

Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III

Shofi Fatmala¹, Ida Dwijayanti², Murniati³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24 Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, 50232

³SDN Sambirejo 02 Semarang, Jl. Jolotundo No.27, Sambirejo, Kec. Gayamsari, Kota Semarang, 50166

E-mail shofi266@gmail.com¹, idadwijayanti@upgris.ac.id²

ABSTRAK

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar dari peserta didik di kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang 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 III SDN Sambirejo 02 Semarang dengan subjek penelitian sejumlah 24 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, dimana pada tiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi / 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 siklus 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 pun mengalami peningkatan yaitu pada siklus 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: *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament*, hasil belajar, aktivitas belajar

ABSTRACT

The purpose of this classroom action research is to improve the learning outcomes and learning activities of students in grade III SDN Sambirejo 02 Semarang through the application of a combination of the Problem Based Learning (PBL) learning model and the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The problems encountered include: (1) students are less actively partitioned during the learning process, (2) learning outcomes that are still in the low category. This class action research was carried out in grade III SDN Sambirejo 02 Semarang with research subjects totaling 24 students. This research was carried out for two cycles, where each cycle consisted of two meetings. This research is carried out with stages of planning, implementation, observation / observation, and reflection. Research data is in the form of learning outcomes through test techniques, and student learning activities through 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 and the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve student learning outcomes and learning activities.

Keywords: *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament*, learning outcomes, learning activities

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini pendidikan adalah hal yang wajib ditempuh oleh setiap individu untuk meningkatkan keilmuan dan keterampilan dalam diri. Hal ini sesuai dengan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, 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.

Berbagai cara dan strategi dilakukan oleh negara untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai tujuan pendidikan nasional. Salah satunya yaitu dengan adanya perubahan kurikulum yang berlaku, dimana pada saat ini Indonesia sudah menerapkan kurikulum Merdeka secara bertahap. Kurikulum Merdeka pada tingkat sekolah dasar sudah diterapkan pada kelas I, II, IV, dan V. Sedangkan pada kelas III dan VI masih menerapkan kurikulum 2013. Dengan penerapan kurikulum 2013 diharapkan peserta didik dapat meningkat dalam hasil belajarnya dari segi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), psikomotorik (keterampilan). Pembelajaran dalam kurikulum 2013 dilaksanakan secara tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai muatan pelajaran ke dalam berbagai tema. Pembelajaran tematik terpadu didukung dengan adanya penerapan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik merupakan aktifitas secara alami yang dilakukan dengan mengamati, menanya, mengumpulkan

informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Dalam pelaksanaan kurikulum 2013 guru berperan menjadi motivator dan fasilitator saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran merupakan proses membelajarkan peserta didik yang telah direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi agar peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam pembelajaran tentulah terdapat suatu aktivitas. Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran, (Ariaten, dkk., 2019). Indikator aktivitas belajar dalam penelitian ini yaitu :

1. *Visual activities*, peserta didik membaca bahan pelajaran/mengamati gambar ataupun video yang ditayangkan,
2. *Mental activities*, aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan,
3. *Emotional activities*, peserta didik memiliki minat, merasa gembira, aktif, bersemangat, bergairah, berani, tenang, 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).

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peningkatan pembelajaran dilaksanakan pada Tema II pada peserta didik kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang. Setelah melakukan pembelajaran diharapkan muncul perubahan dalam diri peserta didik yaitu hasil belajar. Hasil belajar adalah proses yang dilakukan seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Aliyyah, dkk., 2017). Selain itu, dalam pembelajaran juga terjadi interaksi antara peserta didik dan guru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terkait dengan proses pembelajaran tematik di kelas III di SDN Sambirejo 02 Semarang pada hari Kamis, 27 Juli 2023 ditemukan hasil bahwa (1) pembelajaran masih belum berpusat pada peserta didik, sehingga pembelajaran

kurang bermakna bagi peserta didik, (2) guru masih belum mengenal karakteristik dari peserta didik dikarenakan baru memulai tahun ajaran baru, (3) guru belum menerapkan model dan menggunakan media pada saat kegiatan pembelajaran, (4) saat pelaksanaan diskusi dalam kelompok terdapat beberapa peserta didik yang pasif atau bahkan mengobrol/bermain dengan teman lainnya. Dari permasalahan tersebut dapat berdampak pada peserta didik diantaranya : (1) peserta didik kurang antusias/belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, (2) peserta didik asik ngobrol dengan teman lainnya dan membuat keramaian saat pembelajaran berlangsung, (3) peserta didik belum berlatih untuk berpikir kritis. Hal tersebut dapat menjadi faktor kurang tercapainya hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung dari hasil belajar peserta didik pada prasiklus diperoleh hasil rata – rata 44,62 dengan jumlah 5 atau 20,83% peserta didik yang tuntas dan 19 atau 79,17% peserta didik yang tidak tuntas.

Dari beberapa permasalahan yang muncul, perlu adanya tindakan untuk melaksanakan perbaikan dan solusi yang harus dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada agar pembelajaran bisa menjadi lebih baik, hasil belajar dan aktivitas belajar dari peserta didik meningkat. Agar hal tersebut dapat dicapai, pembelajaran harus dirancang dengan matang dan sesuai dengan karakteristik dari peserta didik kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang supaya memiliki keberanian mengutarakan pendapat, rasa ingin tahu yang tinggi, berperan aktif dalam pembelajaran, rasa semangat dan kompetitif, serta pembelajaran yang bermakna. Penerapan kolaborasi antara model *Problem Based Learning* (PBL) dan model *Teams Game Tournament* (TGT) bisa menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan aktivitas belajar peserta didik pada Tema II Menyayangi Tumbuhan dan Hewan.

Berawal dari hal tersebut, peneliti dengan kolaborator memiliki alternative tindakan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik pada Tema II Menyayangi Tumbuhan dan

Hewan melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dan model *Teams Game Tournament* (TGT) pada kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang.

Menurut Amir, dkk (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah – masalah di dunia nyata. Sedangkan menurut Faisal (2014) *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai focus utama, kemudian mengkondisikan peserta didik untuk berpikir kritis untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang diajukan sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang esensial dari bahan pelajarannya. Melalui pembelajaran dengan model PBL memungkinkan peserta didik untuk saling bertukar informasi dan dapat menyelesaikan masalah sehingga adanya peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan pembelajaran yang bermakna untuk peserta didik, sehingga dengan penerapan model ini bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. tahapan dari model *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*, peneliti mengkolaborasikan model tersebut dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams, games, and tournament) merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai

tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. (Julianto, 2011). Siswa bekerja sama dan saling menolong dalam permainan tanpa memandang perbedaan kemampuan akademik, jenis kelamin, status sosial, dan latar belakang suku. Hal ini dikarenakan terdapat peserta didik yang tidak berkontribusi dalam kelompok, hanya beberapa peserta didik yang berdiskusi untuk memecahkan suatu permasalahan. Selain itu, berdasarkan hasil observasi pada peserta didik kelas III sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain, sehingga penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan karakteristik tersebut, dan diharapkan seluruh peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan memunculkan sifat kompetitif dalam diri sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Astutik & 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 presentase 47,61% dari nilai dasar yaitu 33,33%. Pada siklus II memperoleh hasil belajar dengan presentase 76, 19% dan pada siklus III memperoleh hasil belajar dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 90,47% dengan nilai rata – rata 82,57. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena pada siklus III hasil presentase ketuntasan telah memenuhi target yaitu 80%. Dengan demikian model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik sekolah dasar.

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* 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 nilai rata – rata 83,71 atau 83,71%. Dari hasil tersebut terlihat adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik.

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang”.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan jenis penelitian dengan memberikan tindakan (metode, pendekatan, penggunaan media, teknik evaluasi, dan seterusnya) oleh seorang guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki tujuan yaitu untuk memecahkan berbagai permasalahan yang ada di kelas untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan di SDN Sambirejo 02 Semarang, Kecamatan Gayamsari, Kota Semarang. Peneliti memilih sekolah ini menjadi tempat pelaksanaan penelitian karena peneliti melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan II di sekolah tersebut. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli sampai bulan September 2023 pada semester gasal tahun ajaran 2023/2024. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada kelas III dengan jumlah peserta didik 24, dimana 12 diantaranya adalah peserta didik perempuan dan 12 lainnya peserta didik laki – laki yang memiliki kemampuan yang berbeda – beda. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, dimana setiap siklusnya dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada tiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan diakhiri dengan refleksi (Mulyasa, 2012).

Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data tentang aktivitas belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik

pada ranah kognitif. Pengambilan data dilaksanakan dengan melakukan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Instrument penelitian yang harus disiapkan oleh peneliti yaitu lembar observasi dan lembar evaluasi. Untuk mengetahui presentase ketuntasan belajar peserta didik dan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik, penghitungannya sebagai berikut : (Purwanto, 2010)

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

NP = nilai persentase yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal

Berdasarkan perhitungan presentase di atas dijabarkan dalam kategori sebagai berikut : (Aqib, 2010)

Tabel 2.1 Kriteria Keberhasilan

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

Indicator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila nilai hasil tes peserta didik pada ranah kognitif sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan yaitu ≥ 70 .

Berdasarkan perhitungan presentase dari aktivitas belajar peserta didik dijabarkan dalam kategori sebagai berikut : (Arikunto dan Safrudin, 2007)

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 $\geq 75\%$.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang dengan jumlah 24 peserta didik. Kurikulum yang digunakan pada

kelas III yaitu kurikulum 2013. Penelitian yang dilaksanakan yaitu pembelajaran tematik, yaitu pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan. Berdasarkan hasil dari prasiklus yang dilaksanakan pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 1 Ciri – Ciri Makhluk Hidup Pembelajaran 5 diperoleh nilai rata – rata sebesar 48,33 dengan presentase ketuntasan 20,83% yang masuk pada kategori sangat rendah. Dan aktivitas peserta didik mendapatkan presentase sebesar 51,83% yang masuk pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukannya perbaikan pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal 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 Games 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 dilaksanakan pada hari Jumat, 25 Agustus 2023 yaitu Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Subtema 1 Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia Pembelajaran 4. 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 dilaksanakan dengan cara kuis. Peserta didik dibacakan suatu soal, peserta didik yang tercepat mengangkat tangan memiliki kesempatan menjawab setelah dipilih oleh guru. Kelompok yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan point. 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. 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 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 9 anak dan 15 peserta didik masih belum tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 16,67 %. Sedangkan pada aktivitas 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 Games 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 kedua dilaksanakan pada tanggal 4 September 2023 pada Tema 2 Subtema 2 Manfaat Hewan bagi Kehidupan Manusia Pembelajaran 4. RPP

dibuat dan dikembangkan sesuai dengan langkah dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Games 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/games TeSi (Tebak Sifat). Permainan ini dilaksanakan secara berkelompok dan salah satu peserta didik ditunjuk untuk memperagakan nama sifat, sedangkan anggota kelompok menebak nama sifat yang diperagakan secara bergantian. Guru melakukan pencatatan skor dari pada 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. 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.

Pada siklus I pertemuan kedua menunjukkan bahwa nilai rata – rata pada ranah kognitif sebesar 60,58 dengan presentase 41,76 % yang termasuk dalam kategori rendah. Jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 10 anak dan 14 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 presentase ketuntasan sebesar 75% atau berada pada kategori tinggi. Dengan hasil presentase 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* dan *Teams Games Tournament* 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 peserta didik 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 serta hasil belajar peserta didik.

Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 8 September 2023 pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Subtema 3 Menyayangi Tumbuhan Pembelajaran 4. RPP dibuat dan dikembangkan sesuai dengan langkah dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Games 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. Pada pembelajaran ini peserta diminta untuk melaksanakan wawancara dengan warga sekolah, untuk mengatasi peserta didik yang pasif dalam kelompok, tiap anggota kelompok membuat 1 pertanyaan yang akan dilontarkan saat wawancara. Sehingga seluruh anggota kelompok memiliki tugas dan berperan aktif. 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/games untuk menempelkan tugas ayah, ibu, dan anak. Permainan ini dilaksanakan secara berkelompok. Seluruh anggota kelompok berbaris berdasarkan kelompoknya, kemudian salah satu anggota paling depan

maju mengambil 1 tugas yang akan ditempelkan pada kolom ayah, ibu, atau anak. Langkah tersebut dilakukan pula pada anggota dibarisan kedua dan selanjutnya dan diberi batasan 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 tersebut mendapatkan reward/penghargaan berupa bintang pada papan reward. 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 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 15 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 Games 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 dilaksanakan pada tanggal 13

September 2023 pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Subtema 4 Menyayangi Hewan Pembelajaran 4. RPP dibuat dan dikembangkan sesuai dengan langkah dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Games 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 20 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 3.1 Presentase Ketuntasan Belajar

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

Tabel 3.2 Presentase Aktivitas Belajar Peserta Didik

Tahapan	Presentase	Kategori
Prasiklus	51,83 %	Cukup

Siklus I Pertemuan I	72,92 %	Baik
Siklus I Pertemuan II	75 %	Baik
Siklus II Pertemuan I	82 %	Baik sekali
Siklus II Pertemuan II	85 %	Baik sekali

Berdasarkan tabel 3.1, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III dalam pembelajaran pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan. Selain itu, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang dapat meningkatkan hasil belajar dan juga aktivitas belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya persentase hasil belajar klasikal yaitu pada siklus I pertemuan pertama 37,5% meningkat menjadi 41,76% pada pertemuan kedua. Kemudian pada siklus II pertemuan pertama mengalami peningkatan menjadi 62,5% dan pada pertemuan kedua menjadi 83,33%. Selain itu, aktivitas belajar peserta didik pun mengalami peningkatan yaitu pada siklus I pertemuan I memperoleh persentase 72,92% menjadi 75% pada pertemuan kedua. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan pada pertemuan pertama yaitu 82% dan pada pertemuan kedua memperoleh persentase 85%. dengan hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan model model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada :

1. Ibu Murniati S.Pd., M.Pd., selaku kepala SDN Sambirejo 02 Semarang dan guru pamong serta Ibu Mardani Esti Pambayun yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
2. Ibu Dr. Ida Dwijayanti, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing lapangan yang selalu memberikan bimbingan dan arahan.
3. Peserta didik kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang yang telah belajar dengan baik selama penelitian berlangsung.
4. Teman – teman PPL II PPG Prajabatan Gelombang II yang selalu memberikan semangat.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.