

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS I

Lutfiyah Nur Aini¹, Arfilia Wijayanti²

Universitas PGRI Semarang
Lutfi56555@gmail.com¹, ArfiliaWijayanti@upgris.ac.id²

Abstract: The purpose of this classroom action research is to improve the learning outcomes and learning activities of students in grade I SDN Gajahmungkur 04 through the application of a combination of the Problem Based Learning (PBL) learning model and the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The problem encountered include: (1) students are less actively partitioned during the learning proses, (2) learning outcomes that are still in the low category. This class action research was carried out with stages of planning, implementation, observation, and reflection. Research data is in the form of learning outcomes through test techniques, and student learning activities thourgh observation activities. The results showed an increase in cycle I and cycle II. The learning outcomes obtained in the first cycle were 37,5% and 41,76% While in cycle II obtained results of 62,5% and 83,33%. For student learning activities also increased, namely in the first cycle with results of 72,92% and 75%. In cycle II obtained results of 82% and 85%. It can be concluded that the combined application of the Problem Based Learning (PBL) learning model an the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve student learning outcomes and learning activities.

Keyword: PBL, TGT, learning outcomes,

Abstrak: Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar dari peserta didik di kelas I SDN Gajahmungkur 04 melalui penerapan gabungan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun permasalahan yang ditemui antara lain : (1) peserta didik kurang berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran berlangsung. (2) hasil belajar yang masih dalam kategori rendah. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas I SDN Gajahmungkur 04 dengan subjek penelitian sejumlah 27 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, dimana pada tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan, dan refleksi. Data penelitian yaitu berupa hasil belajar melalui teknik tes, dan aktivitas belajar peserta didik melalui kegiatan observasi. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan pada siklus I dan sikuls II. Hasil belajar yang diperoleh pada siklus I yaitu 37,5% dan 41,76%. Sedangkan pada siklus II memperoleh hasil yaitu 62,5% dan 83,33%. Untuk aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu pada sikuls I dengan hasil 72,92% dan 75%. Pada siklus II diperoleh hasil 82% dan 85%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan gabungan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik.

Kata kunci: PBL, TGT, hasil belajar

Pada saat ini pendidikan adalah hal yang wajib ditempuh oleh setiap individu meningkatkan keilmuan dan keterampilan dalam diri. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah suatu usaha yang dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Agama kekuatan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, dan akhlak mulia serta kemampuan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu pendidikan penting untuk dimiliki oleh seseorang karena bisa memberikan pengaruh terhadap diri manusia yaitu sebagai sarana untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap sebagai bekal untuk masa depan.

Negara telah mengambil berbagai langkah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai tujuan pendidikan nasional. salah satunya adalah modifikasi kurikulum yang ada saat ini, dan Indonesia saat ini secara bertahap memperkenalkan kurikulumnya sendiri. Kurikulum unik di tingkat sekolah dasar diterapkan di kelas I, II, IV dan V.

Sedangkan di Kelas II dan VI, kurikulum 2013 tetap berlaku, dan kurikulum mandiri memberikan kebebasan kepada guru untuk memilih, membuat, menggunakan dan mengembangkan rencana pembelajarannya.

Pembelajaran adalah proses mengajar siswa yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien. Tentu saja ada juga kegiatan saat belajar. Kegiatan belajar adalah serangkaian kegiatan atau kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar dan membawa perubahan pada diri orang tersebut. berupa perubahan pengetahuan atau keterampilan (Ariaten, dkk., 2019). Berikut adalah indikator aktivitas belajar dalam penelitian ini yaitu :

1. Visual activities, peserta didik membaca bahan pelajaran atau mengamati gambar ataupun video yang ditayangkan,
2. Mental activities, aktifitas dalam bertanya dan menjawab pertanyaan,
3. Emotional activities, peserta didik memiliki minat, merasa gembira, aktif, bersemangat, bergairah, berani, tenang, tidak gugup saat pembelajaran berlangsung,

4. Listening activities, peserta didik mendengarkan penyajian bahan dan mendengarkan presentasi kelompok.
5. Oral activities, diskusi kelompok dan mempresentasikan hasil diskusi (Masitoh, 2019).

Pada penelitian praktik kelas ini, peningkatan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan materi suku kata dilaksanakan di Kelas I SDN Gajahmungkur 04. Setelah dilaksanakan proses pembelajaran diharapkan terjadi perubahan pada hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang setelah melakukan suatu kegiatan belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Aliyyah, dkk., 2017). Selain itu juga terjadi interaksi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai proses pembelajaran Kelas I SDN Gajahmungkur 04 yang dilaksanakan pada tanggal 13 November 2023, diperoleh hasil bahwa (1) pembelajaran masih belum terfokus pada siswa dan (2) guru ternyata saya belum fokus pada proses pembelajaran. (3) Guru kurang memperkenalkan model atau menggunakan media dalam proses pembelajaran (4) Guru pasif dalam diskusi kelompok dan tidak menyampaikan gagasannya, bahkan ada

beberapa siswa yang tidak patuh. Ngobrol dengan teman lain. Masalah-masalah ini dapat mempengaruhi siswa dan termasuk (1) Siswa kurang antusias dalam belajar atau tidak berpartisipasi aktif (2) Siswa aktif ngobrol dengan teman lain selama proses pembelajaran sehingga membentuk kerumunan (3) Siswa berlatih berpikir kritis yang sebelumnya tidak dimilikinya. Hal ini dapat menjadi faktor yang menghambat siswa dalam mencapai hasil belajarnya. Hal ini didukung oleh hasil belajar siswa pra jenjang dimana 6 siswa atau 20,83% siswa memperoleh gelar dan 21 siswa atau 79,17% siswa tidak memperoleh gelar, dengan nilai rata-rata sebesar 44,62%.

Beberapa permasalahan muncul dan diperlukan tindakan untuk melaksanakan perbaikan dan solusi yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang ada agar pembelajaran menjadi lebih baik dan meningkatkan hasil belajar dan aktivitas pembelajaran siswa. Untuk mencapai hal tersebut pembelajaran harus direncanakan secara matang agar siswa Kelas I SDN Gajahmungkur 04 berani mengemukakan pendapat, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, dan berperan aktif dalam proses pembelajaran, serta dirancang sesuai dengan karakteristik siswa Kelas I. Saya merasakan kegembiraan dan pembelajaran yang bermakna. Penerapan kolaborasi

model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan model team game turnamen (TGT) dapat menjadi upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa ketika mempelajari materi suku kata bahasa Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan model team game turnamen (TGT) pada Kelas I SDN Gajahmungkur 04 untuk meningkatkan hasil belajar dan pembelajaran siswa dalam pembelajaran materi suku kata bahasa Indonesia.

Menurut Amir, dkk (2020) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar secara berkelompok dan berkolaborasi untuk mencari solusi permasalahan dunia nyata. Menurut Faisal (2014), pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang berfokus pada permasalahan dunia nyata dan mendorong siswa berpikir kritis untuk mencari solusi atas permasalahan yang disajikan. Ini mengajarkan siswa keterampilan penting. Dapatkan pengetahuan dan keterampilan dari hasil belajar. Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) memungkinkan siswa berbagi informasi dan memecahkan masalah sehingga

meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penerapan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan pembelajaran bermakna kepada siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. Tahapan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Trianto (2011) yaitu :

1. Orientasi peserta didik pada masalah,
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar,
3. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok,
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya,
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Selain menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), peneliti mengkolaborasikan model ini dengan model *Teams Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran kolaboratif TGT merupakan model pembelajaran di mana seluruh siswa bekerja sama tanpa memandang statusnya, memasukkan peran sebagai tutor sebaya, dan mencakup unsur bermain (Julianto, 2011). Siswa bekerja sama untuk saling membantu dalam permainan, tanpa memandang perbedaan mereka. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Astutik dan Abdullah yang berjudul “Penerapan Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar” pada tahun 2013 memperoleh hasil bahwa pada siklus I hasil belajar mendapatkan persentase 47,61 % dari nilai dasar yaitu 33,33%. Pada siklus II memperoleh hasil belajar dengan persentase 76,19% dan pada siklus III memperoleh hasil belajar dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90,47% dengan nilai rata-rata 82,57. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena pada siklus III hasil persentase ketuntasan telah memenuhi target yaitu 80%. Dengan demikian model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik sekolah dasar. kemampuan akademik, jenis kelamin, status sosial, dan latar belakang etnis. Hal ini disebabkan karena sebagian siswa tidak berkontribusi dalam kelompok dan lebih sedikit siswa yang mendiskusikan solusi masalah. Lebih lanjut, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas I mempunyai ciri-ciri sifat ceria dan suka bermain. Oleh karena itu, sesuai dengan karakteristik tersebut, penerapan model *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan membuat seluruh siswa berpartisipasi aktif dan menunjukkan daya

saingnya dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Amir, dkk. Pada tahun 2020 yang berjudul “Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar” mendapatkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil pada siklus I mendapatkan jumlah nilai 1.550 dengan nilai rata-rata 44,28 atau 44,28% sedangkan pada siklus II mendapatkan jumlah nilai sebesar 2.930 dengan rata-rata 83,71 atau 83,71%. Dari hasil tersebut terlihat adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik.

Sehubungan dengan permasalahan diatas maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I SDN Gajahmungkur 04”.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang memberikan intervensi guru (metode, pendekatan, penggunaan media, teknik

penilaian, dan lain-lain) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memecahkan berbagai permasalahan di kelas.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di SDN Gajahmungkur 04, Kecamatan Gajahmungkur, Kota Semarang. Peneliti memilih sekolah ini menjadi tempat pelaksanaan penelitian karena peneliti melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan I di sekolah tersebut. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan pada kelas I dengan jumlah peserta didik 27, dimana 10 diantaranya adalah peserta didik perempuan dan 17 lainnya peserta didik laki-laki yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, dimana setiap siklusnya dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada setiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan diakhiri dengan refleksi (Mulyasa, 2012).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah tentang aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Alat penelitian yang

perlu peneliti siapkan adalah lembar observasi dan lembar evaluasi. Perhitungan untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa dan observasi aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut: (Purwant, 2010)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

NP = nilai persentase yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal

Tabel 2.1 Kriteria Keberhasilan

Tingkat Keberhasilan	Kategori
86%-100%	Sangat tinggi
71%-85%	Tinggi
56%-70%	Sedang
41%-55%	Rendah
≤40%	Sangat rendah

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila nilai tes peserta didik pada ranah kognitif sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan yaitu ≥ 75 . Berdasarkan perhitungan persentase dari aktivitas belajar peserta didik dijabarkan dalam kategori sebagai berikut (Arikunto dan Safrudin, 2007).

Tabel 2. Kriteria Keberhasilan

Tingkat Keberhasilan	Kategori
80%-100%	Baik sekali
60%-80%	Baik
40%-60%	Cukup
20%-40%	Kurang
<20%	Kurang sekali

Menurut Uno (2011) menyatakan bahwa aktivitas belajar peserta didik dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika persentase rata-rata dari aktivitas belajar peserta didik mencapai $\geq 75\%$.

HASIL

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas I SDN Gajahmungkur 04 dengan jumlah 27 peserta didik. Kurikulum yang digunakan pada kelas I yaitu kurikulum Merdeka. Penelitian yang dilaksanakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Suku Kata. Berdasarkan hasil dari prasiklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 48,33 dengan persentase ketuntasan 20,83% yang masuk pada kategori sangat rendah. Dan aktivitas peserta didik mendapatkan persentase sebesar 51,83% yang masuk pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukannya perbaikan pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut peneliti mulai merencanakan untuk pelaksanaan siklus I.

Siklus I

a. Pertemuan I

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menentukan waktu pelaksanaan dan mulai Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan sesuai dengan langkah dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Game Tournament* (TGT), lembar observasi, lembar evaluasi, soal kuis untuk kegiatan turnamen, media pembelajaran berupa Power Point. Peneliti bertindak sebagai pengajar serta observer.

Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pada siklus I pertemuan pertama pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Suku Kata. Pada saat pelaksanaan peneliti bertindak sebagai pengajar dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Langkah-langkah pembelajaran yaitu peserta didik diberi soal permasalahan yang telah dirancang dan melakukan analisis mengenai masalah tersebut dan dikerjakan secara berkelompok. Disini guru tetap melaksanakan pendampingan dan memberikan bimbingan pada setiap kelompok. Setelah itu, peserta didik dengan bantuan guru melakukan kegiatan evaluasi dengan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Pada akhir kegiatan ini, kegiatan

turnamen dilaksanakan dengan cara kuis. Peserta didik dibacakan suatu soal, permainan ini dilaksanakan secara berkelompok, peserta didik tercepat mengangkat tangan memiliki kesempatan menjawab. Kelompok yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan point. Guru dan peserta didik menghitung skor perolehan masing-masing kelompok. Kelompok yang mendapatkan point banyak merupakan kelompok pemenang. Kelompok yang menjadi pemenang tersebut mendapatkan reward/penghargaan berupa bintang pada papan reward.

Tahap Pengamatan/Observasi

Pada tahap Pengamatan/Observasi dilaksanakan pada pembelajaran untuk mengamati aktivitas belajar dari peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Guru melakukan pencatatan dan penilaian pada instrument yang telah dibuat. Dari pelaksanaan siklus I pertemuan pertama menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada ranah kognitif sebesar 53,33 dengan presentase ketuntasan sebesar 37,5% yang termasuk pada kategori sangat rendah. Jumlah peserta didik yang tuntas yaitu meningkat menjadi 10 anak dan 17 peserta didik masih belum tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 16,67%. Sedangkan pada aktifitas belajar

mendapatkan persentase 72,92% yang termasuk pada kategori baik.

b. Pertemuan II

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menentukan waktu pelaksanaan dan mulai Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan sesuai dengan langkah dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Game Tournament* (TGT), lembar observasi, lembar evaluasi, soal kuis untuk kegiatan turnamen, media pembelajaran berupa power point. Peneliti bertindak sebagai pengajar serta observer.

Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pada pertemuan dua pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi suku kata. RPP dibuat dan dirancang sesuai dengan langkah dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Game Tournament* (TGT). Pada saat pelaksanaan peneliti bertindak sebagai pengajar dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Langkah-langkah pembelajaran yaitu peserta didik diberi soal permasalahan yang telah dirancang dan melakukan analisis mengenai masalah tersebut dan dikerjakan secara berkelompok. Disini guru

tetap melaksanakan pendampingan dan memberi bimbingan pada setiap kelompok. Setelah itu, peserta didik dengan bantuan guru melakukan kegiatan evaluasi dengan mempresentasikan hasil diskusi kelompok kelompok. Pada akhir kegiatan, melaksanakan turnamen/games TeKa (Tebak Kata). Permainan ini dilaksanakan secara berkelompok dan salah satu peserta didik ditunjuk untuk menebak kata, sedangkan anggota lain menebak kata. Guru melakukan pencatatan skor dari jawaban yang benar. Guru dan peserta didik menghitung skor perolehan masing-masing kelompok. Kelompok yang mendapatkan point terbanyak adalah kelompok pemenang. Kelompok yang menjadi pemenang tersebut mendapatkan reward/penghargaan berupa bintang pada papan reward.

Tahap Pengamatan/Observasi

Pada tahap pengamatan/observasi dilaksanakan pada pembelajaran untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Guru melakukan pencatatan dan penilaian pada instrument yang telah dibuat.

Pada siklus I pertemuan kedua menunjukkan bahwa rata-rata pada ranah kognitif sebesar 60,58 dengan persentase 41,76% yang termasuk kategori rendah jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 11

anak dan 16 peserta didik yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 4,26%. Pada aspek aktivitas belajar peserta didik mendapatkan hasil persentase sebesar 75% yang termasuk dalam kategori baik.

Tahap Refleksi

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Namun hasil yang diperoleh masih jauh dari target penelitian yaitu minimal memperoleh persentase ketuntasan sebesar 75% atau berada pada kategori tinggi. Dengan hasil persentase yang diperoleh dikarenakan saat pembelajaran berlangsung guru masih belum menguasai kelas dengan baik, guru masih kurang dalam mengenal budaya kelas yang ada, guru masih kurang dalam melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu, guru masih belum memikirkan kemungkinan-kemungkinan yang bisa saja terjadi diluar rencana saat pembelajaran, masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak ikut berkontribusi dalam pelaksanaan diskusi secara berkelompok. Berdasarkan hasil tersebut maka pembelajaran dengan model Problem Based Learning (PBL) dan model Teams Games Tournament (TGT) harus lebih ditingkatkan dan membuat

materi yang mudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I peneliti melakukan perbaikan dan menyusun rencana untuk pelaksanaan siklus II.

Siklus II

a. Pertemuan I

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan siklus II dimulai dengan Menyusun RPP yang dikembangkan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah diperbaiki sesuai hasil refleksi pada siklus I. Adapun perbaikan yang dilakukan pada rencana pembelajaran siklus I diantaranya:

1. Peneliti dan guru kelas mengadakan sharing mengenai cara melaksanakan Tindakan dengan menggunakan model PBL dan TGT pada siklus II dan menginformasikan temuan-temuan pada siklus I yang harus diperbaiki pada siklus II.
2. Pengelolaan waktu harus disesuaikan dengan kegiatan yang dilaksanakan.
3. Dalam pengelolaan kelas harus memperhatikan keadaan peserta didik secara menyeluruh, apakah seluruh siswa sudah siap atau belum untuk menerima pembelajaran, sehingga

peserta didik dapat belajar dengan kondusif.

Perbaikan pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif serta adanya peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik.

Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan Siklus II pertemuan pertama pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Suku Kata. RPP dibuat dan dikembangkan sesuai dengan langkah dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Game Tournament* (TGT). Pada saat pelaksanaan peneliti bertindak sebagai pengajar dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Langkah-langkah pembelajaran yaitu peserta didik diberi soal permasalahan yang telah dirancang dan melakukan analisis mengenai masalah tersebut dan dikerjakan secara berkelompok. Pada pembelajaran peserta didik diminta untuk mengamati dan mendiskripsikan gambar. Disini guru tetap melaksanakan pendampingan dan memberikan bimbingan pada setiap kelompok. Setelah itu, peserta didik dengan bantuan guru melakukan kegiatan evaluasi dengan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Pada akhir kegiatan dilaksanakan turnamen/games untuk

menempel gambar hewan sesuai dengan nama hewan tersebut. Permainan ini dilaksanakan secara berkelompok, kemudian salah satu anggota paling depan mengambil tugas yang akan ditempel. Langkah tersebut dilakukan pula pada anggota barisan kedua dan selanjutnya dan diberi batas waktu selama 2 menit untuk menempel. Guru mengevaluasi hasil menempel pada tiap kelompok dan mencatat skor dari jawaban yang benar. Guru dan peserta didik menghitung skor perolehan masing-masing kelompok. Kelompok yang mendapatkan point terbanyak merupakan kelompok pemenang. Kelompok yang menjadi pemenang mendapatkan reward/penghargaan berupa bintang pada papan reward.

Tahap Pengamatan/Observasi

Pada tahap pengamatan/observasi dilaksanakan pada pembelajaran untuk mengamati aktivitas belajar dari peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Guru melakukan pencatatan dan penilaian pada instrumen yang telah dibuat.

Dari pembelajaran tersebut menunjukkan hasil bahwa nilai rata-rata pada ranah kognitif sebesar 76,76 dengan presentase ketuntasan sebesar 62,5% yang termasuk pada kategori sedang dan terdapat

18 peserta didik yang tuntas dan 9 peserta didik yang tidak tuntas. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I sebesar 20,74%. Pada aspek aktivitas belajar peserta didik mendapatkan persentase sebesar 82% yang termasuk dalam kategori baik sekali.

b. Pertemuan II

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menentukan waktu pelaksanaan dan mulai menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan sesuai dengan langkah dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Game Tournament* (TGT), lembar observasi, lembar evaluasi, soal kuis untuk kegiatan turnamen, media pembelajaran berupa Power Point. Peneliti bertindak sebagai pengajar serta observer.

Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pada pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan kedua pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Suku Kata. RPP dibuat dan dikembangkan sesuai dengan langkah dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Game Tournament* (TGT). Pada saat pelaksanaan peneliti bertindak sebagai pengajar dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Langkah-langkah pembelajarannya yaitu peserta didik diberi soal permasalahan yang telah dirancang dan melakukan analisis mengenai masalah tersebut dan dikerjakan secara berkelompok. Disini guru tetap melaksanakan pendampingan dan memberikan bimbingan pada tiap kelompok. Setelah itu, peserta didik dengan bantuan guru melakukan kegiatan evaluasi dengan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Pada akhir kegiatan ini kegiatan turnamen melingkari 10 nama ikan pada tabel. Permainan ini dilaksanakan secara berkelompok. Setiap kelompok diberi lembar tabel, peserta didik diminta untuk melingkari 10 nama ikan dengan benar dalam waktu 1 menit. Guru dan peserta didik melakukan evaluasi dan melakukan pencatatan skor dari jawaban yang benar. Guru dan peserta didik menghitung skor perolehan masing-masing kelompok. Kelompok yang mendapatkan point terbanyak merupakan kelompok pemenang. Kelompok yang menjadi pemenang tersebut mendapatkan reward/penghargaan berupa bintang pada papan reward. Pada pertemuan ini kelompok yang memiliki bintang terbanyak mendapatkan hadiah dari guru. Setelah itu, pelaksanaan refleksi pembelajaran, dan pelaksanaan evaluasi.

Tahap Pengamatan/Observasi

Pada tahap pengamatan/observasi dilaksanakan pada pembelajaran untuk mengamati aktivitas belajar dari peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Guru melakukan pencatatan dan penilaian pada instrumen yang telah dibuat.

Dari pembelajaran yang dilakukan didapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 85,91 dengan presentase ketuntasan sebesar 83,33% termasuk dalam kategori baik. Terdapat 23 peserta didik yang tuntas sedangkan 4 lainnya masih belum tuntas. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus II pertemuan pertama sebesar 20,83 %. Pada aspek aktivitas belajar peserta didik mendapatkan hasil persentase sebesar 85% yang termasuk dalam kategori baik sekali.

Tahap Refleksi

Pada siklus II mengalami peningkatan pada hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II, hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik sudah mencapai target penelitian yaitu minimal mendapat persentase 75% dan termasuk dalam kategori tinggi. Dari data di atas terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus I ke siklus II. Hasil pengamatan selama

berlangsungnya siklus II tidak menemukan permasalahan yang berarti, sehingga pembelajaran yang diharapkan tercapai. Semua permasalahan yang terdapat pada perbaikan pembelajaran siklus II sudah diatasi dengan solusi yang telah dipaparkan pada refleksi siklus I.

Dampak dari berhasilnya proses perbaikan pembelajaran siklus II adalah aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik meningkat dan mencapai target yang telah ditentukan. Oleh karena itu tidak perlu diadakan lagi perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Berikut adalah tabel rata-rata presentase ketuntasan belajar peserta didik dan aktivitas belajar:

Tabel 3. Presentase Ketuntasan Belajar

Tahapan	Presentase	Kategori
Prasiklus	20,83 %	Sangat rendah
Siklus I	37,5 %	Sangat rendah
Pertemuan I		
Siklus I	41,76 %	Rendah
Pertemuan II		
Siklus II	62,5 %	Sedang
Pertemuan I		
Siklus II	83,33 %	Baik
Pertemuan II		

Tabel 4. Presentase Aktivitas Belajar Peserta Didik

Tahapan	Presentase	Kategori
Prasiklus	51,83 %	Cukup
Siklus I	72,92 %	Baik
Pertemuan I		
Siklus I	75 %	Baik

Pertemuan II		
Siklus II	82 %	Baik sekali
Pertemuan I		
Siklus II	85 %	Baik sekali
Pertemuan II		

Berdasarkan tabel 3 dan 4, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Suku Kata. Selain itu, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan data hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Game Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas I SDN Gajahmungkur 04 menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Adanya peningkatan ini tidak terlepas dari penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Game Tournament* (TGT) mengubah peserta didik yang awalnya pasif menjadi aktif, semakin memahami materi yang diajarkan, mampu bekerjasama dengan kelompok, semakin cekatan bertanggungjawab dan termotivasi untuk

belajar. Dengan demikian penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Game Tournament* (TGT) dapat membantu peserta didik dalam memahami dan meningkatkan perhatian peserta didik terhadap isi materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Game Tournament* (TGT) di Kelas I SDN Gajahmungkur 04 meningkatkan hasil belajar dan juga meningkatkan kinerja siswa, sehingga dapat disimpulkan adanya peningkatan proporsi hasil belajar secara klasikal, dimana pada Siklus I meningkat dari 37,5% pada pertemuan pertama menjadi 41,76% pada pertemuan kedua. Kemudian pada Siklus II meningkat menjadi 62,5% pada pertemuan pertama dan 83,33% pada pertemuan kedua. Selain itu aktivitas belajar siswa juga meningkat, pertemuan pertama mencapai 72,92% pada siklus I dan 75% pada pertemuan kedua. Kemudian pada Siklus II terjadi peningkatan sebesar 82% pada pertemuan pertama dan 85% pada pertemuan kedua. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based*

Learning (PBL) dan *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas III SDN Gajahmungkur 04.

DAFTAR RUJUKAN

- Aliyyah, dkk. (2017). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8 (2).
- Amir, dkk. (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS)*, 1 (2), 22-34.
- Ariaten, K. R., Feladi, V., Dedy, R., & Budiman, A. (2019). Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 1(1).
- Arikunto, S. & Safruddin A.J. (2007). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktik bagi Praktisi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Astutik, T. & Abdullah, M.H., (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 1-11.
- Faisal, 2014. *Sukses Mengawal Kurikulum 2013 di SD (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Diandra Creative.
- Hamzah B.Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Julianto, dkk. 2011. *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya : Unesa University Press.
- Masitoh, D. (2019). Model Pembelajaran PAILKEM Sebagai Upaya Mengembangkan Aktivitas Belajar

- Peserta Didik. Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam, 6(2), 92-97.
- Mulyasa. 2012. Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Purwanto. 2010. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.