

IMPLEMENTASI METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA MAGNETIC BOARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MI PADA MATERI ZAT TUNGGAL DAN ZAT CAMPURAN

Isna Nurul Inayati¹, Mahrus Romli Sufathan²

Pendidikan Guru MI, Universitas Islam Raden Rahmat Malang

¹isnanurulinayati820@gmail.com, ²mahrusromli35@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kualitas hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi pokok Zat Tunggal dan Campuran Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nuzulul Ulum Wajak Kabupaten Malang. Untuk meningkatkan hasil belajar tersebut maka peneliti berinisiasi untuk menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan mengkombinasikannya dengan media *magnetic board*. Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dipilih untuk digunakan karena aspek penelitian yang ingin ditingkatkan adalah dalam bentuk hasil belajar peserta didik yang notabene harus diukur secara kuantitatif. Jenis PTK yang digunakan adalah model PTK dari Kemmis dan Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus dalam model ini dibagi dalam 4 tahapan, meliputi *planning*, *action*, *observation*, dan *reflection*. Teknik pengumpulan data dalam PTK ini menggunakan tes kognitif dalam bentuk tes tulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *magnetic board* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Zat Tunggal dan Campuran. Hal ini ditandai dengan hasil nilai evaluasi peserta didik yang mengalami peningkatan. Jika pada pelaksanaan Siklus I persentase ketuntasan belajar peserta didik masih sebesar 13,33%, maka pada pelaksanaan Siklus II ketuntasan belajar peserta didik mencapai 100%.

Keywords: *Teams Games Tournament, Magnetic Board, Hasil Belajar*

THE IMPLEMENTATION OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT METHOD WITH MAGNETIC BOARD MEDIA TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF MI STUDENTS IN SINGLE AND MIXED MATERIALS

Abstract:

This research was motivated by the low quality of student learning outcomes in the subject of Natural Sciences (IPA) as the subject matter of Single Substance and Mixed Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nuzulul Ulum Wajak Malang Regency. To improve learning outcomes, the researchers took the initiative to apply the Teams Games Tournament (TGT) method by combining it with magnetic board media. A quantitative approach with this type of classroom action research (CAR) was chosen because the aspect of the research that you want to improve is in the form of student learning outcomes which in fact must be measured quantitatively. The type of PTK used is the PTK model from Kemmis and Mc. Taggart which was carried out in 2 cycles. Each cycle in this model is divided into 4 stages, including planning, action, observation and reflection. The data collection technique in this CAR uses cognitive tests in the form of written tests. The results showed that the application of the Teams Games Tournament (TGT) method with

magnetic board media could improve student learning outcomes in Natural Sciences (IPA) subjects with single and mixed substances. This is indicated by the results of the students' evaluation scores that have increased. If in the implementation of Cycle I the percentage of students' learning completeness was still 13.33%, then in the implementation of Cycle II, the students' learning completeness reached 100%.

Keywords: *Teams Games Tournament, Magnetic Board, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan pendidikan, guru dituntut untuk mampu mendesain pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan potensi peserta didik. Hal ini berdasarkan pada asumsi bahwa kualitas proses maupun hasil pembelajaran turut serta dipengaruhi oleh ketepatan guru dalam menentukan sebuah desain pembelajaran. Meskipun aspek lain seperti kualitas dan potensi peserta didik juga menjadi variabel independen dalam menentukan kualitas pembelajaran, namun posisi guru tetaplah memegang peran yang sentral. Apalagi jika pembelajaran yang dimaksud adalah pada jenjang pendidikan dasar, dimana peserta didik masih dalam kategori belum memiliki kemandirian belajar, baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini berimplikasi bahwa Guru dijenjang pendidikan dasar yang di dalamnya termasuk Madrasah Ibtidaiyah, dituntut untuk menguasai semua mata pelajaran di jenjang tersebut yang notabene memiliki tingkat kompleksitas tinggi (Inayati, 2016).

Sistem pendidikan yang berlaku hingga saat ini masih berfokus pada otak luar bagian kiri, meskipun sudah ada usaha - usaha untuk menyeimbangkan antara otak kanan dan otak kiri (inayati, 2018). Mengacu pada Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, disebutkan bahwa sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat SD/MI, maka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (yang selanjutnya disingkat IPA) dikategorikan dalam mata pelajaran kelompok A. Hal ini berarti bahwa mata pelajaran IPA merupakan salah satu kelompok mata pelajaran secara isi/materi dikembangkan oleh pusat meskipun dalam pelaksanaannya sekolah masih diperkenankan untuk melakukan pengembangan materi. Selain termasuk dalam mata pelajaran kelompok A, mata pelajaran IPA juga termasuk dalam mata pelajaran yang diajarkan secara terpadu atau terintegrasi dengan mata pelajaran umum lain di kurikulum 2013.

Baik diajarkan secara pasial maupun terpadu, pembelajaran IPA di tingkat SD/MI sering mengalami kendala di lapangan antara lain seperti kurangnya media dan alat praktikum. Minimnya ketersediaan alat bantu pembelajaran ini sering berdampak pada kualitas proses dan hasil pembelajaran. Maka dari itu, dalam rangka peningkatan kualitas belajar mengajar pada mata pelajaran IPA dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran dan inovasi metode pembelajaran. Melalui proses pengembangan media dan inovasi metode pembelajaran diharapkan peserta didik semakin aktif dalam pembelajaran. Pemilihan dan inovasi metode pembelajaran yang tepat pada jenjang pendidikan dasar merupakan hal yang sangat penting dilakukan, mengingat pada jenjang ini mulai diletakkan dasar-dasar pengetahuan dan penanaman karakter pada diri siswa (Inayati, 2019). Peserta didik diharapkan menguasai ketrampilan proses yang merupakan salah satu capaian dalam pembelajaran IPA, peserta didik diharapkan

dapat berpikir dengan cermat dan rasional sesuai dengan kaidah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam itu sendiri.

Mengacu pada hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nuzulul Ulum Kecamatan Wajak Kabupaten Malang, diketahui bahwa sarana prasarana pembelajaran IPA seperti ketersediaan media pembelajaran di MI Nuzulul Ulum Kecamatan Wajak Kabupaten Malang dalam kategori sangat terbatas, seringkali guru mata pelajaran IPA hanya memanfaatkan media dan sumber belajar seadanya. Demikian pula pemilihan dan inovasi guru terkait metode pembelajaran juga tergolong masih belum dikembangkan secara optimal. Guru mata pelajaran IPA masih banyak mengalami kesulitan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan suatu materi pelajaran. Adanya kondisi tersebut, akhirnya berdampak pada kualitas hasil belajar peserta didik.

Hal tersebut di atas diketahui dari hasil wawancara dengan guru kelas terkait tingkat kognitif peserta didik berdasarkan hasil analisis ulangan harian mata pelajaran IPA. Dari hasil analisis tersebut teridentifikasi bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nuzulul Ulum Kecamatan Wajak Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2018/2019, pada materi pokok Zat Tunggal dan Campuran masih tergolong rendah.

Rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut ditandai dengan masih banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nuzulul Ulum pada mata pelajaran IPA, yakni sebesar 75. Berdasarkan hasil penelitian awal berupa dokumentasi hasil analisis ulangan harian peserta didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nuzulul Ulum Kecamatan Wajak Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2018/2019, maka dapat diketahui bahwa 65% dari 11 peserta didik di kelas tersebut mengalami kesulitan dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya tentang materi Zat Tunggal dan Campuran. Bahkan rata-rata nilai ulangan harian peserta didik pada materi tersebut hanya mencapai 68.

Data di atas diperkuat dengan hasil *pre-test* mata pelajaran IPA dengan materi tentang Zat Tunggal dan Campuran yang menunjukkan hanya 4 dari 11 peserta didik yang dapat menyebutkan bagian-bagian Zat Tunggal dan Campuran dengan baik dan benar. Kondisi ini tentunya perlu segera ditangani secara profesional agar permasalahan yang terjadi segera teratasi. Lembaga pendidikan perlu segera meningkatkan kualitasnya ke arah yang lebih baik (Inayati, 2017). Minimal diawali dulu dari perbaikan kualitas pembelajaran.

Salah satu alternatif solusi dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA adalah melalui implementasi metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *magnetic board*. Metode dan media pembelajaran tersebut dikembangkan oleh peneliti kemudian diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPA dengan maksud agar peserta didik dapat belajar dengan lebih aktif, atraktif, dan menyenangkan. Dengan proses belajar yang menyenangkan ini diharapkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pada penelitian ini mengacu pada beberapa pertimbangan berikut: 1) peserta didik memiliki kebebasan dalam berinteraksi dan mengungkapkan argumentasinya; 2) dapat membangun rasa percaya diri peserta

didik; 3) meminimalisir perilaku saling mengganggu dalam proses pembelajaran; 4) meningkatkan motivasi belajar peserta didik; 5) memperdalam kognisi peserta didik terhadap materi; 6) meningkatkan karakter sosial antar peserta didik dan antara peserta didik dengan guru; 7) menciptakan suasana pembelajaran yang kooperatif (Mustafiqon, 2012). Dalam pelaksanaannya metode *Teams Games Tournament* (TGT) ini dikombinasikan dengan media *magnetic board*. Penggunaan *magnetic board* sendiri ditujukan untuk menguatkan pemahaman peserta didik dan membuat suasana pembelajaran semakin menyenangkan. Terutama dalam tahapan *tournament* dalam metode TGT.

Tujuan penggunaan *magnetic board* dalam metode *Teams Games Tournament* (TGT) sejalan dengan pendapat Musfiqon yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan: 1) efektifitas dan efisiensi pembelajaran; 2) minat belajar; 3) motivasi belajar; 4) pengalaman pembelajaran yang bersifat kontekstual; 5) keragaman potensi peserta didik; 6) efektifitas komunikasi pembelajaran; dan 7) kualitas pembelajaran (Tanuredja, 2012). *Magnetic board* yang digunakan dalam penelitian ini dirancang dan disusun peneliti secara mandiri. Media dirancang dalam bentuk papan jodoh. Adapun bentuk media *magnetic board* sebagaimana tampak pada gambar berikut:



Gambar 1. Media Magnetic Board

Berdasarkan paparan di atas dan melalui penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *magnetic board*, diharapkan peserta didik dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran IPA secara menyenangkan, lebih semangat dan lebih atraktif, sehingga peningkatan kualitas proses pembelajaran ini berdampak pada peningkatan kualitas hasil belajar mereka.

METODE

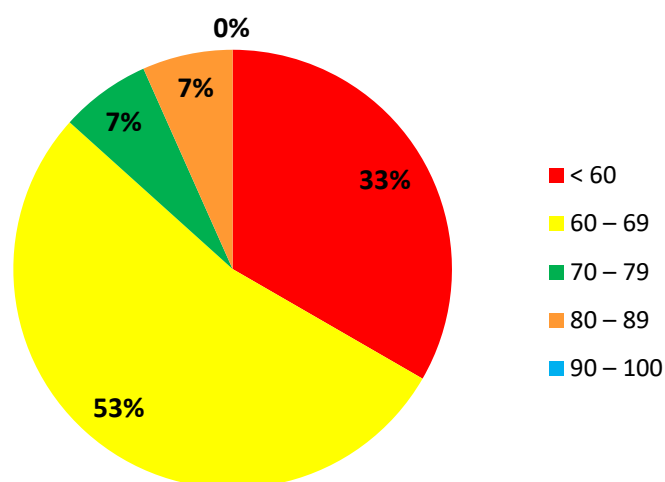
Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dipilih untuk digunakan karena aspek penelitian yang ingin ditingkatkan adalah dalam bentuk hasil belajar peserta didik yang notabene harus diukur secara kuantitatif. Meskipun dalam pelaksanaannya penelitian ini juga tidak mengesampingkan data-data yang bersifat kualitatif seperti data terkait gambaran proses pelaksanaan pembelajaran

dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan media *magnetic board*.

Jenis penelitian tindakan kelas yang dipilih adalah model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc. Taggart. Desain penelitian tindakan kelas dengan model ini digambarkan dalam bentuk spiral yang menghubungkan dari siklus satu ke siklus berikutnya. Masing-masing siklus dalam penelitian ini dibagi dalam 4 tahapan, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Wardhani, 2010). Proses tindakan dan pengamatan dalam model ini pada dasarnya tergabung menjadi satu meskipun dalam proses pelaporan ditulis secara terpisah. Selanjutnya teknik pengumpulan data yang dipilih adalah tes kognitif dalam bentuk tes tulis. Penelitian ini dianggap berhasil jika terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik.

HASIL PENELITIAN

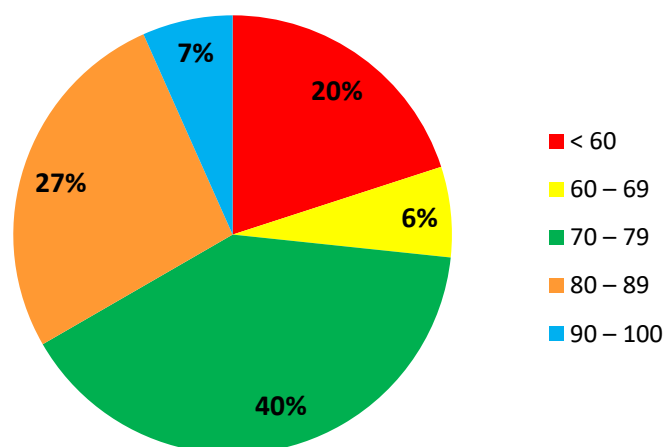
Penelitian ini dilaksanakan mulai awal hingga akhir april 2019, penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan masing-masing siklus dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Untuk memperjelas hasil penilaian peserta didik setelah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan pemanfaatan media *magnetic board* pada pelaksanaan Siklus I dan Siklus II, dapat dilihat pada beberapa grafik di bawah ini:



Gambar 2. Distribusi Nilai Evaluasi pada Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan diagram *pie chart* sebagaimana tampak tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa pada siklus 1 pertemuan 1, jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari 60 masih sebesar 33% (5 orang). Kemudian peserta didik yang berada dalam interval nilai 60 - 69 masih sebesar 53% (8 peserta didik), sedangkan persentase peserta didik yang berada dalam interval nilai 70 - 79 dan 80 - 89, masing-masing sebesar 7% (1 peserta didik), bahkan pada pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1 ini, masih belum ada peserta didik yang berada dalam interval nilai 90 - 100. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta

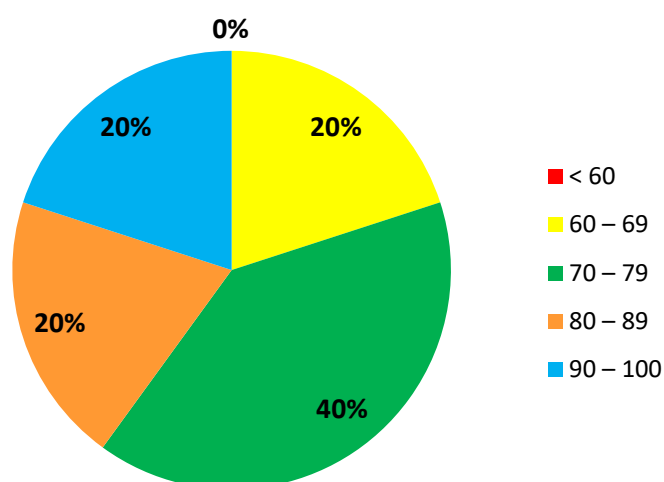
didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (selanjutnya disingkat KKM) masih lebih dari 75%. Hal ini diakibatkan karena siswa belum terbiasa dengan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Selanjutnya berikut hasil belajar siswa pada siklus 1 pertemuan 2:



Gambar 3. Distribusi Nilai Evaluasi pada Siklus I Pertemuan 2

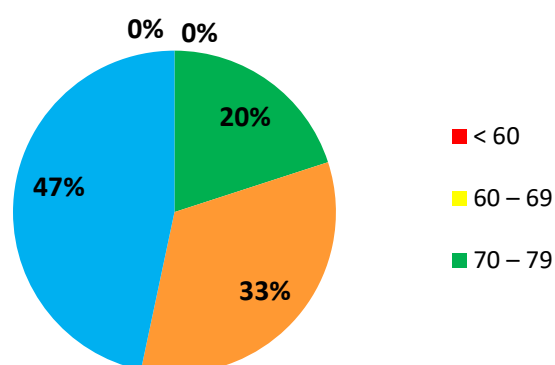
Berdasarkan diagram *pie chart* sebagaimana tampak di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 60 sudah mengalami penurunan. Jika pada pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1 persentase peserta didik yang memperoleh nilai di bawah 60 masih sebesar 33% (5 peserta didik), maka pada pelaksanaan Siklus I Pertemuan 2 sudah mengalami penurunan menjadi 20% (3 peserta didik). Demikian pula persentase peserta didik yang berada dalam interval nilai 60 - 69 juga mengalami penurunan, hingga menjadi 6% (1 peserta didik) saja.

Pada pelaksanaan Siklus I Pertemuan 2 ini, persentase peserta didik yang berada dalam interval nilai 70 - 79 justru menempati persentase terbesar, yakni 40% yang menunjukkan bahwa 6 di antara 15 peserta didik berhasil mencapai KKM. Berdasarkan hasil wawancara dengan Wali Kelas V yang bertindak selaku observer, maka dapat diketahui bahwa adanya pemanfaatan media *magnetic board* ternyata memperoleh respon yang cukup baik dari peserta didik, selain itu peserta didik sudah mulai beradaptasi dengan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Selain itu, peserta didik menemukan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan jika dibandingkan dengan model pembelajaran sebelumnya yang mengandalkan ceramah saja. Selanjutnya berikut hasil belajar siswa pada siklus 2 pertemuan 1:



Gambar 4. Distribusi Nilai Evaluasi pada Siklus II Pertemuan 1

Berdasarkan diagram *pie chart* di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 60 sama sekali sudah tidak ada (0%). Pada pelaksanaan Siklus II Pertemuan 1 ini, persentase peserta didik berada dalam interval nilai 80 – 89 dan 90 – 100 meningkat, masing-masing menjadi sebesar 20% (3 peserta didik). Berdasarkan hasil observasi Wali Kelas V, maka dapat diketahui bahwa dengan adanya kolaborasi penerapan metode TGT dengan media *magnetic board*, peserta didik menjadi lebih atraktif dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya pembagian peserta didik menjadi dua kelompok besar yang bersifat heterogen, dimana peserta didik dengan kemampuan tinggi dicampur dengan peserta didik dengan kemampuan sedang ataupun lebih rendah, dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik yang memiliki kemampuan lebih rendah. Selanjutnya berikut hasil belajar peserta didik pada siklus 2 pertemuan 2:



Gambar 5. Distribusi Nilai Evaluasi pada Siklus II Pertemuan 2

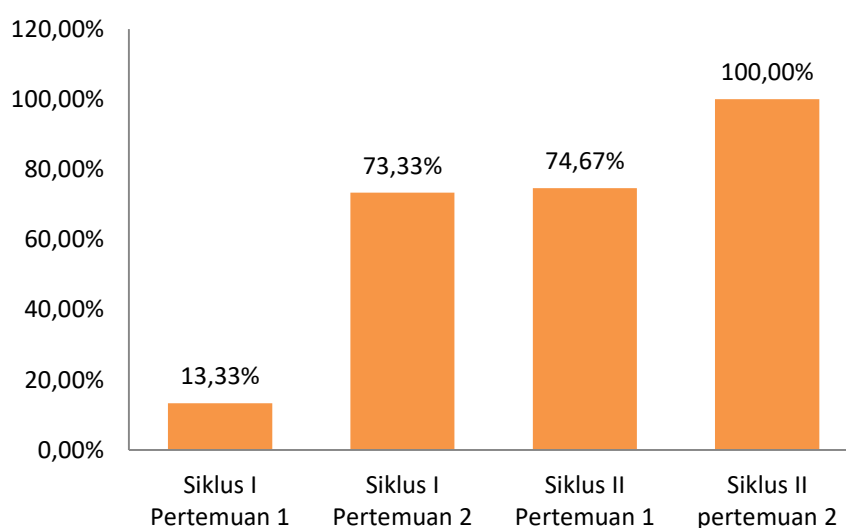
Berdasarkan diagram *pie chart* di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 60 maupun yang berada dalam

interval nilai 60 – 69 sama sekali sudah tidak ada (0%). Seluruh peserta didik di Kelas V dinyatakan telah tuntas belajar karena memperoleh nilai lebih dari KKM yang ditentukan, yakni sebesar 70. Pada pelaksanaan Siklus II Pertemuan 2 ini, persentase terbesar sebanyak 47% ditempati oleh peserta didik/siswi yang berada dalam interval nilai antara 90 – 100. Berdasarkan hasil observasi Wali Kelas V yang bertindak selaku observer, dapat diketahui bahwa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media *magnetic board* yang dikolaborasikan dengan penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berkali-kali/selama beberapa kali pertemuan, maka peserta didik dapat menghafal materi dengan lebih mudah jika dibandingkan dengan cara biasa (melalui kegiatan membaca maupun tanya jawab). Beberapa paparan data di atas kemudian peneliti sajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Peserta Didik

Aspek Penilaian	Siklus I		Siklus II	
	Pert ke-1	Pert ke-2	Pert ke-1	Pert ke-2
Nilai Tertinggi	80	100	100	100
Nilai Terendah	40	40	60	70
Rata-rata	56,00	69,33	74,67	86,00
Ketuntasan Belajar	13,33%	73,33%	80,00%	100,00%

Selanjutnya tabel di atas digambarkan dalam bentuk diagram, maka hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Grafik Ketuntasan Belajar Peserta didik dari Siklus I dan II

Berdasarkan rekapitulasi penilaian hasil belajar mulai pelaksanaan Siklus I Pertemuan ke-1, Siklus I Pertemuan ke-2, Siklus II Pertemuan ke-1, hingga Siklus II

Pertemuan ke-2 sebagaimana tampak pada tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nuzulul Ulum Wajak Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2018/2019 setelah penerapan metode TGT dengan media *magnetic board* pada mata pelajaran IPA materi pokok Zat Tunggal dan Campuran, hal ini ditandai dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam beberapa pertemuan yang dilakukan. Jika pada pelaksanaan Siklus I Pertemuan ke-1, nilai terendah yang diperoleh peserta didik masih sebesar 40, maka pada pelaksanaan Siklus II Pertemuan ke-2, nilai terendah peserta didik sudah mencapai 70.

Rata-rata nilai peserta didik secara klasikal juga mengalami peningkatan. Apabila pada pelaksanaan Siklus I Pertemuan ke-1, nilai rata-rata peserta didik secara klasikal masih sebesar 56,00, maka pada pelaksanaan Siklus II Pertemuan ke-2 sudah mencapai 86,00. Demikian pula persentase ketuntasan belajar peserta didik yang meningkat dari 13,33% pada pelaksanaan Siklus I Pertemuan ke-1, menjadi 100,00% pada pelaksanaan Siklus II Pertemuan ke-2. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hasil penelitian ini dapat membuktikan hipotesis tindakan yang telah disusun yaitu penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *magnetic board* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas V MI Nuzulul Ulum Wajak Malang Kecamatan Turen Kabupaten Malang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi pokok tentang Zat Tunggal dan Campuran.

PEMBAHASAN

Penerapan metode TGT dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tentang Zat Tunggal dan Campuran terbukti dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik, hal ini ditandai dengan adanya peserta didik yang awalnya memperoleh nilai di bawah KKM (kurang dari 70) pada pelaksanaan Siklus I, maka pada pelaksanaan Siklus II sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena proses pembelajaran dengan mengkombinasikan antara metode TGT dengan media *magnetic board* dapat meningkatkan kerjasama antar peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik yang kurang menguasai materi atau memiliki tingkat kognitif rendah dapat dibantu oleh peserta didik yang sudah menguasai materi. Kondisi ini sejalan dengan teori Slavin yang mengemukakan bahwa TGT berhasil memberikan perubahan baik pada kemampuan kompetensi dasar, interaksi positif, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda (Huda, 2014).

Pemanfaatan media berupa *magnetic board* dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tentang Zat Tunggal dan Campuran terbukti dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang bersifat atraktif (menyenangkan) dan inovatif (baru) bagi peserta didik. Jika biasanya guru hanya menerangkan materi secara monoton dan konvensional, yakni melalui metode ceramah dan tanpa

mempergunakan media apapun, maka melalui pemanfaatan media *magnetic board*, peserta didik tampak lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kondisi ini sesuai dengan pengertian media yang dikemukakan oleh para pakar media pendidikan, diantaranya adalah menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam Musfiqon juga menyatakan jika pemanfaatan media pembelajaran dapat memunculkan kondisi yang berpotensi pada pemerolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik yang baru (Mustafiqon, 2012).

Selain analisis di atas, pada dasarnya telah banyak penelitian sejenis yang berhasil membuktikan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan pemanfaatan media *magnetic board* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti penelitian Deni Bayu Sutanto tentang penggunaan media papan magnet pada materi proses dasar pneumatik dan hidrolik di SMK Negeri 3 Yogyakarta, menyatakan bahwa: (1) terjadi perubahan yang positif pada prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media papan magnet. (2) penggunaan media papan magnet berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa (Susanto, 2011).

Kedua, penelitian Arfinda Chairun Nisa tentang pengembangan media papan magnet sumberdaya alam Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V di SD Negeri Minomartani 6 Ngaglik Sleman. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan skor dari 25.5% menjadi 52.55% dan meningkat menjadi 86.53%. hal ini dapat diartikan bahwa media papan magnet layak digunakan (Nisa, 2017).

Ketiga, penelitian Suci Sekarwati tentang Penerapan Model *TGT* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Fisika di SMP". menunjukkan terjadinya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II, Sehingga disimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Sekarwati, 2015).

Jika dibandingkan dengan hasil penelitian sejenis di atas, maka dapat dikatakan bahwa hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti sejalan, yaitu bahwa metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun originalitas atau perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada pengkombinasian metode TGT dengan media *magnetic board*, yang dalam hal ini tentunya masing-masing peneliti memiliki perbedaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa posisi temuan dalam penelitian ini adalah memperkuat temuan hasil penelitian sebelumnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan di atas, maka dapat diketahui bahwa penerapan metode TGT dengan media *magnetic board* dapat meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Tema 9 Sub Tema 1 tentang Zat Tunggal dan Campuran pada peserta didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nuzulul Ulum Wajak Kabupaten Malang. Hal ini ditandai dengan hasil nilai evaluasi peserta didik secara klasikal yang mengalami

peningkatan. Jika pada awal pelaksanaan Siklus I, persentase ketuntasan belajar peserta didik masih sebesar 13,33%, maka pada akhir pelaksanaan Siklus II sudah mengalami peningkatan hingga mencapai 100,00%, yang berarti bahwa seluruh peserta didik dalam satu kelas telah mencapai ketuntasan belajar.

Saran yang dapat peneliti sampaikan pada peneliti kedepannya adalah bahwa media yang dipadukan dengan metode TGT bisa lebih inovatif lagi, karena metode TGT cukup fleksible untuk dipadukan dengan media apapun. Untuk para pemangku kebijakan di sekolah diharapkan dapat memfasilitasi serta memberikan peluang yang luas bagi guru-gurunya agar dapat mengeksplorasi diri guna membuat media pembelajaran maupun menerapkan metode pembelajaran lain yang lebih inovatif dan atraktif lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Fardani Ubaidillah, I. (2018). Analisis Tipe Kecerdasan Siswa Usia Sd/Mi Berbasis Teori Multiple Intelligence. *Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan Dan Hukum Islam*, 16(2), 30-44. Retrieved from <http://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/arrisalah/article/view/174>
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, hal. 197
- Inayati, I. (2017). Kepemimpinan Pendidikan dalam Al-Qur'an. *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, 1(2), 24-38. Retrieved from <http://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/tarbiyatuna/article/view/81>
- Inayati, I. N. (2016). Analisis Faktor Kecerdasan Mahasiswa PGMI STAI Raden Rahmat Ditinjau Dari Teori Multiple Intelligence. *AL-WIJDAAN: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 83-93. Retrieved from <http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/alwijdan/article/view/10>
- Inayati, I., & Trianingsih, R. (2019). Relevansi Pendekatan Pembelajaran Tematik Integratif Di Sd/Mi Dengan Konsep Madrasah/Sekolah Ramah Anak. *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 139-153. doi:10.29062/tarbiyatuna.v3i2.26
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nisa, Arfinda Chairun. (2017). *Pengembangan Media Papan Magnet Sumberdaya Alam Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V di Sekolah Dasar (SD) Negeri Minomartani 6 Ngaglik Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sekarwati, Suci. (2015). *Penerapan Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika di SMP*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Susanto, Deni Bayu. (2011). *Pengaruh Penggunaan Gambar Tempel dengan Bantuan Media Papan Magnet terhadap Prestasi Belajar Siswa pada*

- Kompetensi Dasar Menjelaskan Proses Dasar Pneumatik dan Hidrolika di SMK Negeri 3 Yogyakarta.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tanuredja. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif.* Bandung: Alfabeta.
- Wardhani, Igak dkk.. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas.* Yogyakarta: Jakarta: Universitas Terbuka.