



Penerapan Model Pembelajaran *TGT* Berbantu Media Kartu Misteri untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 14 Sentosa

¹Yulio Setia Budi, ²Udik Agus D.W

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka

² Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka

Email Korespondensi: yuliosetiabudibudi@gmail.com

Abstract

This research is motivated by observation results which show that students' learning outcomes in science learning are very low. The research aims to improve learning outcomes through the Times Games Tournament learning model assisted by mystery card media in class V science learning material on the human digestive system in the first semester of the 2022 academic year/ 2023. The method used is PTK (Classroom Action Research) Kemmis and Mc Taggart model, with four stages including, planning, implementation, observation and reflection. The research was carried out in two actions, namely Action I and Action II. This research used 26 students of class V of Sentosa State Elementary School 14 as research subjects, 16 boys and 10 girls. This research uses a test instrument to evaluate learning outcomes. The data analysis used is data analysis of student learning success. Action research I, the percentage of student success was 65%, there were 17 students who completed it. In action II, the percentage of student success was 88%, with 23 students completing it. Based on the research that has been carried out, it can be concluded that the theory of action is in accordance with the research results. So it can be said that through the Times Games Tournament learning model assisted by mystery card media in class V science learning material on the human digestive system, it can improve the learning outcomes of class V students at SDN 14 Sentosa.

Keywords: *science learning outcomes, Times Games Tournament model, Mystery Card Media.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang menunjukkan perolehan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA sangat rendah. Pelaksanaan penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran *Times Games Tournament* berbantuan media kartu misteri pada pembelajaran IPA kelas V materi sistem pencernaan manusia semester I tahun pelajaran 2022/2023. Metode yang digunakan yaitu PTK (Penelitian Tindakan Kelas) model *Kemmis* dan *Mc Taggart*, dengan empat tahapan meliputi, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan penelitian dalam dua tindakan yaitu Tindakan I dan Tindakan II. Penelitian ini menggunakan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Sentosa sebagai subjek penelitian sebanyak 26 anak, laki-laki 16 anak dan perempuan 10 anak. Penelitian ini menggunakan instrumen soal tes evaluasi hasil belajar. Analisis data yang digunakan adalah analisis data keberhasilan belajar siswa. Penelitian tindakan I presentase keberhasilan siswa 65%, ada 17 siswa yang tuntas. Pada tindakan II presentase keberhasilan siswa 88% sebanyak 23 siswa yang tuntas. Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa teori tindakan sesuai dengan hasil penelitian. Sehingga bisa dikatakan melalui model pembelajaran *Times Games Tournament* berbantuan media kartu misteri pada pembelajaran IPA kelas V materi sistem pencernaan manusia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 14 Sentosa.

Kata kunci: Hasil belajar IPA, model *Times Games Tournament*, Media Kartu Misteri.

PENDAHULUAN

Usaha dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa bisa melalui pendidikan, pendidikan dapat dijadikan sebagai upaya untuk mengembangkan dan membentuk karakter. Meningkatkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang amanah, bertakwa, berilmu, cerdas, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab. Sebagai sarana mempersiapkan generasi masa depan untuk bersaing di dunia saat ini, pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia..

Peningkatan mutu pendidikan saat ini melalui perkembangan IPTEK, peranan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat membantu. IPA berperan penting dalam perkembangan IPTEK. Penelitian di bidang ilmiah dengan menggunakan peralatan teknologi akan memperoleh data yang akurat untuk mewakili hasil eksplorasi, dan perluasan pemahaman manusia mempengaruhi kemajuan teknologi.

IPA biasanya diajarkan kepada siswa di sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, sehingga merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa di sekolah dasar (SD). Nilai PISA siswa di Indonesia pada tahun 2018 adalah 379, hal ini masih rendah yaitu nomor 2 dari urutan terbawah didalam bidang sains. (Puskur Balitbang Depdiknas: 2013).

Strategi yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar IPA perlu dimiliki guru supaya anak dapat menyerap ilmu dengan baik. Guru juga harus mampu menerapkan model dan metode kegiatan belajar yang tepat guna mengatasi masalah yang terdapat dalam kegiatan di kelas. Kegiatan belajar IPA dibuat dengan menggunakan media yang menarik agar siswa dapat tertarik dalam proses kegiatan belajar sehingga meningkatkan hasil belajar. Sekarang ini buku dan media alat peraga yang sederhana merupakan pedoman untuk kegiatan belajar IPA. Hal tersebut memunculkan keterpaksaan para peserta didik mengikuti proses belajar karena merasa bosan untuk belajar IPA.

Dalam permukaan, pendidikan sekolah dimulai dengan metode pengajaran yang membagi ruang kelas menjadi dua bagian instruktur dan siswa dengan tujuan bersama untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Menurut Daryanto (2014), hasil belajar yang baik juga terlihat dari proses pembelajaran, Jika sebagian besar siswa berpartisipasi aktif di kelas, menunjukkan minat belajar, dan memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi.

Peneliti melaksanakan observasi di kelas V SDN 14 Sentosa, pada materi sistem pencernaan manusia. Hasil evaluasi akhir mata kuliah IPA yang diajarkan di KD 2.3 menunjukkan banyak siswa yang tidak mencapai kompetensi minimal (KKM) yaitu 75, hal ini menunjukkan bahwa prestasi siswa pada IPA kelas V cukup memuaskan. Sebanyak 26 siswa kelas V yang mengikuti tes, hanya 6 siswa yang mencapai KKM, sedangkan 20 siswa masih belum memenuhi KKM resmi. Sebagian besar keberhasilan dalam belajar IPA siswa kelas V SDN 14 Sentosa masih banyak yang belum tuntas. Kegiatan belajar belum menerapkan model pembelajaran serta media untuk menarik siswa ikut serta berpartisipasi dalam pembelajaran dan membuat siswa bosan. Guru masih dominan dalam mengajar dan hanya menggunakan buku paket sebagai bahan ajar. Penggunaan model dan media pembelajaran yang menarik dapat mengatasi masalah tersebut dan memastikan siswa tidak bosan dengan kegiatan belajar mengajar.

Peserta didik dapat belajar banyak dari model dan media pendidikan yang kaya akan ragam dan fungsi penting, dalam rangka melakukan kegiatan pembelajaran, Fathurrohman (2017) menemukan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual. Agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuannya, guru menggunakan apa yang disebut "model" ketika mereka mendistribusikan materi pelajaran. Media pembelajaran adalah bantuan yang dimiliki guru guna meningkatkan interaksi guru-siswa selama proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran itu membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dan lebih memusatkan siswa saat pembelajaran adalah model pembelajaran TGT. Model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) yaitu suatu model pembelajaran yang menggunakan permainan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran bersifat menghibur. Model pembelajaran ini juga meningkatkan keberanian dalam waktu bebas bernalar saat menangani suatu masalah, mendapatkan data dari berbagai sumber, dapat menumbuhkan rasa partisipasi saat berkelompok sehingga sumber data yang didapat tidak hanya dari pendidik, namun guru mungkin memainkan peran sebagai pemandu bagi siswanya. Rusman (2014) menyatakan bahwa TGT merupakan suatu bentuk pembelajaran kooperatif dimana siswa

dikelompokkan ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari lima atau enam individu dengan latar belakang ras/etnis/kemampuan yang berbeda-beda.

Pendekatan pembelajaran kooperatif TGT dijelaskan oleh Shoimin (2014) sebagai berikut: mudah diterapkan, melibatkan semua siswa tanpa memandang status, memanfaatkan siswa sebagai tutor sebaya, dan menggabungkan permainan dan penghargaan. Metode pembelajaran kooperatif lain yang kemudian dikembangkan Slavin untuk membantu siswa mempelajari dan memahami konten adalah Teams Games Tournament (TGT), menurut Huda (2017). Berdasarkan pendapat para ahli ditarik kesimpulan bahwa TGT merupakan model pembelajaran melalui kompetisi akademik yang melibatkan kegiatan seluruh siswa dengan berbagai kemampuan, orientasi dan kebangsaan atau ras.

Kartu misteri digunakan sebagai media pembelajaran. Bermain kartu misteri dengan oranglain secara berkelompok adalah cara baru untuk memainkan permainan ini. Salah satu jenis bahancetak yang dapat membantu dalam pembelajaran adalah kartu kata atau kartu bergambar (Eliana, 2020). Siswa dapat mempelajari materi melalui media kartu selain penjelasan guru dan buku teks. Penggunaan media kartu sebagai alat pengajaran dapat membantu siswa fokus pada materi yang ada, meningkatkan kemampuan ingatan, dan memperluas pemahaman terhadap mata pelajaran. Penggunaan media kartu memudahkan siswa memahami materi. Pencapaian belajar merupakan bagian terpenting dari kegiatan belajar, sehingga perlu diketahui kemampuan anak dan memahami tingkat belajar anak. Menurut Elly, (dalam Prananda dkk, 2020) pencapaian belajar adalah umpan balik dalam proses belajar yaitu sebagai alat ukur untuk mengetahui siswa memahami dalam proses belajar. Ketika guru bersama anak berperan secara aktif dalam proses belajar, maka pelaksanaan proses belajar IPA akan berjalan baik, selain itu guru harus mampu mengembangkan kemampuan anak secara efektif, menarik siswa secara aktif, dan melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan mengemukakan pendapat. Ketuntasan didalam teori belajar, seorang anak dipandang dapat menguasai materi pelajaran jika dia berhasil menyelesaikannya, menjadi mahir di area tersebut, dan mencapai level dasar. Pencapaian belajar anak dikatakan berhasil atau tuntas dalam memahami kompetensi yang dikontrakkan jika mencapai 75% (Prabandari, 2017).

Kegiatan pembelajaran dalam ilmu pengetahuan alam (IPA) harus sepenuhnya melibatkan anak (Pembelajaran Aktif) dengan menerapkan proses pembelajaran yang memungkinkan anak mengembangkan keterampilannya sendiri. Kemampuan menggabungkan kemampuan untuk melihat, menemukan, menyelesaikan. Mengkomunikasikan berbagai keterampilan, nilai, dan pengetahuan yang dibutuhkan (Mejul, 2019).

Menurut Endah (2017), penggunaan model pembelajaran Times Games Tournament (TGT) sebagai sarana peningkatan belajar siswa kelas lima dan enam SD Negeri 14 Sentosa didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa menggunakan model TGT dengan media visual meningkatkan hasil belajar siswa kelas satu dan dua. Metode yang digunakan dalam penelitian kelas. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kuadrat sebesar 57,8 dengan persentase 41,2, rata-rata kuadrat tipe I sebesar 68,47 dengan persentase 64,7 persen, dan rata-rata kuadrat tipe II sebesar 73,6 dengan persentase 73,7 persen. 82,35% hadir. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif TGT bermedia gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SDN 14 Sentosa.

Mengikuti jejak penelitian-penelitian terdahulu yang memanfaatkan model TGT untuk meningkatkan pendidikan IPA, maka penelitian kali ini bertajuk “Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Times Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Misteri di SDN 14 Sentosa” menggunakan berbagai media menarik dalam upaya mendongkrak prestasi siswa di kelas IPA.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Peneliti melakukan pengamatan langsung dari awal sampai akhir tindakan dengan terjun langsung kedalam kelas, dan bersifat kolaboratif. Model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart Farhana (2019)

mengangkat model dari Kurt Lewin yang memperkenalkan 4 tahap pelaksanaan metode PTK yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Subjek penelitian perbaikan pembelajaran dilakukan pada siswa kelas 5 semester I Tahun Pelajaran 2022/2023. Siswa kelas tersebut berjumlah 26 anak, dengan siswa laki-laki 16 dan siswa perempuan 10. Tempat penelitian perbaikan pembelajaran dilaksanakan di SDN 14 Sentosa. Lokasi sekolah terletak di Nagari Panti, Kecamatan Panti, Kabupaten Pasaman, Provinsi Sumatera Barat.

Data hasil tes belajar siswa setelah diperoleh kemudian data dianalisis dengan mencari ketuntasan dalam belajar. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif.

1. Ketuntasan klasikal

$$KK = \frac{x}{z} \times 100\%$$

Keterangan :

KK: Ketuntasan Klasikal

X : Jumlah anak yang mencapai

nilai Z : Jumlah

(Nurkencana dalam Mejul, 2019)

2. Menentukan rerata hasil belajar

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X = Nilai rerata

$\sum x$ = besaran seluruh

skor N = Banyak subjek

(Sudjana dalam Mejul, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi hasil penelitian dari awal pembelajaran pra tindakan, perbaikan tindakan I dan perbaikan tindakan II. Penulis akan menguraikan hasil penelitian tindakan kelas yang berupa hasil tes formatif siswa dari pra tindakan tindakan I dan tindakan II. Berikut ini tabel hasil tes formatif.

Tabel 1 Hasil Tes Formatif

No.	Uraian	Pra Tindakan	Tindakan I	Tindakan II
1.	Nilai terendah	40	60	60
2.	Nilai tertinggi	80	100	100
3.	Nilai rata-rata	60,38	72,30	90
4.	Rentang Nilai	30	50	50

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Formatif

Interval Nilai	Frekuensi		
	Pra Tindakan	Tindakan I	Tindakan II
31-40	2	0	0
41-50	5	0	0
51-60	7	6	3
61-70	6	5	4
71-80	3	7	8
81-90	2	5	6
91-100	0	3	5

Nilai rata-rata pada pengujian format sebesar 60,38 terlihat dari tabel diatas dengan nilai pra tindakan sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 40. Rata-rata hasil pengujian format sebesar 72,30 berdasarkan data pengujian I dengan nilai maksimum sebesar 100 dan standar deviasi sebesar 60. Dapat disimpulkan terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 90 dengan nilai maksimum sebesar 100 dan standar deviasi sebesar 60.

Hasil Penelitian Tindakan I

Proses perencanaan diawali dengan penyusunan rencana pembelajaran (RPP) dengan model *Times Games Tournament* (TGT), yang meliputi kartu misteri, instrumen penelitian, lembar observasi, jadwal kerja setiap siswa (LKPD), penilaian formatif, penilaian perbaikan, dan penilaian pendanaan. Pelaksanaan tindakan I peneliti menggunakan model *Times Games Tournament*. Langkah-langkahnya yaitu 1) pembentukan tim, 2) permainan (*games*), 3) turnamen, 4) rekognisi tim diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas 5 SDN 14 Sentosa.

Hasil tes formatif pada Tindakan satu skor terendah 60 dan skor tertinggi 100. Sebanyak 17 anak yang sudah memenuhi KKM dengan prosentase 65%. Siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 9 anak dengan prosentase 35%. Pembelajaran pada tindakan satu dikatakan sudah mengalami peningkatan dibanding dengan pra tindakan, namun masih ada 9 anak yang memperoleh nilai dibawah KKM.

Keberhasilan yang dicapai melalui Peningkatan hasil pembelajaran IPA dapat dilakukan melalui pemanfaatan format *Times Games Tournament* yang dilengkapi kartu misteri dengan perolehan rata-rata nilai tes formatif dari 60,38 menjadi 72,30. Presentase hasil belajar tes formatif meningkat sebesar 27%, dari presentase 38% menjadi 65%.

Pada tindakan I kelemahan pembelajaran terjadi ketika penggunaan model *Times Games Tournament* berbantu media kartu misteri masih asing bagi siswa, sehingga diperlukan pengenalan terhadap model dan media dalam proses pelaksanaannya. Hasil refleksi siklus I yaitu 1) ketika kerja kelompok terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dengan kelompoknya, 2) Meskipun guru telah berupaya sebaik-baiknya, beberapa siswa masih tampak bingung dengan konsep tersebut. 3) Tidak semua media kartu rekanan kompatibel dengan semua ponsel. 4) terdapat 3 kelompok yang skornya masih rendah ketika menjawab soal di media kartu misteri, sehingga peneliti melanjutkan ke tindakan II.

Hasil Penelitian Tindakan II

Berdasarkan hasil dari kegagalan upaya pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada Tindakan I yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 November 2023, maka Tindakan II merupakan langkah selanjutnya dalam proses penelitian tindakan kelas. Berikut beberapa contoh

kegiatan perencanaan: pembuatan silabus, RPP, lembar kerja siswa, lembar analisis penilaian formatif, lembar soal kartu misteri, dan ujian pengayaan.

Siswa yang sudah memenuhi KKM yaitu sebanyak 23 anak dengan presentase 88% dan terdapat 3 anak dengan presentase 12% yang belum mencapai KKM dan masih membutuhkan bimbingan khusus. Pembelajaran pada tindakan II dapat dikatakan sudah mengalami peningkatan dari tindakan I. Hasil nilai tes formatif pada Tindakan II dengan skor terendah yaitu 60 oleh 3 anak, skor tertinggi yaitu 100 oleh 5 anak. Skor terbanyak yang didapatkan pada nilai 80 yaitu 8 anak. Refleksi hasil pembelajaran tindakan II meningkat dengan rata-rata nilai 72,30 menjadi 90. Presentase hasil belajar juga meningkat dari 65% menjadi 88%. Sehingga indikator keberhasilan sebesar 75% mencapai target, pada tindakan II hasil tes meningkat.

Perbandingan Pra Tindakan, Tindakan I, Dan Tindakan II

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari masing-masing tindakan menunjukkan perbedaan hasil yang didapatkan sebelum dan sesudah menerapkan model *Times Games Tournament* berbantu media kartu misteri. Berikut ini tabel perbandingan dari pra tindakan, tindakan I, dan tindakan II:

Tabel 3 Perbandingan Ketuntasan Pra Tindakan, Tindakan I, dan Tindakan II

No.	Aspek	Pra Tindakan	Tindakan I	Tindakan II
1	Presentase siswa yang tuntas	38%	65%	88%
2	Presentase siswa yang belum tuntas	62%	35%	12%

PEMBAHASAN

Pembahasan Tindakan 1

Berdasarkan penelitian pada tindakan iterasi pertama dan kedua, peneliti menemukan bahwa penggunaan model *Times Games Tournament* dan kartu misteri meningkatkan hasil belajar siswa kelas V IPA. Senada dengan yang disampaikan Fauziah dkk. (2016), pendekatan pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada kelas matematika di SD Negeri 14 Sentosa. Penelitiannya pada siklus 1 menunjukkan hasil belajar mencapai KKM 65 sebanyak 17 siswa (77,27%).

Peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas atas dapat dilihat dari perolehan hasil pratindakan yang terbilang masih rendah yaitu sebesar 38%. Terjadi peningkatan sebesar 27% menjadi 65% pada perbaikan pembelajaran tindakan 1 dengan menerapkan model *Times Games Tournament* berbantu media kartu misteri.

Pembahasan Tindakan 11

Perbandingan pada pra tindakan yang hanya memperoleh presentase 38%, Peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas 5 pada tindakan 1 mengalami peningkatan 27% dengan presentase sebesar 65%. Demikian juga jika dibandingkan dengan pembelajaran tindakan II mengalami peningkatan 23% yang semula 65% menjadi 88%. Siswa kelas V SD Negeri 14 Sentosa mampu meningkatkan pengetahuan sainsnya berkat model pembelajaran *Times Games Tournament* dan media kartu misteri, hal ini terlihat dari tingkat ketuntasan pada tindakan II sebesar 88%. Penelitian Sulhiyati (2019) mendukung hal ini, menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN 14 Sentosa dapat memperoleh manfaat dari paradigma pembelajaran kooperatif yang mirip dengan *Times Games Tournament*. Pada siklus I sebanyak 17 dari 26 siswa (atau 65%) lulus dengan KKM 75, sedangkan pada siklus II sebanyak 21 dari 26 siswa (atau 81% dari total siswa) tuntas dengan KKM 75. Mirip dengan apa yang dilakukan Cintia dkk. (2016) menemukan, siswa kelas lima dapat memperoleh manfaat besar dari pembelajaran sains online yang menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif serupa dengan *Teams Game Tournament*. Selain itu, nilai siswa meningkat ketika dipaparkan dengan media kartu misteri; rata-rata nilai kelas mereka meningkat dari 60,38 persen sebelum intervensi menjadi 72,30 persen pada intervensi tahap pertama dan akhirnya menjadi 90 persen setelahnya. Hasil Safitri dkk. (2022) konsisten dengan hal ini. yang

menyatakan bahwa siswa lebih terlibat dan kecil kemungkinannya mengalami kebosanan ketika dihadapkan pada media kartu misteri. Selain itu, siswa dapat memperoleh pengetahuan sambil bersenang-senang yang memudahkan mereka memahami materi pelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian, model pembelajaran Times Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 14 Sentosa. Hal ini terlihat pada nilai ujian individu siswa sebesar 60,38, lebih tinggi dibandingkan nilai ujian sebesar 72,30 pada Tindakan I dan 90 pada Tindakan II. Selain itu, hasil belajar siswa pada periode penilaian pertama sebesar 38%, pada tindakan pertama meningkat dengan nilai pemenuhan 65% kemudian pada tindakan kedua nilai ketuntasan kelas adalah 88%. Kegiatan pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan, cenderung diduga bahwa pemanfaatan model pembelajaran *Times Games Tournament* berbantuan media kartu misteri dapat lebih meningkatkan hasil belajar IPA tentang materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD Negeri 14 Sentosa ternyata benar.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh terhadap meningkatnya kegiatan belajar IPA kelas V SD Negeri 14 Sentosa, maka peneliti memberikan saran yaitu pembelajaran dengan penggunaan model *Times Games Tournament* berbantu media kartu misteri bisa menghilangkan kebosanan siswa serta meningkatkan hasil belajar karena kegiatan belajar sambil bermain, guru dapat menggunakan berbagai model dan media yang menarik untuk peningkatan hasil belajar dalam kegiatan belajar IPA serta mengkondisikan suasana belajar menjadi lebih kondusif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Cintia, G. K. T. P., Cintiasa, G. P. (2021). Penerapan Pembelajaran Daring Berbasis Times Gimes Tournament Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 4(1), 118-124. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.23887/jlls.v4i1.35317.g18956>
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eliana, N. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Farhana, dkk. (2019). *Buku Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pubusher.
- Fathurrohman. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar Ruz Media.
- Fauziah, R., & Subhananto, A. (2016). Application of the TGT (Teams Games Tournament) Learning Model to Improve Student Learning Outcomes in Natural Resources Material in Class III of SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Tunas Bangsa Journal*, 3(1).
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mejul. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan dengan Metode Outdoor Study Pada Siswa Kelas IV SDN Pasung Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), hal. 48-54.
- Miawan, S. 2018. *The Influence of the TGT Model Assisted by Integrated Science Mopoli Media on Interest and Science Learning Outcomes of Class IV Students in the Concept of Styleat SDN Kepandean 03 Tegal*. Skripsi: Universitas PGRI Semarang.
- PISA (Programme for International Student Assessment) Tahun 2012
- Prabandari, Endang. (2017). *Pemanfaatan Hasil Penilaian*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Safitri, S. N., Reffiane, F., & Azizah, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Numered Head Together (NHT) Berbantu Media Kartu Misteri Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Tema V Ekosistem di SDN 02 Kaliaman. *Jurnal Pendidikan*, 8(2).

- Permatasari, N. E., (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 3(2). Retrieved from <http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2131>
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Innovative Learning Models in the 2013 Curriculum*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Sulhiyati, S. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Paedagoria*. 10(1).
- Taurusia, M., & Hakim, R. (2020). *Using the Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model to Improve Science Learning Activities and Outcomes for Class III Students at State Elementary School 01 Singkarak*. *Journal of Education and Development*, 8(1).
- Zahara, R. A., Roshayanti, F., & Priyanto, W., (2019). Pengaruh Kartu Misteri Dalam Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Jurnal of Education Technology* 3(4), hal. 229-236.
<https://ejournal.undiksa.ac.id/index.php/JET/article/download/22357/13973>