



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN *WORDSEARCH*
PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA**

Sri Wahyuni Nengsih¹, Hardiyanto Rahman², Salmawati³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

E-mail: sriwahyuniamir15pn@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

E-mail: hrahman@unm.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SD Negeri 128 Bontokunyi

E-mail: salmawatianggun@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 12-12-2023</i> <i>Revised; 15-12-2023</i> <i>Accepted; 1-1-2024</i> <i>Published; 1-2-2024</i>	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan apakah dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Wordsearch Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi. Fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran TGT dan peningkatan hasil belajar IPA. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 128 Bontokunyi kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas SD Negeri 128 Bontokunyi kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai, dengan jumlah siswa sebanyak 12 orang terdiri dari 4 orang perempuan dan 8 orang laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, Penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan, baik pada aktivitas guru maupun siswa serta hasil belajar dalam mata pelajaran IPA dari siklus I dengan kualifikasi cukup(C) meningkat menjadi kualifikasi baik (B) di siklus II. Kesimpulan penelitian adalah penerapan model pembelajaran TGT meningkatkan hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.

Key words:

Model pembelajaran Teams
Games Tournament, hasil
belajar IPA

artikel global teacher professional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC



BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah sarana yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri manusia. Pendidikan bagi manusia bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa oleh karena itu, pendidikan menjadi faktor utama dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Hal ini tercermin dalam fungsi dan tujuan pendidikan dalam Pasal 3 UU No.20 tahun 2003. Menurut Suparlan(2015) menyebutkan bahwa Pendidikan nasional mempunyai fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkannya dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Guna mencapai tujuan pembelajaran maka harus dilakukan proses pembelajaran yang baik dilingkungan sekolah yaitu berupa proses komunikasi antara peserta didik, guru, dan lingkungan sekolah Dalam hal pembelajaran tidak dari kehidupan manusia, bahkan manusia dari sejak lahir sampai akhir hayat harus terus belajar. Ilmu pengetahuan khususnya IPA merupakan ilmu yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata Inggris , yaitu natural science, artinya ilmu pengetahuan alam. Jadi IPA atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia (Samatowa, 2006: 2). Pendidikan IPA dapat mempersiapkan individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Hal ini dimungkinkan karena dengan pendidikan IPA, siswa dibimbing untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan-keputusan yang dapat meningkatkan kualitas hidupnya menuju masyarakat yang terpelajar secara keilmuan.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 Mei 2023 dengan observasi di kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi, ditemukan fakta bahwa:

a) proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran; b) interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa belum berlangsung dengan baik sehingga ide atau argumentasi siswa tidak tersampaikan dengan baik; dan c) dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif dan kreatif karena media yang digunakan kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi belajar. Selain observasi yang dilakukan oleh peneliti juga diperoleh informasi melalui dokumentasi nilai ujian tengah semester genap tahun ajaran 2022/2023 oleh guru kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi bahwa jumlah siswa kelas V yang aktif tahun ajaran 2022/2023 yaitu 12 orang, sedangkan untuk nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 70. Adapun siswa yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 5 (lima) orang atau (41,67%) dan yang mendapatkan nilai tidak tuntas terdapat 7 (tujuh) orang atau (58,33%).

Sesuai dengan masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengatasi masalah tersebut dengan rencana menerapkan model *Kooperatif learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbantuan Wordsearch Puzzle karena model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang berbentuk tim dengan permainan yang sifatnya siswa berkompetisi atau bertanding sehingga siswa menjadi aktif berfikir dan disamping itu dalam permainan ini

juga siswa termotivasi belajar serta melatih kerja sama anggota tim. Selain itu Model TGT sering diimplementasikan dalam mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam, yang telah digunakan dari kelas dua sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Donni, 2017: 307-308). Dalam model ini siswa dapat memainkan permainan-permainan dan juga *tournament* (pertandingan) yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar lebih senang terhadap permainan. Terkait dengan penerapan model *Kooperatif learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sejalan dengan hasil penelitian Adiputra dan Haryadi (2021) menunjukkan bahwa, penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar khususnya pada pelajaran IPA

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran TGT dapat menarik perhatian dan motivasi belajar siswa sehingga mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran IPA. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk Menerapkan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments* (TGT) yang berbantuan *Wordsearch Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan jenis Penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*), dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbantuan *Wordsearch Puzzle*. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai dengan jumlah 12 siswa, terdiri dari 8 laki-laki dan 4 perempuan yang aktif dan terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2022/2023. Penelitian dimulai pada bulan Juli 2023 dan berakhir pada Juni 2022. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 128 Bontokunyi, SD Negeri 128 Bontokunyi kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, tiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan seperti yang telah dirancang dalam penelitian di kelas. (Arikunto, Suhardjono dan Supardi, 2019, h.143) mengemukakan bahwa: “secara garis besar terdapat empat tahapan dalam PTK, yaitu (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi”. Instrumen penelitian ini adalah peneliti, sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono bahwa penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono, 2016, h.222). Peneliti bertindak sebagai instrumen aktif karena dalam upaya untuk mengumpulkan data-data yang akan diperoleh di lapangan, sehingga data yang diperoleh benar dan lebih akurat. Adapun pedoman yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes berupa soal esai. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan tes.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013) “ada tiga tahap kegiatan yang dilakukan secara berurutan. 1) *data reduction*; 2) *data*

display; 3) *conclusion drawing/verification*” (h. 246). Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini adalah meliputi indikator proses dan hasil. Dari segi proses aktivitas guru dan siswa ditandai dengan penyampaian pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pembelajaran IPA serta aktivitas siswa ditandai dengan kegiatan melaksanakan penerapan langkah-langkah model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPA. Sedangkan dari segi hasil ditandai dengan skor perolehan hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes yang diberikan guru dengan minimal nilai 70 sesuai dengan KKM yang ada di SD Negeri 128 Bontokunyi Kecamatan Tellulimpoe kabupaten Sinjai dengan persentase kelulusan lebih dari atau sama dengan 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada keadaan awal, hasil belajar siswa masuk dalam kategori rendah. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang terutama masih terfokus pada guru, menyebabkan siswa kurang terlibat dalam pembelajaran dan kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu, proses pembelajaran antara guru dan siswa yang tidak tertata dengan baik sehingga membuat gagasan atau argumentasi siswa sulit dipahami. Hal tersebut peneliti peroleh dari hasil observasi yang telah dilakukan. Selain observasi yang dilakukan oleh peneliti juga diperoleh informasi melalui dokumentasi nilai ujian tengah semester genap tahun ajaran 2022/2023 oleh guru kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi bahwa jumlah siswa kelas V yang aktif tahun ajaran 2022/2023 yaitu 12 orang, sedangkan untuk nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 70. Adapun siswa yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 5 (lima) orang atau (41,67%) dan yang mendapatkan nilai tidak tuntas terdapat 7 (tujuh) orang atau (58,33%).

Berikut hasil ulangan tengah semester pada kondisi awal

No	Inisial Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai (KKM 70)	Keterangan
1	AA	L	48	Tidak Tuntas
2	AR	L	80	Tuntas
3	SH	P	70	Tuntas
4	FR	L	45	Tidak Tuntas
5	HN	P	60	Tidak Tuntas
6	NW	L	70	Tuntas
7	MA	L	75	Tuntas

8	SA	P	72	Tuntas
9	YM	P	50	Tidak Tuntas
10	RM	L	50	Tidak Tuntas
11	SR	P	57	Tidak Tuntas
12	DA	L	55	Tidak Tuntas
Jumlah			732	Kurang
Rata-Rata			61	
Presentase Ketuntasan Belajar			41,67 %	
Presentase Ketidaktuntasan Belajar			58,33 %	

HASIL PENELITIAN SIKLUS I

- **Perencanaan :** Perencanaan disusun dan dikembangkan oleh peneliti yang berkonsultasi dengan guru kelas V dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti dan guru menyamakan persepsi tentang pokok bahasan yang akan diajarkan, dimana peneliti nantinya yang akan bertindak sebagai guru dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini, yaitu: 1) Menelaah kurikulum dan silabus untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar serta menganalisis materi yang akan diajarkan kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT, 2) Mengatur jadwal, 3) Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara kolaboratif yang disusun sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT, 4) Membuat Lembar Kegiatan Peserta Didik Siswa (LKPD) disetiap pertemuan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, 5) Menyiapkan sumber belajar yang diperlukan dalam rangka membantu siswa memahami materi pelajaran, seperti buku siswa dan buku guru, 6) Membuat lembar observasi dan rubrik penilaian guru dan siswa, untuk melihat pengaplikasian RPP yang telah dibuat dan 7) Membuat soal-soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian diterapkan yang diberikan pada akhir siklus.
- **Tindakan:** Tahap tindakan merupakan tahapan pengimplementasian rencana tindakan yang telah disusun bersama dengan guru kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi. Kegiatan tindakan pembelajaran dilakukan oleh calon peneliti dan dibantu oleh guru kelas V SD Negeri 128 Bonrokunyi. Pelaksanaan tindakan ini disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Kooperatif learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- **Hasil belajar:** Hasil pelaksanaan siklus I nilai keterlaksanaan indikator aktivitas guru pada siklus I yaitu 60%, sedangkan nilai keterlaksanaan indikator aktivitas siswa pada siklus I yaitu 46,60%. Serta hasil perolehan tes akhir siklus I hanya 6 (50%) siswa yang memperoleh nilai tuntas yakni nilai sama dengan atau lebih dari 70 dan 6 (50 %) siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.

- **Refleksi:** Berdasarkan analisis dan refleksi siklus I dan mengacu kepada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar IPA dengan menerapkan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* pada siswa kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai belum optimal karena tingkat penguasaan siswa belum sesuai dengan yang diharapkan, dan dapat disimpulkan bahwa tindakan siklus I belum berhasil. Peneliti dalam hal ini sebagai guru perlu melakukan penyempurnaan berkaitan dengan kekurangan yang terdapat pada siklus I dengan merencanakan siklus II.

Berikut hasil tes siklus I

No	Inisial Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai (KK M 70)	Keterangan
1	AA	L	67	Tidak Tuntas
2	AR	L	97	Tuntas
3	SH	P	90	Tuntas
4	FR	L	65	Tidak Tuntas
5	HN	P	85	Tuntas
6	NW	L	90	Tuntas
7	MA	L	90	Tuntas
8	SA	P	95	Tuntas
9	YM	P	82	Tuntas
10	RM	L	80	Tuntas
11	SR	P	75	Tuntas
12	DA	L	85	Tuntas
Jumlah			1.001	Baik
Rata-Rata			83	
Presentase Ketuntasan Belajar			83,33%	
Presentase Ketidak Tuntasan Belajar			16,67 %	

HASIL PENELITIAN SIKLUS II

- **Perencanaan:** Perencanaan disusun dan dikembangkan oleh peneliti yang berkonsultasi dengan guru kelas V dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti dan guru

menyamakan persepsi tentang pokok bahasan yang akan diajarkan, dimana peneliti nantinya yang akan bertindak sebagai guru dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini, yaitu: 1) Menelaah kurikulum dan silabus untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar serta menganalisis materi yang akan diajarkan kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT, 2) Mengatur jadwal, 3) Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara kolaboratif yang disusun sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT, 4) Membuat Lembar Kegiatan Peserta Didik Siswa (LKPD) disetiap pertemuan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, 5) Menyiapkan sumber belajar yang diperlukan dalam rangka membantu siswa memahami materi pelajaran, seperti buku siswa dan buku guru, 6) Membuat lembar observasi dan rubrik penilaian guru dan siswa, untuk melihat pengaplikasian RPP yang telah dibuat dan 7) Membuat soal-soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian diterapkan yang diberikan pada akhir siklus.

- **Tindakan:** Tahap tindakan Merupakan tahapan pengimplementasian rencana tindakan yang telah disusun bersama dengan guru kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi. Kegiatan tindakan pembelajaran dilakukan oleh calon peneliti dan dibantu oleh guru kelas SD Negeri 128 Bontokunyi. Pelaksanaan tindakan ini disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Kooperatif learning tipe Teams Games Tournament* (TGT).
- **Hasil belajar:** Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa siswa memperoleh peningkatan terhadap hasil pembelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan pada hasil tes akhir siklus II yang memperlihatkan bahwa dari 12 siswa, 10 siswa yang mencapai ketuntasan dengan persentase 83,33 % dan 2 orang yang tidak tuntas dengan persentase 16,67% (lampiran 17). Berdasarkan data tersebut maka hasil belajar siswa telah meningkat dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Berikut hasil tes siklus II

No	Inisial Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai (KK M 70)	Keterangan
1	AA	L	67	Tidak Tuntas
2	AR	L	97	Tuntas
3	SH	P	90	Tuntas
4	FR	L	65	Tidak Tuntas
5	HN	P	85	Tuntas
6	NW	L	90	Tuntas
7	MA	L	90	Tuntas
8	SA	P	95	Tuntas
9	YM	P	82	Tuntas
10	RM	L	80	Tuntas
11	SR	P	75	Tuntas
12	DA	L	85	Tuntas
Jumlah			1.001	
Rata-Rata			83	

Presentase Ketuntasan Belajar	83,33%	Baik
Presentase Ketidak Tuntasan Belajar	16,67 %	

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian terdiri dari aktivitas guru dan siswa dalam meningkatkan hasil belajar IPA dengan menerapkan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Guru memulai pembelajaran dengan mempersiapkan siswa mengucapkan salam, berdoa dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan model pembelajaran TGT. Selanjutnya, guru menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap inti, Pada tahap penyajian materi guru menjelaskan materi IPA tentang perkembangbiakan hewan secara vegetatif dan generatif. Setelah guru telah selesai menyampaikan materi kemudian guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok heterogen yang berjumlah 3-5 orang setiap kelompok, setelah siswa duduk bersama kelompoknya guru akan membagikan LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) yang didalamnya berupa materi dan soal yang akan dikerjakan secara berkelompok. Kemudian tahapan ketiga yaitu bermain *games*. *Games* yang dimainkan yaitu berupa permainan *Wordsearch Puzzle* yang ditampilkan guru melalui layar proyektor. Dalam Papan *Puzzle*, tiap tim harus mencari kata berkaitan dengan materi yang telah pelajari. Tahapan keempat yaitu *tournament*, *tournament* diadakan setelah melakukan *games* dan yang mendapatkan skor tertinggi dalam bermain *games* akan mendapatkan reward. Adapun dalam menjalankan permainan, tiap perwakilan tim akan diundi dan berbaris sesuai dengan nomor undian lalu kemudian permainan pun dimulai. Adapun waktu yang diberikan untuk melakukan *tournament* yaitu tiap satu perwakilan mendapat waktu 1 menit kemudian berganti pemain untuk perwakilan selanjutnya sampai putaran ke 3. Tahapan terakhir yaitu penghargaan kelompok setelah melakukan *tournament* dan menjumlah skor perolehan maka yang mendapatkan skor yang paling tinggi akan berhak mendapatkan hadiah. Pada kegiatan akhir, disetiap siklus siswa diberikan tes formatif. Guru melakukan refleksi pembelajaran dan pesan-pesan moral. Kemudian dengan bimbingan guru siswa membaca doa setelah belajar secara bersama sama, memberikan salam penutup dan siswa akan beristirahat.

Pada siklus I pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan kategori cukup. Karena siswa belum sepenuhnya memahami langkah pelaksanaan model pembelajaran TGT, siswa belum terbiasa dengan guru saat memberi arahan dan petunjuk kepada siswa, serta keterampilan guru masih kurang dalam menerapkan langkah- langkah pembelajaran tersebut. Pada pembelajaran siklus I, persentase hasil belajar siswa belum mencapai pada KKM. Namun pada pembelajaran siklus II, faktor yang menyebabkan ketidaktuntasan hasil belajar siswa pada siklus I tidak terulang lagi sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Selanjutnya, rekapitulasi hasil belajar mengalami peningkatan cukup optimal dengan persentase ketuntasan dari data awal 41,67% kualifikasi kurang (K), meningkat pada siklus I 50% kualifikasi cukup (C), dan mengalami peningkatan pada siklus II 83,33% kualifikasi baik (B).

Keberhasilan belajar pada siklus II berdasarkan penilaian proses dan akhir sejalan

dengan pendapat Nawawi (Susanto, 2013:5) yang mengungkapkan bahwa "Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu". Perubahan-perubahan tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase pelaksanaan hasil observasi guru maupun siswa pada setiap siklus.

Penelitian yang dilakukan selama II siklus tersebut, tentunya memiliki beberapa kendala seperti materi cukup panjang dan membutuhkan waktu untuk memilah bagian penting yang akan disampaikan. Selain materi, peneliti juga membutuhkan banyak waktu dalam membuat soal dan kunci jawaban esai. Serta pembagian kelompok sempat yang juga mengalami kendala. Namun semua kendala tersebut dapat diatasi dengan baik yang tentunya tidak lepas dari bantuan guru wali kelas.

Berdasarkan data hasil belajar siklus II, maka penelitian tentang penerapan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan *Wordsearch Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai telah berhasil dengan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Tingkat keberhasilan tindakan pada penelitian ini dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dengan demikian, penelitian ini dianggap selesai dan dihentikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini dengan baik. Adapun artikel ini dibuat sebagai syarat bahwa penulis telah menyelesaikan kegiatan penelitian di SD Negeri 128 Bontokunyi kecamatan Tellulimpoe kabupaten Sinjai. Dalam penelitian ini penulis banyak mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP., Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Bapak Dr. H. Darmawang., M.Kes., Ketua Program studi Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Makassar.
3. Dr. Hardiyanto Rahman., S.Pd., M. Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingannya selama kegiatan PPG berlangsung.
4. Ibu Salmawati, S.Pd. SD.,Gr selaku Guru Pamong yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama kegiatan ini berlangsung.
5. Bapak Mistaruddin, S.Pd.,M.M selaku Kepala SD Negeri 128 Bontokunyi Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai yang telah memberikan dukungan pada setiap program kegiatan penelitian sehingga dapat terlaksana dengan baik.
6. Bapak dan Ibu guru SD Negeri 128 Bontokunyi Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai yang telah memberikan dukungan baik moral maupun spiritual pada program penelitian yang dilaksanakan.
7. Kepada siswa (i) kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
8. Semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian penulisan artikel penelitian yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan artikel ini masih jauh dari sempurna, oleh karena

itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan ini.

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan *Wordsearch Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 128 Bontokunyi kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai. Hal tersebut dibuktikan adanya peningkatan proses dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dari siklus I dengan kategori Cukup menjadi kategori Baik di siklus II sehingga mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Selain meningkatkan hasil belajar, dengan menggunakan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan *Wordsearch Puzzle* dapat meningkatkan kerja sama antar siswa, menjadikan siswa lebih aktif, berpikir kritis dan menambah kosakata baru peserta didik.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas maka disarankan:

1. Bagi siswa dapat menciptakan suasana menyenangkan selama proses belajar sehingga siswa diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya.
2. Bagi guru dapat menerapkan model pembelajaran koperatif learning baik tipe TGT maupun tipe lainnya sebagai salah satu model yang dapat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.
3. Bagi sekolah dapat mengembangkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk peningkatan mutu dan kulaitas pembelajaran.
4. Bagi Peneliti dapat menambah referensi hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto,S., & Suhardjono,S. 2019. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Ayu A, Aisha N, Hendriani A, Heryanto D. Penerapan Strategi Pq4R Dalam Meningkatkan. 2019;4(I):329–39.

Darmawan,D., & Prmasih. 2015. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Huda, Miftahul. 2019. Model-Model pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.

Juniati, N. W., & Widiana, I. W. (2017). Penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 20-29.

- Muliadi, M. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Guling Belakang Dengan Menerapkan Pendekatan PAIKEM Pada Siswa Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 2 Watampone Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3), 241–248.
- Munadi, yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Jakarta:Gaung Persada Pers
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan hasil belajar IPA melalui pendekatan pembelajaran inkuiri pada siswa SD. *Jurnal ilmiah guru caraka olah pikir edukatif*, (1).
- Nugraheni, Aninditya S. 2012. Penerapan Strategi *CooperatVe Learning* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Pedagogia.
- Rosyid,A.R., & Mustajab. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin,A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudana, I. P. A., & Wesnawa, I. G. A. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 1- 8.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. 2015. *Manajemen Berbasis Sekolah dari Teori Sampai Dengan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, A. 2009. *CooperatVe learning: teori & aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.