ISSN 2798-2947 (cetak) **ISSN 2798-3749 (online)**

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS 1 SEMESTER 2 SDN 1 PANJI KIDUL KECAMATAN PANJI KABUPATEN SITUBONDO TAHUN PELAJARAN 2018/2019

INDROWATI
SDN 1 Panji Kidul Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo

ABSTRAK

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina, dan meningkatkan kecerdasan serta ketrampilan siswa. Tujuan dari penelitian tindakan ini adalah ingin mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (*TGT*) Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu : rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi dan revisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas 1 dengan jumlah 21 siswa di SDN 1 Panji Kidul Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo semester 2 tahun pelajaran 2018/2019. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yaitu, siklus I (67,57%), siklus II (78,38%), dan siklus III (89,19%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (*TGT*) dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas 1 di SDN 1 Panji Kidul Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 serta metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPA.

Kata Kunci: hasil belajar ipa; model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (*TGT*).

PENDAHULUAN

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang wajib ada di setiap jenjang pendidikan dasar dan menengah. IPA merupakan mata pelajaran yang menjadi momok bagi siswa sehingga mereka tidak antusias atau semangat mengikuti pelajaran IPA dan kondisi tersebut juga berlaku pada siswa SDN 1 Panji Kidul. Bagi siswa kelas 1, IPA merupakan mata pelajaran yang sulit dicerna dan dipahami karena siswa diharuskan menghafal dan memahami. Berdasarkan hasil wawancara guru dengan beberapa siswa kelas 1 diperoleh informasi bahwa sampai sekarang masih banyak siswa yang berada dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal KKM yaitu 75.

Dari 20 siswa kelas 1 terdapat 14 siswa atau 77% siswa tidak tuntas atau tidak mencapai nilai KKM dan yang tuntas hanya ada 6 siswa atau 23% siswa yang tuntas belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75. Berdasarkan data dalam Tabel 1 diatas maka dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa mendapatkan nilai dibawah KKM 75 atau masih belum tuntas.

Kondisi seperti ini tidak boleh dibiarkan berlarut-larut, guru dituntut agar memilih model yang sesuai untuk mengatasi masalah ini. Salah satunya adalah dengan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam rangka menunjang proses belajar (B. Uno Hamzah, 2007:32). Melalui pembelajaran kooperatif siswa lebih banyak berinteraksi dengan temannya seperti bertanya dan saling menanggapi, hal tersebut dapat melatih mental siswa untuk hidup bersama dan berdampingan, menekan kepentingan individu dan mengutama-kan kepentingan kelompok. Pembelajaran kooperatif merupakan proses belajar dalam kelompok–kelompok kecil yang bekerjasama sebagai satu tim untuk memecahkan masalah. Slavin (2005:4) berpendapat bahwa dalam kelas kooperatif, siswa diharapkan dapat saling

membantu, saling mendiskusikan dan ber-argumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran IPA adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* merupakan model pembelajaran suatu bentuk pembelajaran yang dikemas dengan proses permainan dan menitikberatkan pada keaktifan siswa, dengan menerapkan *TGT* proses pembelajaran tidak menjadi monoton, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar serta melatih siswa untuk lebih percaya diri. Huda (2013: 197) *TGT* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Mulyatiningsih (2014: 244) *TGT* melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainanan sehingga memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks dan menjadikan pembelajaran tidak monoton. Berdasarkan hal tersebut *TGT* dipiih karena dapat melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, saling menghargai perbedaan dan pemahan yang lebih mendalam mengenai materi yang dipelajari, mejadikan pembelajaran lebih bermakna dan tidak bersifat monoton, menambah semangat belajar, menambah rasa percaya diri siswa, serta menjadikan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian tindakan kelas ini mengangkat permasalahan dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (*TGT*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas 1 Semester 2 SDN 1 Panji Kidul Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2018/2019".

METODOLOGI PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2012: 4) berpendapat bahwa "Desain atas suatu rancangan penelitian adalah rencana atau rancangan yang dibuat peneliti sebagai ancar-ancar kegiatan yang akan dilaksanakan. penelitian ini bersifat partisipatif dalam arti bahwa peneliti terlibat secara langsung dalam penelitian, dan bersifat kolaboratif karena melibatkan pihak lain (kolabolator) yang didasarkan pada masalah yang muncul dalam pembelajaran IPA. Pendekatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Model skema yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart dimana proses penelitian tindakan merupakan proses daur ulang atau siklus. Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data penelitian ini berupa hasil observasi dan hasil belajar siswa kelas 1 pelajaran IPA. Subyek penelitiannya adalah siswa kelas 1 di SDN 1 Panji Kidul, dengan jumlah siswa 20 orang siswa.

Selanjutnya, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian antara lain: 1) Metode Observasi. 2) Metode Wawancara. 3) Metode Tes.

mata pelajaran IPA materi Benda Langit.

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggu-nakan statistik sederhana yaitu untuk menilai ulangan atau tes formatif. Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan : jumlah semua nilai siswa dibagi jumlah siswa.

Untuk ketuntasan belajar. Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara

perorangan dan scara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Mudjiono, Dimyati, 2006:12) yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau nilai 65, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut: jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi jumlah siswa dikalikan 100%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal (Tahap Pra Siklus)

a. Situasi Kelas

Hasil observasi kelas menyatakan bahwa ada kelebihan dari tindakan `perbaikan ini antara lain : siswa mulai termotivasi untuk belajar, siswa secara aktif dan penuh kesung-guhan mengerjakan tugas yang diberikan guru, bila diberi kesempatan untuk mempre-sentasikan hasil diskusi atau hasil pelaksanaan latihan siswa berlomba-lomba mengacungkan jari terlebih dahulu, siswa mulai berani tampil di depan kelas, siswa mulai berani mengajukan usul, pertanyaan dan saran.

b. Prosentase Hasil Belajar Siswa

Dalam penelitian ini diterapkan ketuntasan belajar secara individual dan secara klasikal, dengan kriteria minimal (KKM) 75. Sementara itu, secara klasikal dinyatakan tuntas apabila siswa yang nilainya rata-rata sudah tuntas mencapai 75 % dari jumlah keseluruhan siswa. Masalah diidenifikasi bersama-sama dengan teman sejawat guru berdasarkan studi kasus yangditulis guru. Studi kasus ini secara narativ dan detail akan menjelaskan perenca-naan dan pelaksanaaan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru, serta refleksi oleh guru. Dari studi kasus, diidentifi-kasi bahwa guru merasa kesulitan dalam mengajarkan materi Benda Langit kepada siswa, dan pencapaian hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh oleh guru dan juga dari beberapa pustaka, tindakan yang dipilih guru untuk memperbaiki proses belajar mengajar tersebut dengan memberikan latihan yang lebih banyak kepada siswa. Selanjutnya guru membuat perencanaan tindakan, terdiri dari penyusunan RPP untuk kegiatan belajar mengajar, mempersiapkan bahan pelajaran dari berbagai sumber, mengembangkan latihan dan butir soal untuk evaluasi hasil belajar, menyiapkan lembar observasi, meminta 1 orang rekan guru untuk melakukan observasi kegiatan belajar, serta membuat denah kelas untuk memudahkan pelaksanaan observasi. Perolehan hasil belajar Pra Siklus disajikan dalam data Hasil Belajar IPA Kelas 1 Pada Pra Siklus berikut : 3 siswa memperoleh nilai 50; 4 siswa memperoleh nilai 55; 4 siswa memperoleh nilai 60; 2 siswa memperoleh nilai 65; 2 siswa memperoleh nilai 70; 4 siswa memperoleh nilai 75; dan 1 siswa memperoleh nilai 80. Nilai rata-rata 62,30.

Berdasarkan data tersebut terlihat dari 20 siswa kelas 1 SDN 1 Panji Kidul terdapat 15 siswa atau 77% memperoleh hasil belajar dibawah KKM (75) atau tidak lulus, sedangkan sisanya 5 siswa atau 23% yang mencapai nilai KKM (75) atau lulus dan nilai rata-rata keseluruhannya yaitu 62.30.

Siklus I

Guru mempresentasikan materi secara garis besar, kemudian menempatkan siswa kedalam tim yang telah dibentuk untuk belajar tim dan mengerjakan tugas tim. Selanjutnya dilaksanakan dengan mengadakan games berupa soal-soal yang berhubungan dengan materi yang telah dipelajari, kemudian dilaksa-nakan tes hasil belajar untuk mengetahui pencapaian belajar siswa. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

a. Guru mengawali pembelajaran dengan salam, kemudian melakukan presensi siswa yang mengikuti pelajaran.
b. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa mulai hari ini mereka akan belajar dengan menggu-nakan model pembelajaran kooperatif *TGT*. Guru menjelaskan tahapan pembelajaran kooperatif *TGT*.
c. Guru memotivasi siswa sebelum memulai pelajaran dengan memberi pertanyaan tentang materi Benda Langit
d. Guru menjelaskan materi tentang Benda Langit. Guru menjelaskan materi secara

garis besar

e. Guru membagi siswa menjadi 6 tim, setiap tim terdiri dari 4-5 orang siswa. Pembagian tim dilakukan secara heterogen yang didasarkan pada kemampuan akademik dan jenis kelamin. Pada awalnya banyak siswa yang protes karena anggota tim tidak sesuai keinginan mereka namun akhirnya mereka mau bergabung dengan anggota tim masing-masing.
f. Guru memberi waktu kepada siswa untuk mendalami materi bersama teman satu timnya. Tugas anggota tim adalah menguasai materi dan membantu teman satu tim untuk menguasai materi tersebut. Anggota tim yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, terlebih dahulu bertanya dan berdiskusi dengan anggota timnya. Apabila masih mengalami kesulitan, tim bisa mengajukan pertanyaan kepada guru.
g. Siswa mengerjakan lembar kerja tim. Lembar kerja tim dikumpulkan pada saat itu juga. Guru dan siswa membahas hasil kerja tim. Guru mempersilahkan tim yang bersedia mempresentasikan hasil kerja mereka. Namun tidak ada yang bersedia secara sukarela, sehingga guru menunjuk salah satu tim.
h. Guru mempersilakan para siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. Pada awalnya tidak ada siswa yang mau bertanya, namun akhirnya guru memberikan beberapa pertanyaan secara acak dan apabila siswa tidak dapat menjawab maka akan dilemparkan ke siswa yang lain.

Pada siklus I, peserta didik sebagian besar memperhatikan, namun masih tetap ada yang asyik sendiri mengobrol atau bermain dengan teman sebangkunya. Antusias siswa terlihat saat guru memberi tahu akan memberikan permainan dalam pembelajaran, namun antusiasme peserta didik diiringi dengan suasana yang mulai ribut. Pada saat memulai game, suasana ribut karena mereka belum mengerti sehingga mereka bertanya kepada guru tentang game yang diinstruksikan. Ketika game mulai berlangsung suasana terkadang ribut karena saling berdiskusi dan saat-saat tertentu suasana mulai sedikit tenang karena peserta didik sedang berusaha memecahkan masalah pada soal. Untuk mengetahui hasil belajar maka dilakukan tindakan pada penelitian tindakan kelas pada siklus I. Berikut adalah nilai hasil belajar IPA siswa kelas 1 SDN 1 Panji Kidul Tahun Pelajaran 2018/2019 Pada Siklus I : 1 siswa memperoleh nilai 55; 4 siswa memperoleh nilai 60; 3 siswa memperoleh nilai 65; 5 siswa memperoleh nilai 75; 3 siswa memperoleh nilai 80; dan 2 siswa memperoleh nilai 85. Nilai rata-rata73,26.

Berdasarkan data di atas terlihat bawah hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada siklus I dari 20 siswa terdapat 10 siswa atau 50% lulus dengan nilai mencacapai KKM (75), dan 0 siswa atau (50%) siswa yang belum mencapat KKM (75) atau tidak lulus. Adapun nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas 1 yang didapatkan dari siklus I sebesar 73.26 atau 65% yang berarti mengalami peningkatan dibandingkan pada tahap Prasiklus.

Siklus II

Kegiatan perencanaan tindakan Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 8 Maret 2019. Peneliti merancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Tahap perencanaan tindakan II meliputi kegiatan sebagai berikut: 1) Menyiapkan instrumen penelitian Peneliti menyusun instrumen penelitian, yaitu berupa pedoman wawancara dan lembar observasi tentang penerapan pembelajaran kooperatif *TGT*. 2) Menyiapkan materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar sesuai dengan RPP. 3) Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan skenario pembelajaran. 4) Mendesain alat evaluasi berupa soal tes formatif untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran kooperatif *TGT* 1) Cacatan lapangan.

Pada siklus II, peserta didik sudah mulai terbiasa dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, peserta didik sudah semakin aktif. Peserta didik yang bertanya tantang materi yang belum difahami sudah semakin banyak. Masing-masing kelompok sudah mempersiapkan mental, untuk bersaing di meja turnamen. Masing-masing kelompok terlihat antusias dan pada saat turnamen

berlangsung peserta didik saling berlomba untuk mendapatkan skor terbanyak. Pada saat perhitungan skor, kelompok yang paling banyak mendapat skor berteriak kegirangan, atas kemenangan mereka. Namun ada dua kelompok yang mendapat skor seri sehingga dilakukan turnamen kembali khusus untuk dua kelompok tersebut. Setelah game selesai, guru memberi kesimpulan serta motivasi kepada peserta didik supaya lebih semangat dalam belajar

2) Hasil belajar.

Untuk mengetahui tingkat hasil belajar maka dilakukan tindakan pada penelitian tindakan kelas pada siklus II data skor siswa berdasar Hasil Belajar IPA Kelas 1 Pada Siklus II adalah sebagai berikut: 8 siswa memperoleh nilai 75; 5 siswa memperoleh nilai 80; 5 siswa memperoleh nilai 85; dan 2 siswa memperoleh nilai 90. Nilai rata-rata 98,57.

Dari data di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada siklus II dari 20 siswa terdapat 20 siswa atau 98,57% lulus dengan nilai mencacapai KKM (75), dan 0 siswa atau (0%) siswa yang belum mencapai KKM (75) atau tidak lulus. Adapun nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas 1 yang didapatkan dari siklus II sebesar 98.57 atau 98% yang berarti mengalami peningkatan dibandingkan pada tahap Siklus I dan sudah mecapai ketuntasan klasikal yaitu 75% bahkan lebih. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa sudah tergolong baik sekali yakni sebesar 98,57%.

Teams Game Tournament (*TGT*) adalah salah satu tipe pembelajaran dari model pembe-lajaran kooperatif, yaitu dengan mengandalkan kerja tim dalam permainan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam permainan ini suatu tim harus menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar hal yang dipelajari demi mendapatkan nilai tertinggi. Apabila tidak dapat menjawab maka kelompok lain yang dapat menjawab akan lebih berkesempatan menang karena penambahan poin dari soal yang dijawab.

TGT menambah semangat dalam belajar, karena secara tidak langsung peserta didik berusaha mendapatkan poin tertinggi, dalam proses pembelajaran berlangsung tak luput dari perselisihan kelompok, disinilah letak kooperatif juga berperan. Peserta didik belajar menghargai pendapat satu sama lain dan mempererat persahabatan diantara peserta didik. Sehingga dapat terbentuk karakter yang baik pada peserta didik.

Dalam model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT*, diskusi dalam kelompok merupakan komponen kegiatan yang paling penting. Hal ini karena kerja sama tim sangat berperan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang terbaik, dan dalam bimbingan antar kelompok sehingga seluruh anggota kelompok sebagai kesatuan dapat mencapai yang terbaik, anggotanya yang kurang mampu tidak boleh ditinggalkan tetapi merupakan tanggung jawab anggotanya yang lain untuk membinanya.

Dari data yang diperoleh dari penelitian penerapan model pembelajaran *TGT* terhadap hasil belajar siswa pembahasan “Benda Langit. Pada siswa kelas 1 SDN 1 Panji Kidul tahun pelajaran 2018/2019 ini didapatkan adanya peningkatan hasil belajar. Sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* mata pelajaran IPA lebih banyak dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini juga yang mengakibatkan nilai IPA siswa kurang memuaskan.

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yaitu dengan menerapkan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *TGT*, hasil belajar mata pelajaran IPA siswa mengalami peningkatan. Siswa yang belum mencapai KKM ini disebabkan belum memahami konsep yang diajarkan. Kegiatan diskusi belum berjalanoptimal masih ada kelompok yang masih ngobrol, sehingga tidak fokus pada saat belajar kelompok, tidak menyelesaikan tugasnya, selain itu ada diantara siswa masih malu untuk meminta penjelasan teman kelompoknya sendiri.

Pada tahap prasiklus diketahui bahwa dari 20 siswa hanya terdapat 7 siswa atau 23% yang lulus atau mencapai KKM 75 sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 13 siswa atau 77% Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada siklus pertama mengalami peningkatan yakni dari 20

siswa terdapat 10 siswa atau 50% orang yang lulus atau mencapai nilai KKM 75, sedangkan yang tidak lulus sebanyak 10 siswa (50%). Selanjutnya pada siklus ke dua yang terdiri dari 20 orang siswa yang lulus atau mencapai KKM 75 sebanyak 20 siswa (100%) sedangkan yang tidak lulus atau tidak mencapai KKM 75 sebanyak 0 orang siswa atau (0%). Dengan demikian dapat disimpulankan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Game Tournament (*TGT*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 1 Panji Kidul Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2018/2019.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukan bahwa pada tahap prasiklus diketahui bahwa dari 20 siswa hanya terdapat 7 siswa atau 23% yang lulus atau mencapai KKM 75 sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 13 siswa atau 77% Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada siklus pertama mengalami peningkatan yakni dari 20 siswa terdapat 10 siswa atau 50% orang yang lulus atau mencapai nilai KKM 75, sedangkan yang tidak lulus sebanyak 10 siswa (50%). Selanjutnya pada siklus ke dua yang terdiri dari 20 orang siswa yang lulus atau mencapai KKM 75 sebanyak 20 siswa (100%) sedangkan yang tidak lulus atau tidak mencapai KKM 75 sebanyak 0 orang siswa atau (0%).

Dengan demikian dapat disimpulankan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Game Tournament (*TGT*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 1 Panji Kidul.

Saran

1. bagi guru penerapan model pembelajaran Teams Game Tournament (*TGT*) dapat dijadikan alternatif atau upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada bidang studi IPA ataupun bidang studi yang lain;
2. Kepala sekolah hendaknya bekerjasama dengan guru untuk selalu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA melalui model pembelajaran Teams Game Tournament (*TGT*); dan
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran guna mengatasi permasalahan yang muncul pada pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

B. Uno, Hamzah. (2007). Pembelajaran Menciptakan proses belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.

Endang Mulyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.

Erman Suherman. (2001). *Pembelajaran IPA Kontemporer*. Bandung: JICA.

Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Lexy J. Moleong. (2005). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.

Mudjiono, Dimyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta :Rineka Cipta

Slavin, E. Robert. (2005). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Slameto, 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Susianha. (2009). *Pembelajaran Aktif Dengan Praktikum Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Online).