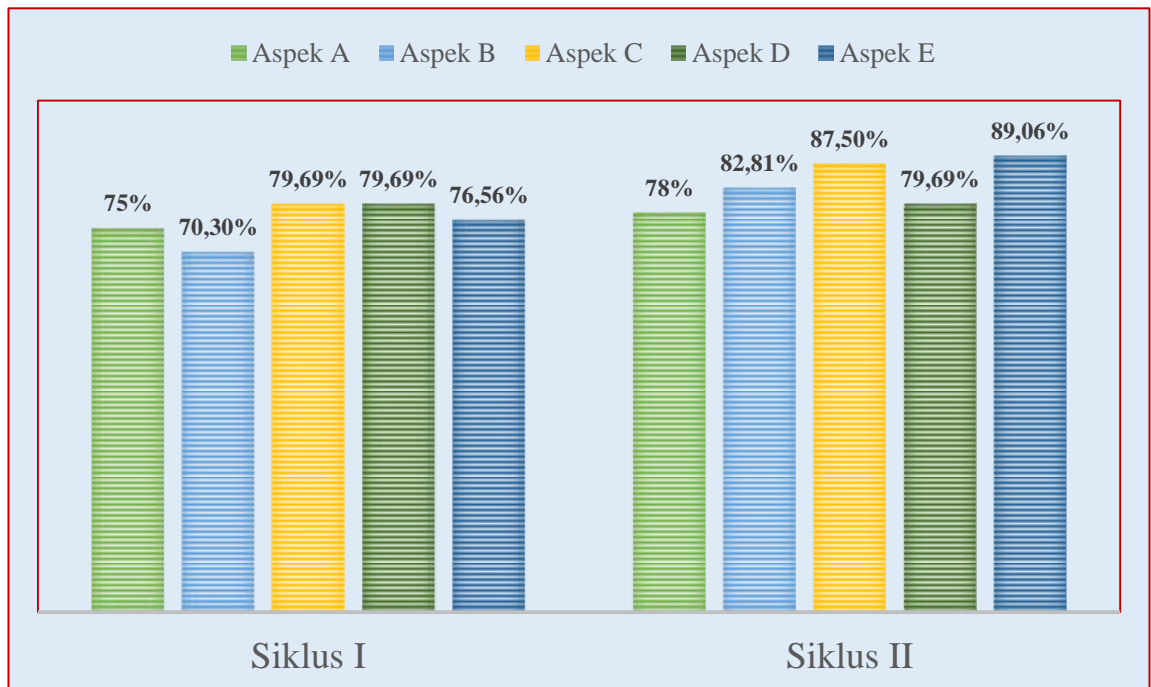
4.2.2.5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Pada tahap ini, aktivitas siswa dalam pembelajaran diamati dengan pedoman observasi aktivitas siswa yang telah ditetapkan (lampiran hal). Pengamatan dilakukan oleh pengamat pada setiap pertemuan. Aktivitas tersebut diuraikan menjadi 4 indikator yang meliputi: 1) Menerima (*accepting*) yaitu toleransi terhadap pendapat dari anggota kelompok. 2) Merespon (*responding*) yaitu percaya diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapat. 3) Mengahayati (*organizing/internalizing*) yaitu tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. 4) Menghargai (*valuing*) yaitu Kerjasama dalam diskusi kelompok. 5) Mengamalkan (*characterizing*) yaitu peduli terhadap anggota kelompok. Hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada akhir siklus II disajikan pada tabel berikut untuk memudahkan pemahaman.

Tabel 4. 5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek	Skore	Presentase (%)
1	Aspek A	50	78%
2	Aspek B	53	82,81%
3	Aspek C	56	87,50%
4	Aspek D	51	79,69%
5	Aspek E	57	89,06%
Jumlah skore yang diperoleh		267	
Rata-Rata Presentase			83%
Kualifikasi			Baik

Sumber: Data Primer yang Diolah



Gambar 4. 16 Diagram hasil peningkatan minat belajar siswa siklus I dan Siklus II

Keterangan:

Aspek A: Menerima (accepting) yaitu toleransi terhadap pendapat dari anggota kelompok

Aspek B: Merespon (responding) yaitu percaya diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapat

Aspek C: Mengahayati (organizing/internalizing) yaitu tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas

Aspek D: Menghargai (valuing) yaitu Kerjasama dalam diskusi kelompok

Aspek E: Mengamalkan (characterizing) yaitu peduli terhadap anggota kelompok.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II aktivitas belajar IPAS, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, siswa menunjukkan kinerja yang baik dengan rata-rata persentase 83%. Mari kita analisis setiap aspek Aktivitas Belajar IPAS secara rinci:

1) Aspek Menerima (Toleransi terhadap pendapat anggota kelompok):

Persentase 78% menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki

toleransi yang baik terhadap pendapat anggota kelompok. Ini menunjukkan kemampuan siswa untuk menerima variasi pandangan dalam konteks kelompok.

- 2) Aspek Merespon (Percaya diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapat): Dengan persentase 82,81%, siswa menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang cukup tinggi dalam mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Hal ini dapat dianggap sebagai indikator positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- 3) Aspek Menghayati (Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas): Persentase 87,50% pada aspek ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat tanggung jawab yang tinggi dalam menyelesaikan tugas. Hal ini mengindikasikan keterlibatan dan komitmen siswa terhadap keberhasilan kelompok.
- 4) Aspek Mengargai (Kerjasama dalam diskusi kelompok): Dengan persentase 78,69%, siswa menunjukkan tingkat kerjasama yang cukup baik dalam diskusi kelompok. Meskipun tidak mencapai tingkat yang sangat tinggi, namun masih menunjukkan adanya upaya dalam bekerja sama.
- 5) Aspek Mengamalkan (Peduli terhadap anggota kelompok): Dengan presentase 88,06%, siswa menunjukkan tingkat peduli yang tinggi terhadap anggota kelompok. Ini menandakan adanya hubungan yang baik antaranggota kelompok, yang dapat mendukung atmosfer belajar yang positif.

Secara keseluruhan, hasil tersebut mencerminkan bahwa siswa dalam siklus II aktif dan positif dalam aktivitas belajar IPAS. Penting untuk terus mengembangkan aspek-aspek tersebut agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kelompok secara holistik. Evaluasi berkala dan umpan balik konstruktif dapat menjadi alat yang efektif untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja siswa dalam aktivitas belajar IPAS di masa depan.

4.2.2.6. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan minat dan observasi aktivitas siswa kelas IV SD 1 Ternadi yang berjumlah 16 siswa yang mencapai tingkat ketuntasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, khususnya dalam mata pelajaran IPAS dengan materi Wilayahku dan Kekayaan, memberikan peningkatan yang sangat tinggi. Peneliti mengamati bahwa keterlibatan siswa dalam bertanya dan memberikan pendapat dalam kelompok diskusi berkontribusi pada peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan tingkat ketuntasan tercapai pada siklus II, proses belajar mengajar tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

4.3. Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus

4.3.1. Analisis Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament*. Pada awalnya, tingkat minat belajar siswa cenderung rendah pada siklus pertama, namun terjadi perubahan yang positif pada siklus kedua. Hal ini menandakan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa selama periode penelitian. Adapun tabel perbandingan minat siswa pada siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Perbandingan Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Siklus I	Siklus II
1	Perasaan Senang	72,1%	75%
2	Ketertarikan	85,63%	98,55%
3	Perhatian Siswa	73,55%	89,38%
4	Keterlibatan Siswa	88,55%	95%
Jumlah		319,79%	357,92%
Rata-Rata		79,95%	89,48%
Kriteria		Kuat	Sangat Kuat
Peningkatan		9,53%	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Tabel 4. 7 Hasil Perbandingan Minat Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Kategori	Frekuensi		Presentase (%)	
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
Sangat Lemah	0	0	0	0
Lemah	0	0	0	0
Cukup	11	1	68,75	6,25
Kuat	0	0	0	0
Sangat Kuat	1	15	31,25	93,75

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan data diatas, minat belajar siswa pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Pada siklus I, 11 siswa memperoleh minat belajar yang cukup dengan presentase 67,75%, sementara 5 siswa masuk dalam kategori kuat dengan presentase 31,25%. Pada siklus II, terjadi peningkatan dengan 15 siswa masuk dalam kategori kuat (93,75%) dan hanya 1 siswa yang masuk dalam kategori cukup dengan presentase 6,25%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa antara siklus I dan siklus II.

Selain itu, pada siklus I diperoleh siswa dengan kategori Indikator minat belajar siswa dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut yang terdapat dalam penyebaran angket.

Indikator pertama yang diamati adalah perasaan senang untuk belajar. Pada siklus pertama, presentase perasaan senang untuk belajar diukur dan ditemukan sebesar 72,1%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pada awalnya memiliki tingkat kegembiraan dan kepuasan yang positif terkait proses belajar mereka.

Sedangkan pada siklus kedua, setelah adanya evaluasi dan perbaikan, presentase perasaan senang untuk belajar mengalami peningkatan menjadi 75%. Terjadi peningkatan sebesar 2,9% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan sebesar 2,9% mencerminkan perubahan positif dalam perasaan senang untuk belajar. Hal ini dapat diartikan sebagai hasil dari upaya evaluasi dan peningkatan yang dilakukan pada metode

pembelajaran atau pendekatan yang diterapkan. Peningkatan ini bisa juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti peningkatan kualitas materi pembelajaran, penerapan teknik pengajaran yang lebih menarik, atau dukungan lingkungan pembelajaran yang kondusif.

Perasaan senang yang timbul merupakan wujud dari minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPAS. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi et al., (2023) menjelaskan jika permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien untuk menghibur peserta didik, dan memberikan ruang kepada peserta didik untuk bereksplorasi serta belajar secara menyenangkan. Penelitian ini menerapkan pembelajaran berbantuan media permainan monopoli supaya peserta didik senang sehingga menimbulkan minat belajar. Indikator perasaan senang peserta didik terhadap pembelajaran IPAS baik pada siklus I maupun siklus II dapat meningkat melalui adanya media *Teams Game Tournament* (TGT)

Perasaan senang untuk belajar memiliki keterkaitan erat dengan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini mungkin mencerminkan peningkatan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan merasa lebih puas dengan pengalaman belajar mereka. Siswa yang merasa senang untuk belajar cenderung lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini dapat diartikan sebagai indikasi bahwa siswa lebih terlibat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Perasaan senang untuk belajar tidak hanya mencerminkan aspek kognitif tetapi juga aspek sosial dan emosional siswa. Peningkatan ini dapat berkontribusi pada suasana kelas yang lebih positif dan interaksi sosial yang lebih baik.

Indikator kedua yang diamati adalah ketertarikan untuk belajar. Pada siklus pertama, presentase ketertarikan untuk belajar diukur dan ditemukan sebesar 85,63%. Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan minat yang cukup tinggi terhadap proses pembelajaran pada tahap awal siklus.

Pada siklus kedua, setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan, presentase ketertarikan untuk belajar mengalami peningkatan signifikan menjadi 98,55%. Terjadi peningkatan sebesar 12,92% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan sebesar 12,92% mencerminkan perubahan yang signifikan dalam ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Ini menandakan bahwa metode pembelajaran atau pendekatan yang diterapkan pada siklus kedua mampu lebih efektif menarik minat dan perhatian siswa.

Peningkatan ini bisa juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti variasi dalam metode pengajaran, penggunaan sumber daya yang lebih bervariasi dan menarik, atau pendekatan yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Ketertarikan untuk belajar memiliki hubungan yang erat dengan motivasi intrinsik siswa dan rasa percaya diri mereka terhadap kemampuan belajar. Peningkatan ini dapat mencerminkan peningkatan motivasi dan efikasi diri siswa dalam menghadapi materi pelajaran. Lingkungan pembelajaran yang mendukung dan merangsang juga dapat berperan dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Fasilitas yang memadai, suasana kelas yang positif, dan interaksi yang baik antara guru dan siswa dapat memengaruhi ketertarikan siswa.

Model pembelajaran TGT mampu menarik minat belajar peserta didik dengan memanfaatkan pendekatan permainan. Penelitian Pratiwi et al., (2023) juga mendukung hal ini, menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran membuat peserta didik aktif berkelompok, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Siswa yang memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran cenderung lebih fokus dan bersemangat dalam menyerap materi pelajaran. Peningkatan ini kemungkinan besar akan berdampak

positif pada hasil belajar mereka. Penting untuk diingat bahwa peningkatan ketertarikan untuk belajar harus dipertahankan dan ditingkatkan secara konsisten. Evaluasi terus-menerus dan adaptasi terhadap kebutuhan siswa akan membantu memastikan kelangsungan peningkatan ini.

Indikator ketiga yang diamati adalah perhatian siswa untuk belajar. Pada siklus pertama, presentase perhatian siswa untuk belajar diukur dan ditemukan sebesar 73,55%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pada tahap awal siklus menunjukkan tingkat perhatian yang memadai terhadap proses pembelajaran.

Pada siklus kedua, setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan, presentase perhatian siswa mengalami peningkatan signifikan menjadi 89,38%. Terjadi peningkatan sebesar 15,83% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan sebesar 15,83% mencerminkan perubahan yang substansial dalam tingkat perhatian siswa terhadap pembelajaran. Ini menandakan bahwa tindakan perbaikan atau modifikasi pada pendekatan pembelajaran pada siklus kedua berhasil meningkatkan fokus dan perhatian siswa.

Peningkatan ini mungkin dapat dikaitkan dengan penerapan strategi pengajaran yang lebih interaktif, memancing keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan yang menggugah rasa ingin tahu dan partisipasi siswa dapat berkontribusi pada peningkatan perhatian. Peningkatan perhatian siswa juga dapat mencerminkan peningkatan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Faktor-faktor seperti penyampaian materi yang jelas, pemberian contoh konkret, dan dukungan guru dapat meningkatkan interaksi dan perhatian siswa.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan. Menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk menumbuhkan keaktifan dan ketertarikan dalam belajar dengan menyelenggarakan pembelajaran yang menarik, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih antusias dan aktif dalam

proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Ermawati et al., (2023) yang menyatakan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menarik perhatian siswa dalam setiap pembelajaran. Siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran

Siswa yang lebih fokus dan penuh perhatian cenderung lebih baik dalam menyerap dan memahami informasi. Peningkatan ini kemungkinan akan memiliki dampak positif pada retensi informasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Maka dari itu pentingnya untuk terus melakukan evaluasi dan mengumpulkan umpan balik dari siswa untuk memahami faktor-faktor yang dapat meningkatkan perhatian mereka. Pendekatan ini memungkinkan adanya adaptasi kontinu terhadap kebutuhan siswa.

Indikator terakhir yang diamati adalah keterlibatan siswa untuk belajar. Pada siklus pertama, presentase keterlibatan siswa untuk belajar diukur dan ditemukan sebesar 88,55%. Ini menandakan bahwa sebagian besar siswa pada tahap awal siklus terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pada siklus kedua, setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan, presentase keterlibatan siswa mengalami peningkatan menjadi 95%. Terjadi peningkatan sebesar 6,45% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan sebesar 6,45% mencerminkan adanya perubahan yang positif dalam tingkat keterlibatan siswa terhadap pembelajaran. Tindakan perbaikan atau penyesuaian yang dilakukan pada siklus kedua berhasil memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan keterlibatan siswa mungkin dapat dikaitkan dengan penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang lebih inovatif pada siklus kedua. Pendekatan ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa, meningkatkan keterlibatan mereka. Upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa mungkin juga melibatkan peningkatan dalam partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan kegiatan kelompok.

Interaksi ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih berinteraksi dan kolaboratif.

Ramadhani et al., (2023), menyatakan bahwa untuk menarik antusiasme dan minat siswa terhadap pembelajaran, diperlukan media pembelajaran kreatif dan inovatif seperti model pembelajaran TGT, sesuai dengan temuan pada hasil siklus I dan II.

Dengan demikian, model pembelajaran TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat menjadi solusi kreatif dan inovatif untuk menarik minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Pendapat Ramadhani et al., (2023), mendukung ide bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan pendekatan permainan dapat menjadi strategi yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut.

Tidak hanya itu, peningkatan keterlibatan siswa dapat juga dipengaruhi oleh pengakuan positif terhadap kontribusi dan prestasi siswa. Penguatan positif dapat memberikan dorongan tambahan untuk siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka. Siklus kedua mungkin telah memperhatikan lebih lanjut kebutuhan dan minat siswa, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik bagi mereka.

Dengan demikian, peningkatan yang terjadi dalam keterlibatan siswa untuk belajar dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa langkah-langkah yang diambil untuk meningkatkan kualitas pembelajaran telah berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan melibatkan bagi siswa. Upaya untuk terus memahami dan merespons kebutuhan siswa menjadi kunci untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

4.3.2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata presentase aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode "*Teams Game Tournament*" pada pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dalam siklus I dan II. Rincian hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Observasi Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Indikator yang Diamati	Siklus I	Siklus II
1	Menerima (accepting) yaitu toleransi terhadap pendapat dari anggota kelompok.	75%	78%
2	Merespon (responding) yaitu percaya diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapat.	70,3%	82,81%
3	Mengahayati (organizing/internalizing) yaitu tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.	79,69%	87,50%
4	Menghargai (valuing) yaitu Kerjasama dalam diskusi kelompok.	79,69%	79,69%
5	Mengamalkan (characterizting) yaitu peduli terhadap anggota kelompok	76,56%	89,06%
Jumlah Skore Rata-rata		244	267
Persentase		76,25%	83%
Kriteria		Cukup Baik	Baik

Sumber: Data Primer yang Diolah

Adapun pembahasan aktivitas siswa pada saat pembelajaran siklus I dan siklus II tiap-tiap indikator sebagai berikut:

1. Aspek Menerima

Aspek Menerima, yang mencakup toleransi terhadap pendapat dari anggota kelompok, menunjukkan adanya peningkatan dari siklus satu ke siklus dua. Pada siklus pertama, presentase toleransi terhadap pendapat anggota kelompok diukur dan ditemukan sebesar 75%. Artinya, pada tahap awal implementasi metode "*Teams Game Tournament*," siswa telah menunjukkan tingkat toleransi yang relatif tinggi terhadap pendapat rekan-rekan mereka dalam kelompok. Sedangkan pada siklus kedua, setelah adanya potensi perbaikan dan penerapan kembali metode, presentase toleransi terhadap pendapat anggota kelompok meningkat menjadi 78%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 3% dari siklus I ke siklus II.

Peningkatan sebesar 3% menunjukkan adanya respons positif terhadap model pembelajaran "*Teams Games Tournament*" setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan dari hasil siklus sebelumnya. Siswa mungkin menjadi lebih terbuka terhadap ide dan pandangan teman-teman mereka, menunjukkan perkembangan dalam aspek menerima. Toleransi terhadap pendapat anggota kelompok sangat relevan dengan efektivitas kerjasama tim. Peningkatan dalam aspek ini dapat mengindikasikan bahwa siswa lebih mampu menghargai keragaman pendapat dalam kelompok mereka, yang dapat mendukung kolaborasi yang lebih baik.

Menurut Nisai et al., (2020), menyatakan bahwa tanpa kemampuan berpendapat, siswa mengalami hambatan serius dalam pembelajaran. Kemampuan ini penting untuk menyusun argumen, mengemukakan ide, dan berpartisipasi dalam diskusi. Kurangnya kemampuan berpendapat bisa menyulitkan siswa mengungkapkan pemikiran, menghambat pemahaman konsep, dan mengganggu proses belajar secara keseluruhan. Kemampuan berpendapat juga terkait dengan analisis dan pemecahan masalah, yang krusial dalam mencapai keberhasilan belajar. Jika kurang, dampaknya negatif pada kemampuan siswa menyelesaikan tugas akademis dan mencapai tujuan pembelajaran

2. Aspek Merespon

Aspek Merespon, yang mencakup percaya diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapat, mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus satu ke siklus dua. Pada siklus pertama, presentase siswa yang percaya diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapat diukur dan ditemukan sebesar 70,3%. Artinya, pada awal implementasi metode "*Teams Game Tournament*," sebagian siswa telah menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang cukup dalam berpartisipasi aktif.

Pada siklus kedua, setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan, presentase siswa yang percaya diri meningkat signifikan menjadi

82,81%. Terjadi peningkatan sebesar 12,51% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan yang cukup besar ini menunjukkan bahwa metode "*Teams Games Tournament*" efektif dalam membangkitkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat dan bertanya. Siswa mungkin merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam berkontribusi secara aktif.

Peningkatan ini dapat disebabkan oleh adanya pengalaman positif selama siklus pertama, umpan balik konstruktif dari guru atau anggota tim, atau perubahan dalam penyampaian materi atau format permainan. Identifikasi faktor-faktor ini dapat membantu pengembangan metode lebih lanjut. Kepercayaan diri dalam berpartisipasi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Siswa yang merasa percaya diri cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran dan berkontribusi pada diskusi kelas.

Nisai et al., (2020), menegaskan bahwa siswa yang kurang percaya diri cenderung tidak dapat mengembangkan bakat, minat, dan potensi dirinya. Ketidakpercayaan diri ini dapat menyebabkan perilaku siswa menjadi pasif. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan lingkungan pembelajaran untuk mendorong siswa agar memiliki rasa percaya diri yang cukup. Siswa yang percaya diri lebih mungkin mengaktifkan bakat dan potensi mereka serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

3. Aspek Menghayati

Aspek Menghayati, yang mencakup tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, mengalami peningkatan dari siklus satu ke siklus dua. Pada siklus pertama, presentase tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas diukur dan ditemukan sebesar 78,69%. Artinya, pada awal penerapan metode "*Teams Game Tournament*," sebagian besar siswa telah menunjukkan tingkat tanggung jawab yang relatif tinggi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Pada siklus kedua, setelah adanya evaluasi dan perbaikan, presentase tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas meningkat menjadi 87,50%. Terjadi peningkatan sebesar 7,81% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan sebesar 7,81% menunjukkan adanya perkembangan yang positif dalam tanggung jawab siswa terhadap tugas mereka. Hal ini dapat disebabkan oleh peningkatan pemahaman siswa terhadap pentingnya tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nurwulan et al., (2023), yang menyatakan bahwa (TGT) dapat membantu siswa dalam memahami materi. Selain itu, siswa diharapkan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan bertanggung jawab kepada anggota kelompok lainnya. Satu anggota kelompok bertanggung jawab untuk mengajar anggota yang kurang paham dengan materi yang tidak jelas, tetapi mereka akan saling membantu.

Metode pembelajaran yang diterapkan mungkin telah memberikan insentif atau struktur yang mendorong tanggung jawab individual dalam konteks kerjasama tim. Pembelajaran melalui permainan dan turnamen mungkin menciptakan atmosfer yang mendukung sikap tanggung jawab. Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas sangat krusial dalam konteks kerjasama tim. Peningkatan ini dapat diartikan sebagai respons positif terhadap pentingnya kontribusi individu dalam mencapai kesuksesan kelompok.

4. Aspek Meghargai

Aspek Menghargai dalam konteks diskusi kelompok. Pada siklus pertama, presentase tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas diukur dan mencapai 79,69%, menunjukkan tingkat kerjasama yang relatif tinggi pada awal penerapan metode tersebut. Menurut Trianto (2011) dalam Nurwulan et al., (2023), model pembelajaran kooperatif TGT menekankan aktivitas siswa dalam belajar secara aktif, berkolaborasi dalam kelompok, dan berbagi pengetahuan dengan

rekan sebaya. Oleh karena itu, presentase tinggi pada siklus pertama mencerminkan bahwa siswa telah berhasil mengimplementasikan aspek kerjasama ini selama diskusi kelompok.

Namun, pada siklus kedua, setelah dilakukan evaluasi, presentase Kerjasama dalam kelompok tetap stagnan, yaitu 79,69%. Dalam konteks ini, tidak terlihat peningkatan yang signifikan dalam tingkat kerjasama antara siklus pertama dan siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa mungkin telah aktif belajar, bekerjasama, dan berbagi pengetahuan pada awalnya, dampak positif tersebut tidak berkembang lebih lanjut pada siklus berikutnya.

Tidak adanya peningkatan ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor. Mungkin metode TGT tidak mampu memberikan rangsangan atau insentif yang cukup bagi siswa untuk terus meningkatkan tingkat kerjasama mereka. Selain itu, mungkin diperlukan penyesuaian atau peningkatan dalam implementasi metode tersebut agar dapat merangsang perkembangan lebih lanjut dalam aspek Menghargai. Dalam menghadapi hasil ini, pendekatan yang mungkin diambil adalah untuk merevisi atau menyempurnakan penerapan metode TGT, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mungkin menghambat peningkatan tingkat kerjasama. Dengan demikian, langkah-langkah konkret dapat diambil untuk meningkatkan efektivitas metode pembelajaran kooperatif dalam mencapai tujuan Menghargai dalam konteks diskusi kelompok.

5. Aspek Mengamalkan

Aspek Mengamalkan, yang mencakup peduli terhadap anggota kelompok, mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus satu ke siklus dua. Pada siklus pertama, presentase peduli terhadap anggota kelompok diukur dan ditemukan sebesar 76,56%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan tingkat kepedulian yang relatif tinggi terhadap rekan-rekan mereka dalam kelompok.

Sedangkan pada siklus kedua, setelah adanya evaluasi dan perbaikan, presentase peduli terhadap anggota kelompok meningkat signifikan menjadi 89,06%. Terjadi peningkatan sebesar 12,5% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan sebesar 12,5% mencerminkan perubahan positif dalam sikap peduli terhadap anggota kelompok. Hal ini bisa disebabkan oleh peningkatan kesadaran siswa akan pentingnya bekerja sama dan saling mendukung dalam konteks kelompok.

Metode pembelajaran TGT yang diterapkan mungkin telah memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih memahami kebutuhan dan kontribusi masing-masing anggota kelompok. Kompetisi sehat dalam turnamen mungkin juga telah memperkuat ikatan antaranggota kelompok.

Tingkat peduli terhadap anggota kelompok dapat berpengaruh pada keberhasilan kelompok secara keseluruhan. Peningkatan ini dapat diartikan sebagai faktor positif dalam meningkatkan kolaborasi dan kinerja kelompok. Peduli terhadap anggota kelompok mencerminkan keterlibatan aktif siswa dalam proses kelompok. Peningkatan ini dapat diartikan sebagai hasil dari pemahaman yang lebih baik tentang nilai kolaborasi dan saling mendukung.

Anti & Susanto (2017), menjelaskan bahwa sikap acuh tak acuh, kurang kerja sama, dan isolatif dari siswa dapat mengganggu keberhasilan kelompok dalam pembelajaran. Keterbatasan dalam berinteraksi dengan sesama siswa atau warga sekolah dapat merugikan efektivitas kolaborasi. Oleh karena itu, tingkat kepedulian anggota kelompok menjadi krusial, karena dapat berdampak positif terhadap keberhasilan kelompok secara keseluruhan. Kesadaran dan partisipasi aktif anggota kelompok dalam interaksi sosial dan kerjasama dapat meningkatkan efisiensi dan hasil pembelajaran kelompok.

Peningkatan dalam aspek mengamalkan ini juga dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial siswa,

termasuk kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik.

