

PENINGKATAN AKTIVITAS SISWA MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBASIS ALAM DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Rintis Rizkia Pangestika¹, Arum Ratnaningsih²
PGSD, Universitas Muhammadiyah Purworejo
rintisrizkia@gmail.com

ABSTRAK

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang bersifat abstrak. Akan tetapi, fakta tersebut bertolak belakang dengan tahapan perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar yang masih pada tahap operasional konkret. Permasalahan ini merupakan tugas guru dalam menjembatani dari hal yang abstrak menjadi konkret supaya dapat dipahami oleh siswa sekolah dasar. Pada kenyataannya, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih bersifat klasikal belum mengaitkan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari. Hal ini mengakibatkan siswa menganggap matematika hanya soal angka dan rumus yang tidak ada di kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika. Metode yang dipakai dalam mencapai tujuan tersebut yaitu melalui pengabdian kepada masyarakat dengan pendampingan pembelajaran matematika menggunakan pendekatan kontekstual berbasis alam yang dijadikan penelitian tindakan kelas. Hasil yang dicapai penelitian ini yaitu aktivitas siswa meningkat dalam pembelajaran matematika yaitu dengan rata-rata kehadiran siswa pada siklus I 97,39% dan siklus II tetap 97,39%. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran siklus I mencapai 66,28% (tinggi) dan meningkat pada siklus II menjadi 76,50% (sangat tinggi). Selain itu, melalui penelitian ini siswa mempunyai pengalaman belajar secara langsung yang nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kontekstual berbasis alam dapat meningkatkan kemampuan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dan dapat menjadikan pengalaman belajar secara langsung yang nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: aktivitas, alam, kontekstual, matematika

A. PENDAHULUAN

Alam merupakan lingkungan terdekat dengan siswa. Lingkungan alam sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini menurut pendapat Ningrum (2009:7) dikarenakan alam menjadi tempat yang lebih disukai oleh siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif. Pendekatan kontekstual berbasis alam merupakan salah satu cara dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui lingkungan alam sekitar yang nyata dimana siswa diajak untuk terjun langsung. Pernyataan tersebut selaras dengan yang dinyatakan oleh Jumadi (2014:12) bahwa pendekatan kontekstual merupakan kegiatan pembelajaran yang mengkaitkan materi pembelajaran dengan konteks dunia nyata yang dihadapi siswa di kehidupan sehari-hari atau lingkungan keluarga, masyarakat, maupun alam sekitar. Proses pembelajaran kontekstual berlangsung alamiah tanpa ada paksaan. Dinamakan kontekstual berbasis alam karena siswa mengalami sendiri atau secara langsung terlibat dalam kegiatan bukan hanya proses mentransfer pengetahuan melalui menyimak materi. Karena di zaman milenial ini tugas guru tidak lagi sebagai sumber utama belajar namun sebagai fasilitator dalam pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika untuk hal ini.

Berikut ini merupakan ciri-ciri pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual berbasis alam menurut Sofyan & Iif, (2015:26) terdapat lima ciri, antara lain (1) siswa

menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran tersebut; (2) pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata atau masalah yang disimulasikan; (3) proses pembelajaran selalu mengaitkan antara informasi yang diperoleh dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sebelumnya; (4) pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa bidang; dan (5) melaksanakan kegiatan pembelajaran diberbagai tempat dan konteks (6) Alam berkontribusi dalam pembelajaran. Pendekatan kontekstual berbasis alam ini bertujuan untuk memperoleh keaktifan siswa dalam mengamati, menyelidiki, kritis, serta peduli terhadap lingkungan dengan kata lain siswa memiliki aktivitas yang bermakna dalam belajar, tidak hanya diam mendengarkan. Maka dari itu, kelebihan pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual berbasis alam ini yaitu dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang tidak membosankan dan menjadikan siswa belajar menjadi lebih bermakna. Kelebihan yang lainnya dari materi dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan berbasis kontekstual mudah dilihat, diingat, dan dipraktikkan. Karena siswa terlibat langsung sehingga daya ingatnya lebih lama dibandingkan jika hanya melihat dan mendengarkan saja. Dan yang terakhir hasil pembelajaran tersebut menjadi efektif dan efisien.

Pembelajaran matematika melalui pendekatan kontekstual berbasis alam mempunyai beberapa komponen utama yaitu pertama, siswa lebih mengembangkan pemikiran dalam proses belajar sehingga proses belajar akan lebih bermakna. Karena dalam pembelajaran matematika menggunakan pendekatan kontekstual berbasis alam siswa diberi kesempatan untuk bekerja, menemukan, dan mengkonstruksi pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan yang baru diketahui. Kedua, membentuk kelompok belajar yang saling tergantung. Ketiga, guru memfasilitasi kegiatan penemuan selama kegiatan pembelajaran matematika. Keempat, mengembangkan keterampilan bertanya sebagai wujud mengembangkan rasa ingin tahu siswa. Kelima, pemodelan yang dapat ditiru oleh siswa. Keenam, refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Ketujuh, penilaian autentik dari proses belajar siswa yang dapat memberikan gambaran perkembangan belajar siswa (Supinah, 2012:10-11). Alasan lain bahwa siswa akan lebih cepat memahami hal-hal baru. Pembelajaran matematika pada umumnya proses pembelajaran yang menjenuhkan. Hal ini disebabkan kegiatan pembelajaran lebih banyak menghafal teori dan tidak dilibatkan dalam contoh pada kegiatan sehari-hari. Pendekatan yang masih konvensional tersebut menjadikan tujuan dalam pembelajaran matematika yakni ranah kognitif dan afektif siswa tidak tercapai. Pendekatan kontekstual berbasis alam dalam pembelajaran matematika membantu siswa untuk mencapai tujuan semua ranah. Harapannya aktivitas siswa dalam belajar menjadi meningkat dan siswa tidak lagi merasa kesulitan dan takut dalam belajar matematika serta menciptakan kemandirian belajar (Danuri, 2014:40-41).

Hasil wawancara dengan guru di sekolah dasar Muhammadiyah Purworejo menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika yang telah dilakukan selama ini belum menggunakan pendekatan kontekstual berbasis alam. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran sehari-hari menggunakan buku sebagai orientasi utama. Siswa terbiasa pasif dalam pembelajaran matematika. Jumlah siswa di kelas IV berjumlah 30 siswa. Latar belakang perekonomian siswa yang tidak sama. Penggunaan media dalam pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya belum maksimal. Fasilitas yang menunjang kualitas pembelajaran belum lengkap.

Dengan demikian, permasalahan yang difokuskan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi pendekatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Tujuan dari pengabdian

kepada masyarakat ini meliputi meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui alam terutama lingkungan sekitar dan memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa, dan menambah wawasan dan keilmuan bagi guru kelas maupun guru bidang studi.

B. PENDEKATAN & METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar Muhammadiyah Purworejo melalui pendekatan kontekstual berbasis alam yang dijadikan sebagai penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto, dkk (2010: 16) secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam pelaksanaan model penelitian tindakan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Purworejo yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan pada penelitian tindakan kelas ini yaitu melalui observasi. Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu keterlibatan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran lebih dari 65 %.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa karena mempelajari ilmu yang bersifat abstrak, sedangkan kemampuan berpikir siswa SD berada pada tahap konkret. Hal ini dapat menjawab teori matematika yang dikemukakan oleh Subarinah (2006: 1), bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Begitu pula dengan materi pecahan. Pada kenyataannya, materi pecahan banyak dijumpai dalam kehidupan nyata sehari-hari. Pembelajaran materi pecahan harus diajarkan dengan baik kepada siswa agar mereka memahami konsep pecahan dengan benar. Hal ini menjawab teori yang dikemukakan oleh Subarinah (2006: 80), bahwa dalam pembelajaran konsep awal pecahan perlu ditanamkan secara baik, sehingga meresap betul dalam diri siswa. Oleh karena itu, dengan menggunakan pendekatan kontekstual berbasis alam dalam pembelajaran materi pecahan dapat menjembatani materi matematika yang abstrak dengan kemampuan berpikir siswa yang masih konkret agar siswa menjadi lebih mudah memahami materi pecahan.

Penggunaan pendekatan kontekstual berbasis alam ternyata dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa lebih terlibat aktif dalam melaksanakan tugas belajarnya, lebih berani bertanya, bekerjasama dalam kelompok untuk memecahkan masalah, berani untuk menanggapi atau memberi pendapat terhadap hasil kerja siswa atau kelompok lain, serta mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. Timbulnya aktivitas belajar siswa dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi dan menjadi lebih ingat karena ia mengalami sendiri proses belajarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010: 36), bahwa penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, maupun berdiskusi dengan guru, menjalankan perintah, melaksanakan tugas, membuat grafik, diagram, inti sari dari pelajaran yang disajikan. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu atau pengetahuan itu dengan baik.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan siklus I dan II, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Rata-rata kehadiran siswa pada siklus I mencapai 97,39% dan siklus II tetap 97,39%. Sementara itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran siklus I mencapai 66,28% (tinggi) dan meningkat pada siklus II menjadi 76,50% (sangat tinggi). Peningkatan

aktivitas belajar siswa dapat menjawab teori yang dikemukakan oleh Smith dalam Amir (2010: 28), bahwa pendekatan kontekstual berbasis alam dapat mendorong terjadinya pengembangan kecakapan kerja tim dan kecakapan sosial karena dilaksanakan dalam kelompok-kelompok kecil. Siswa diharapkan dapat memahami peranannya dalam kelompok, menerima pandangan orang lain, dan dapat memberikan pengertian bahkan untuk orang yang mungkin tidak mereka senangi. Dalam hal tertentu, pengalaman kepemimpinan juga dapat dirasakan. Mereka mempertimbangkan strategi, memutuskan, dan persuasif dengan orang lain.

D. SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, pendekatan kontekstual berbasis alam dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dilihat dari kehadiran siswa dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Rata-rata kehadiran siswa pada siklus I 97,39% dan siklus II tetap 97,39%. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran siklus I mencapai 66,28% (tinggi) dan meningkat pada siklus II menjadi 76,50% (sangat tinggi). Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran diperoleh dari hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa yang meliputi aspek keterlibatan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya, kerjasama siswa dalam kelompok untuk memecahkan masalah, keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada siswa lain atau guru, keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat atau tanggapan, serta keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. Taufiq. 2010. *Inovasi Pendidikan melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Danuri. 2014. Pengembangan Modul Matematika dengan Pendekatan Kontekstual untuk Memfasilitasi Kemandirian Belajar Siswa SD/MI. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Al-Bidayah*, Vol. 6 No. 1 (6).
- Jumadi. 2014. *Pembelajaran Kontekstual dan Implementasinya*. Yogyakarta: UNY.
- Ningrum, E. 2009. Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning). *Makalah Kegiatan Pelatihan dan Workshop Model-model Pembelajaran dalam Persiapan RSBI*, Karawang, 23 September 2009.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofyan A. & Iif, K. A. 2015. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Subarinah, Sri. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Supinah. 2012. *Pembelajaran Matematika SD dengan Pendekatan Kontekstual dalam Melaksanakan KTSP*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.

PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENGGUNAAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Riski Nurdian Lestari
Magister Pendidikan Dasar, UMS
kiky.lawliet.l@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, menuntut guru untuk dapat mengajak keingintahuan siswa dan memotivasinya sehingga mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Jika siswa aktif dalam pembelajaran, maka akan terjadi interaksi antara siswa dan guru. Sehingga pembelajaran dapat bermakna bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA melalui penggunaan strategi *Teams Games Tournament* pada siswa kelas III SD Negeri 03 Rejosari Tahun Ajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu; 1) wawancara, 2) observasi, 3) dokumentasi, dan 4) tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA hal ini dibuktikan dengan rata-rata persentase keaktifan yaitu, pra siklus sebesar 48,89%, siklus I pertemuan I sebesar 53,49% dan pertemuan II sebesar 63,97%, dan siklus II pertemuan I sebesar 66,87% dan pertemuan II sebesar 84,19%. Sedangkan hasil belajar IPA nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 67,64, siklus I sebesar 71,44, dan siklus II sebesar 80,08. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui strategi *Team Games Tournament*.

Kata Kunci: keaktifan belajar, hasil belajar, *team games tournament*, ptk

A. PENDAHULUAN

Salah satu problematika yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya. Proses pembelajaran di kelas kebanyakan diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafalkan formasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Sering terjadi, dalam suatu peristiwa belajar dan mengajar, antara guru dan siswa tidak berhubungan. Guru asik menjelaskan materi pelajaran di depan kelas. Sementara itu di kelas siswa juga asik dengan kegiatannya sendiri, melamun, mengobrol bahkan mengantuk.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, menuntut guru untuk dapat mengajak keingintahuan siswa dan memotivasinya sehingga mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Jika siswa aktif dalam pembelajaran, maka akan terjadi interaksi antara siswa dan guru. Sehingga pembelajaran dapat bermakna bagi siswa.

Permasalahan yang terjadi di kelas III SD Negeri 3 Rejosari yaitu, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPA menjadikan suasana di kelas membosankan. Sehingga banyak siswa yang tidak aktif dalam belajar dan mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti keaktifan belajar dan hasil belajar IPA melalui penggunaan strategi *Team Games Tournament*. Tujuan penelitian ini yaitu, 1) untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA melalui penggunaan strategi *Team Games Tournament* dan 2) untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan strategi *Team Games Tournament* pada siswa kelas III SD Negeri 3 Rejosari Tahun Ajaran 2015/2016.

B. PENDEKATAN DAN METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas. Dimana variabel penelitiannya adalah keaktifan belajar, hasil belajar, dan strategi *Team Games Tournament*. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas III SD Negeri 3 Rejosari Tahun Ajaran 2015/ 2016. Sampel penelitian menggunakan seluruh siswa kelas III yang berjumlah 33 siswa. Pada penelitian ini tidak digunakan teknik pengambilan sampel karena sampel yang digunakan merupakan sampel populasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara tanya jawab secara langsung berhadapan muka, peneliti bertanya secara lisan dan yang diwawancarai juga menjawab secara lisan. Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan tindak mengajar guru dan tindak belajar siswa. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang; 1) daftar nama siswa kelas III SD Negeri 3 Rejosari, 2) Silabus IPA kelas III, 3) Profil sekolah, dan 4) Foto. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, dan 4) penarikan kesimpulan. Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan metode.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

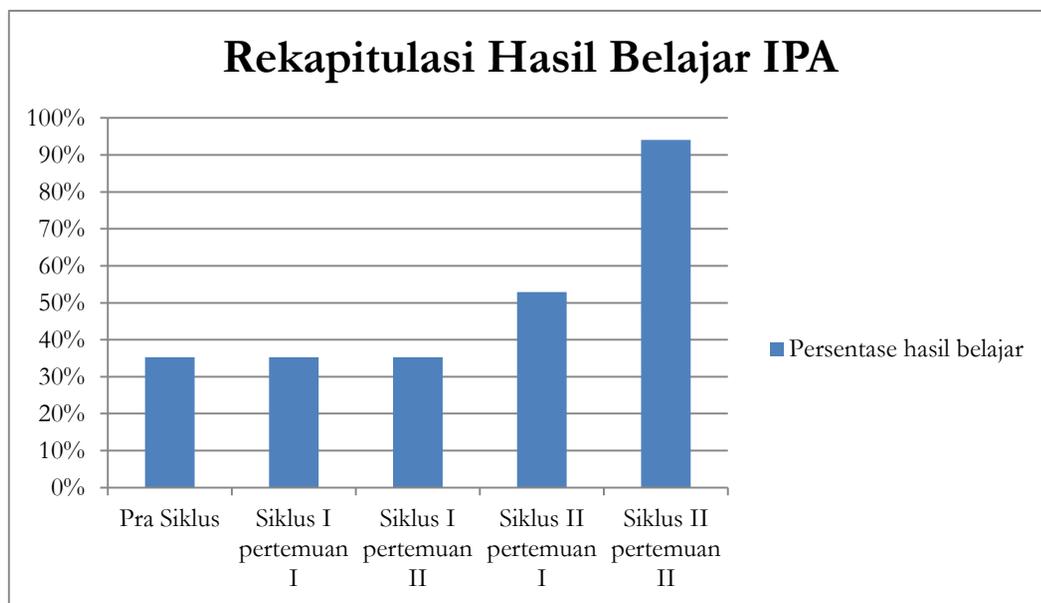
Pembahasan hasil penelitian didapatkan berdasarkan analisis data, hasil penelitian merupakan kerja kolaborasi antara guru kelas dengan peneliti. Hasil diskusi pada kerja kolaborasi memberikan dorongan pada guru kelas untuk melakukan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Dalam rangka meningkatkan keaktifan belajar siswa, guru selalu melakukan refleksi pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran. Berikut ini merupakan data dari keaktifan belajar IPA melalui penggunaan strategi *Team Games Tournament* mulai dari pra siklus, siklus I (pertemuan I dan II), dan siklus II (pertemuan I dan II).

Tabel 1 Perbandingan Keaktifan Belajar

No	Indikator Keaktifan Belajar	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
			I	II	I	II
1.	Perhatian terhadap penjelasan	63,23%	64,70%	77,94%	84,55%	88,97%
2.	Mengajukan pertanyaan	46,32%	51,47%	61,02%	73,52%	86,02%
3.	Menjawab	44,11%	50,73%	58,08%	64,70%	80,14%

	pertanyaan					
4.	Aktif dalam bekerjasama	41,91%	47,05%	58,82%	64,70%	81,61%
	Rata-rata Persentase	48,89%	53,49%	63,97%	66,87%	84,19%

Dilihat dari tabel tersebut, masing-masing indikator mengalami peningkatan secara bertahap. Peningkatan keaktifan belajar memberikan dampak pada perkembangan hasil belajar yang dicapai oleh siswa, data hasil tes evaluasi dari pra siklus dengan rata-rata nilai kelas sebesar 67,64, siswa yang mencapai KKM ada 12 siswa, dan persentase pencapaian KKM sebesar 35,29%. Siklus I pertemuan I dengan rata-rata nilai kelas sebesar 69,91, siswa yang lulus KKM ada 12 siswa, dan persentase pencapaian KKM sebesar 35,29% dan pertemuan II dengan rata-rata nilai kelas sebesar 72,97, siswa yang lulus KKM ada 12 siswa, dan persentase pencapaian KKM sebesar 35,29%. Siklus II pertemuan I dengan rata-rata nilai kelas sebesar 77,38, siswa yang lulus KKM ada 18 siswa, dan persentase pencapaian KKM sebesar 52,94% dan pertemuan II dengan rata-rata nilai kelas sebesar 82,79, siswa yang lulus KKM ada 32 siswa, dan persentase pencapaian KKM sebesar 94,11%.



Gambar 1 Rekapitulasi Hasil Belajar IPA

Strategi *Team Games Tournament* sangat efektif dan efisien yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dengan strategi tersebut dapat menarik perhatian siswa. Penerapan strategi *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Siswa yang sebelumnya pasif dalam mengikuti pembelajaran IPA setelah diterapkan strategi *Team Games Tournament* siswa menjadi terlibat aktif dalam pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kemudian dianalisis dan direfleksikan pada tiap

akhir siklus untuk menentukan keberhasilan penelitian apakah perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya ataupun tidak.

Dalam pelaksanaan siklus I keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA sudah mengalami peningkatan meskipun belum maksimal. Sedangkan dalam pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam pembelajaran IPA dengan strategi *Team Games Tournament* mengalami peningkatan, selain itu guru juga menggunakan media gambar yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa sudah aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung optimal, suasana pembelajaran menyenangkan dan kondusif. Keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan.

Antara keaktifan belajar dengan hasil belajar sangat keterkaitan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin.

Dari hasil observasi dan refleksi pada siklus I dan II, dapat dikatakan penelitian berhasil mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan keaktifan siswa yang sudah mencapai indikator yang diharapkan yaitu lebih dari 75% siswa sudah perhatian terhadap penjelasan, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan aktif bekerjasama. Hal ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Mutik Winuri Permatasari, berjudul "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Strategi Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas IV SD Negeri Blangu 2 Gesi Sragen Tahun 2012/2013". Hasil penelitian dibuktikan dari nilai rata-rata keaktifan belajar siswa pada pra siklus 12,85% mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 32,14% dan 46,42%, siklus II sebesar 68,56% dan 85,71%. Selain ini mendukung penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Muhammad Abdul Jalil, berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung". Hasil penelitian bahwa pembelajaran Sains dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa yang semula 66,17 menjadi 74,71 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 87,94 pada siklus II.

D. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Keaktifan belajarmempengaruhi hasil belajar IPAsiswamelalui penggunaan strategi *Game Teams Tournament* pada kelas III SD Negeri 3 Rejosaritanahunajaran 2015/2016; 2) Penggunaan strategi *Game Teams Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA siswakelas III SD Negeri 3 Rejosaritanahunajaran 2015/2016; 3) Penggunaan strategi *Game Teams Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswakelas III SD Negeri 3 Rejosaritanahunajaran 2015/2016.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryati, Etik Desti. 2015. "*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Card Sort*". Jurnal Pedagogi 3 (4): 1-13.
- Tauhid, Jauhar. 2013. "*Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN I Ujumbou Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*". Journal Elementary of Education, Vol 1 (1): 1-12.
- Sari, Denis Purnama. 2013. "*Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri Turen pada Pokok Bahasan Turunan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)*". Jurnal-Oline.um.ac.id.