
Penerapan Metode *Team Games Turnament* (TGT) dan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII UPT SPF SMPN 6 Makassar

Ayu Cantika Putri; Usman; Asmawati

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Fisika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;
SMPN 6 Makassar
email: ayucputri18@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada metode pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan di kelas VIII dengan menggunakan metode ceramah dan perencanaan perangkat pembelajaran yang tidak berlandaskan kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPA kelas VIII A UPT SPF SMPN 6 Makassar ditinjau dari hasil kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 2 orang saja yang tuntas. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan yang didapatkan setiap siklus I dan siklus II terhadap ketuntasan belajar yang menyebabkan meningkatnya hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII A di UPT SPF SMPN 6 Makassar dengan menggunakan metode *Team Games Turnament* (TGT) dan model pembelajaran *discovery learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penggunaan metode *Team Games Turnament* (TGT) dan model pembelajaran *discovery learning* terjadi peningkatan persentase hasil belajar IPA ditinjau dari ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 20% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 63%, terlihat bahwa adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 43%. Sehingga dapat disimpulkan metode pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) dan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII A di UPT SPF SMPN 6 Makassar.

Kata Kunci: *Metode TGT, Discovery Learning, Hasil Belajar*

A. PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang ada di kelas dan cara yang dilakukan oleh pendidik dan kondisi lingkungan di dalam pembelajaran. Menurut Bakruddin (2021) menyatakan bahwa salah satu tugas utama pendidik adalah menciptakan kondisi belajar yang nyaman dan menyenangkan serta mendukung proses belajar mengajar, guru perlu merancang pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat membantu mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas.

Pemilihan metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik permasalahan yang diperoleh, dan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu guru perlu memilih metode berbasis permasalahan yang dihadapi di dalam pembelajarannya agar pembelajaran berjalan dengan optimal. Dalam hal ini, permasalahan ada dalam komponen karakteristik dari peserta didik yang perlu untuk diselesaikan. Menurut Tallimbung (2023) menyatakan bahwa hasil penelitian terdahulu ditemukan

bahwa pendidik cenderung menggunakan metode pembelajaran yang digunakan berdasarkan kedalaman pemahaman mereka dalam menggunakan metode dalam proses pembelajaran. Meninjau hal ini dianggap sebagai masalah dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran karena pembelajaran dirancang dan dilaksanakan tidak berorientasi dengan karakteristik dan kebutuhan dari peserta didik.

Selanjutnya, setelah mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi, guru perlu menyesuaikan metode pembelajaran yang dipilih dengan berorientasi pada tujuan yang hendak dicapai. Selain itu pemilihan metode pembelajaran juga bergantung pada kesesuaian metode dengan mata pelajaran yang diajarkan. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, konsep, hukum dan penemuan ilmiah tentang alam yang menarik untuk dipahami, dikaji, bermanfaat dalam penerapannya (Harefa, 2020). Pada kelas VIII A UPT SMPN 6 Makassar ditemukan hasil belajar IPA masih belum mencapai Kriteria Keruntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPA yang kemudian berdampak pada hasil belajar dari peserta didik tersebut, olehnya itu perlu mengajarkan mata pelajaran IPA dengan menggunakan metode yang sesuai.

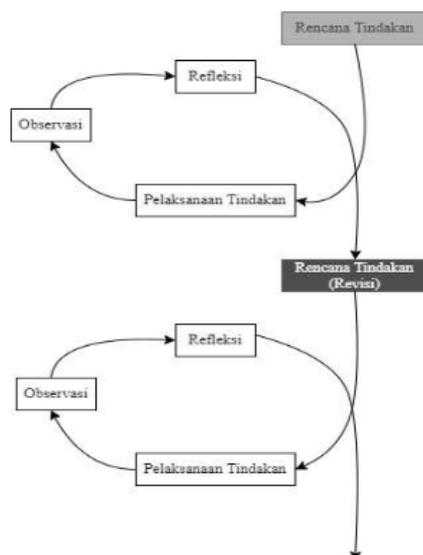
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dikelas VIII A karakteristik peserta didik pada kelas tersebut adalah sulit memperhatikan pembelajaran dan penggunaan gadget yang berlebih namun mereka senang belajar dengan berkompetisi serta berkelompok dengan mata pelajaran IPA yang berorientasi pada fakta, konsep, prinsip dan hukum. Untuk itu perlu untuk menggunakan metode pembelajaran yang berkesesuaian dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik mata pelajaran yakni menggunakan metode pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT).

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara atau perlakuan yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2002 : 136). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) istilah ini biasa juga disebut dengan *Classroom action research* atau penelitian Tindakan dengan pengaplikasian dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran dikelas menjadi lebih optimal dan efektif (Purwanto, 2023). Pelaksanaan penelitian ini sebelumnya telah dilakukan observasi awal untuk melakukan pengamatan dan analisa permasalahan yang muncul pada peserta didik yang kemudian dirumuskan menjadi permasalahan penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian dengan model Stephen Kemmis dan Mc. Taggart yang dirancang dengan dua tahapan siklus dari setiap siklus terdiri dari empat proses tahapan. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang dilakukan pada satu kelas yang sama pada perlakuan tiap siklus, setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Menurut Ulfa, E. M, dkk (2022) menyatakan bahwa rancangan penelitian tindakan yang dilakukan dengan menggunakan desain alur pelaksanaan model Stephen Kemmis dan Mc Mc Taggart terdiri dari 4 tahapan utama dimulai dari perencanaan (*plan*), kemudian tahapan pelaksanaan/tindakan (*act*), lalu tahapan ketiga pengamatan/observasi (*observe*), dan tahapan terakhir refleksi (*reflect*). Prosedur penelitian tindakan kelas ini digambarkan lebih jelas sebagai berikut:

Gambar 1. Desain Alur Pelaksanaan PTK Model Stephen Kemmis dan Mc Taggart



Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di UPT SPF SMPN 6 Makassar Tahun ajaran 2023/2024 yang terletak di Jl. Jenderal A. Yani No. 25 Makassar dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas 8A di UPT SPF SMPN 6 Makassar semester genap tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 35 peserta didik dengan 12 peserta didik laki-laki dan 23 peserta didik Perempuan dengan karakteristik peserta didik yang beragam. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Metode TGT (*Team Games Turnament*) dengan model pembelajaran *Discovery Learning* lalu variabel terikatnya adalah hasil belajar.

Instrumen hasil belajar dikumpulkan dengan teknik pengumpulan data yang diperoleh dengan melakukan tes sebelum (*test pretest*) dan tes setelah penerapan metode *Team Games Turnament* (TGT) (*posttest*) yang berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 15 butir, dengan pengkategorian skor dijabarkan lebih lanjut pada tabel berikut sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar

Skor	Kategori
13-15	Sangat Baik
10-12	Baik
7-9	Cukup
4-6	Kurang
<3	Gagal

(Sumber: Arikunto, 2005)

Peningkatan hasil belajar peserta didik antara skor *pretest* dan skor *posttest* dihitung menggunakan uji *N-gain*. Adapun rumus *N-gain* menurut Hake, 1999 sebagai berikut:

$$N-gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

(Sumber: Hake, 1999)

Keterangan:

Skor *pretest* : Skor tes awal

Skor *posttest* : Skor tes akhir

Skor maksimal : skor maksimum

Tingkat perolehan nilai tersebut kemudian dikategorikan kedalam tiga kategori. Dijelaskan lebih lanjut pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Tingkat *Normalized Gain*

Skor <i>N-Gain</i>	Kriteria <i>N-Gain</i>
$N\text{-gain} > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-gain} \leq 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,30$	Rendah

(Sumber: Hake, 1999)

C. KAJIAN PUSTAKA

Pendidikan Indonesia telah banyak melewati perubahan-perubahan dalam sistemnya, salah satunya perubahan kurikulum, menurut Manurung, L. (2019) dalam penelitiannya mengenai Sejarah Kurikulum di Indonesia dimulai dari tahun 1947 dengan Rencana pembelajaran, lalu tahun 1952 Rencana Pelajaran Terurai, lalu 1968 dengan Kurikulum 1967, lalu tahun 1975 Kurikulum 1975, lalu kurikulum 1984 (CBSA), lalu Kurikulum 1994 dan Suplemen Kurikulum 1999, lalu mengalami perubahan ditahun 2004 dengan kurikulum 2004 KBK, lalu Kurikulum KTSP, lalu kurikulum 2013, lalu direvisi pada tahun 2017, kemudian sekarang mengalami perubahan seiring dengan perubahan zaman yang membuat sistem pendidikan harus terus berinovasi agar dapat beradaptasi dengan perubahan dan perkembangan yang sesuai dengan kondisi saat ini yakni perubahan kurikulum menjadi Kurikulum Merdeka. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk terus berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan saat ini adalah mengorientasikan kurikulum merdeka dengan penggunaan metode dan model pembelajaran yang sesuai.

Penerapan kurikulum merdeka harus mengorientasikan penggunaan model dan metode pembelajaran yang tepat. Menurut Lestari,dkk (2023) bahwa model pembelajaran merupakan adalah suatu pendekatan yang dilakukan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran agar berlangsung secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dan berkesesuaian dengan kurikulum merdeka adalah model pembelajaran *discovery learning*. Widyaningrum, A. C., & Suparni, S. (2023) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah pembelajaran dengan proses pemahaman suatu konsep dari materi secara aktif dan mandiri kemudian menemukan pemahaman dari konsep tersebut oleh peserta didik. Selain model pembelajaran hal lain yang perlu diperhatikan oleh guru adalah metode pembelajaran, menurut Yogica, dkk (2020) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan didalam kelas untuk mengaplikasikan perencanaan yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, salah satu penggunaan metode pembelajaran yang berkesesuaian dengan kurikulum merdeka, zaman dan karakteristik peserta didik adalah metode pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT). Metode pembelajaran TGT adalah cara yang dilakukan metode yang dilakukan dengan kuis dengan turnamen, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya, metode ini membantu peserta didik untuk membangun pengetahuannya dengan bermain games, serta mampu meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas, membuat suasana kelas lebih menyenangkan dengan adanya permainan yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yaitu senang bermain.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian meninjau hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII A UPT SPF SMPN 6 Makassar dengan menggunakan metode *Team Games Turnament* (TGT) dan model pembelajaran *Discovery learning*. Rekapitulasi perhitungan data hasil penelitian hasil belajar IPA kelas VIII A dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar IPA

No.	Statistik	Siklus I		Siklus II	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1.	Jumlah sampel	35	35	35	35
2.	Skor tertinggi	9	14	10	14
3.	Skor terendah	2	5	3	5
4.	Rata-rata	5,8	8,5	5,9	10,3

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa jumlah sampel sebanyak 35 peserta didik pada siklus I dengan skor pretest tertinggi sebesar 9, terendah sebesar 2 dengan rata-rata skor 5,8 dan pada posttest dengan skor tertinggi sebesar 14, terendah sebesar 5 dengan rata-rata 8,5. Kemudian pada siklus II dengan skor pretest tertinggi sebesar 10, terendah sebesar 3 dengan rata-rata skor 5,9 dan pada posttest dengan skor tertinggi sebesar 14, terendah sebesar 5 dengan rata-rata 10,3.

Tabel 4. Data Hasil Belajar IPA Siklus I

Interval	Pretest		Posttest		Kategori
	Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)	
13-15	0	0	3	9	Sangat Baik
10-12	0	0	4	11	Baik
7-9	14	40	22	63	Cukup
4-6	18	51	6	17	Kurang
<3	3	9	0	0	Gagal
Jumlah	35	100	35	100	

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa perolehan capaian hasil belajar IPA peserta didik pada siklus I bahwa dari 35 peserta didik kelas VIII A pada data *pretest* memperoleh skor pada kategori gagal sebanyak 4 peserta didik (11%), kategori kurang sebanyak 13 peserta didik (37%), kategori cukup sebanyak 17 peserta didik (49%), kategori baik sebanyak 1 peserta didik (3%). Pada posttest dengan kategori kurang sebanyak 6 peserta didik (17%), kategori cukup sebanyak 22 peserta didik (63%), kategori baik sebanyak 4 peserta didik (11%) dan kategori sangat baik sebanyak 3 peserta didik (9%).

Tabel 5. Data Hasil Belajar IPA Siklus II

Interval	Pretest		Posttest		Kategori
	Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)	
13-15	0	0	7	20	Sangat Baik
10-12	2	6	15	43	Baik
7-9	9	26	12	34	Cukup
4-6	23	65	1	3	Kurang
<3	1	3	0	0	Gagal
Jumlah	35	100	35	100	

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa perolehan capaian hasil belajar IPA peserta didik pada siklus I bahwa dari 35 peserta didik kelas VIII A pada data *pretest* memperoleh skor pada kategori

gagal sebanyak 1 peserta didik (3%), kategori kurang sebanyak 23 peserta didik (65%), kategori cukup sebanyak 9 peserta didik (26%), kategori baik sebanyak 2 peserta didik (6%). Pada posttest dengan kategori kurang sebanyak 1 peserta didik (3%), kategori cukup sebanyak 12 peserta didik (34%), kategori baik sebanyak 15 peserta didik (43%) dan kategori sangat baik sebanyak 7 peserta didik (20%).

Setelah diperoleh nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas penelitian masing masing siklus, kemudian selanjutnya dilakukan uji *N-Gain* untuk mengetahui seberapa tinggi peningkatan metode *Team Games Turnament* (TGT) dan model *discovey learning* peserta didik kelas VIII A di UPT SPF SMPN 6 Makassar disajikan pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Analisis N-Gain

Siklus	Rata-rata skor <i>N-Gain</i>	Kategori
Siklus 1	0,43	Sedang
Siklus 2	0,49	Sedang

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 6 Analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa skor rata-rata *N-Gain* pada siklus satu 0,43 dengan kategori peningkatan sedang dan pada siklus 2 skor rata-rata *N-Gain* 0,49 termasuk kedalam kategori sedang. Distribusi frekuensi dan persentase dari siklus I disajikan dalam tabel 7. Distribusi dan persentase *N-Gain* hasil belajar IPA dan siklus II pada tabel 8 Distribusi dan persentase *N-Gain* hasil belajar IPA sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi dan persentase N-Gain hasil belajar IPA Siklus I

Interval skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$0,70 < N-Gain$	6	17	Tinggi
$0,30 \leq N-gain \leq 0,70$	19	54	Sedang
$N-Gain < 0,30$	10	29	Rendah
Jumlah	35	100	

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 7 diperoleh frekuensi skor peningkatan *N-Gain* peserta didik paling tinggi berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 54% dan frekuensi skor *N-Gain* peserta didik paling rendah pada kategori tinggi dengan persentase 17%

Tabel 8. Distribusi dan persentase N-Gain hasil belajar IPA Siklus II

Interval skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$0,70 < N-Gain$	6	17	Tinggi
$0,30 \leq N-gain \leq 0,70$	23	66	Sedang
$N-Gain < 0,30$	6	17	Rendah
Jumlah	35	100	

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 8 diperoleh frekuensi skor peningkatan *N-Gain* peserta didik paling tinggi berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 66% dan frekuensi skor *N-Gain* peserta didik paling rendah pada kategori tinggi dan kategori rendah dengan persentase keduanya 17%. Situasi awal pada peserta didik kelas VIII A UPT SPF SMPN 6 Makassar adalah hasil belajar yang masih rendah ditandai dengan hasil ulangan harian sumatif yang memperlihatkan hanya 2 peserta

didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), kemudian setelah melakukan observasi ditemukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik menggunakan metode pembelajaran dan model pembelajaran yang berbasis ceramah dan terkesan monoton serta tidak mawadahi seluruh kebutuhan peserta didik dan tidak sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini dinilai kurang memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran didalam kelas, oleh karenanya penting untuk dilakukan salah satu metode pembelajaran dan model pembelajaran yang sesuai yakni metode *Team Games Turnamen* (TGT) dan model pembelajaran *discovery learning* sebagai solusi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan yang dipaparkan pada saat observasi. Hasil penelitian selanjutnya dibahas sebagai berikut:

a. Siklus I

Pada siklus I meliputi 4 tahapan kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahapan perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan perangkat ajar yang akan digunakan seperti modul ajar, modul ajar disusun dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, penyusunan LKPD berbasis games turnamen, skenario pada siklus I, pembuatan media power point, membentuk kelompok sebanyak 6 kelompok dengan anggota kelompok 6-7 orang, membuat asesmen yang akan digunakan beserta rubrik penilaiannya seperti pretest dan posttest pada siklus I.

Tahapan yang kedua adalah tahap pelaksanaan yakni pelaksanaan dalam menerapkan modul ajar dengan perangkat ajar yang telah direncanakan dan dibuat sebelumnya, kegiatan pelaksanaan dimulai dari kegiatan pendahuluan dengan mempersiapkan kelas untuk belajar, berdoa, mengabsen kehadiran, menyampaikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan kegiatan pembelajaran dengan bermain games untuk memancing ketertarikan peserta didik dalam belajar dan melakukan apersepsi. Pada pertemuan pertama sebelum memasuki kegiatan inti terlebih dahulu memberikan pretest untuk mengetahui pengetahuan awal, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti dengan menggunakan sintaks model pembelajaran *discovery learning*, Wahyuni,dkk (2023) menyatakan bahwa sintaks *discovery learning* dimulai dari stimulus (*stimulation*), identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan generalisasi (*generalization*). Hal ini telah sesuai dengan modul ajar yang telah disusun peneliti dan telah sesuai dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintaksnya dengan menggunakan metode TGT pada sintaks pengambilan data dengan bermain games, lalu setelah peserta didik bermain games mereka mengolah data hasil temuan mereka pada saat bermain games sebelumnya, lalu mereka mempresentasikan temuannya dilanjut dengan menyampaikan kesimpulan. Lalu dilakukan aktivitas penutupan dengan memberikan hadiah/*reward* kepada kelompok dari peserta didik yang telah memenangkan games turnamen dengan mendapatkan skor tertinggi dibandingkan dengan kelompok yang lainnya yang didapatkan pada proses pengambilan data sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan memberikan *posttest* (pada pertemuan ketiga di siklus I) dan dilanjutkan dengan pemberian refleksi kepada peserta didik.

Berdasarkan data hasil pengamatan siklus I ditemukan 20% yang melewati KKM dan 80% belum mencapai nilai KKM, namun semua peserta didik mengalami peningkatan pembelajaran dari sebelumnya berdasarkan data *N-Gain* menunjukkan semua peserta didik mengalami peningkatan, hanya saja belum sepenuhnya melewati KKM karena nilai KKM yang tinggi yakni nilai 80. Siklus I mempunyai beberapa kelemahan dalam pelaksanaannya yakni manajemen waktu yang kurang optimal seperti dalam pelaksanaan mengambil data sambil bermain games terdapat beberapa peserta didik dikelompoknya hanya mendapatkan sebagian kecil games saja karena terlalu banyak peserta didik dalam satu kelompok membuat mereka banyak bermain dan sulit diatur sehingga memakan banyak waktu, lama dalam mengolah data, dan pemberian reward yang menyebabkan peserta didik sedikit ricuh sehingga menyebabkan kurang optimalnya penggunaan waktu dalam pembelajaran. Penelitian dilanjutkan dengan berdasarkan beberapa kelemahan yang telah diidentifikasi pada siklus I lalu dilanjutkan penelitian di siklus II.

b. Siklus II

Tahapan perencanaan pada siklus II didasarkan pada hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus I, pada siklus ini dilakukan tahap penyempurnaan berdasarkan hasil refleksi, dimulai dari perencanaan pembelajaran dengan mengoptimalkan alokasi waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang digunakan di dalam kelas dengan memperhatikan waktu, berdasarkan refleksi pada pembelajaran Siklus I hal hal yang memakan banyak waktu seperti pengumpulan data dengan bermain games dalam kondisi banyaknya peserta didik dalam satu kelompok menyebabkan peserta didik banyak bermain dan sulit diatur, pengolahan data yang ditemukan dan dikumpulkan, berdasarkan refleksi tersebut pembentukan kelompok dirombak menjadi 10 kelompok dengan anggota kelompok 3-4 orang dengan pertimbangan agar semua peserta didik memiliki peran dalam kelompok kecil yang telah dibuat dan fokus pada games yang telah disediakan pada LKPD, pada siklus II ini dilakukan lebih terstruktur dan sistematis dibandingkan dengan siklus I karena telah mengetahui kelemahan dan mempersiapkan segala kelengkapan yang harus digunakan dalam pembelajaran dengan memperhatikan kesiapan guru, peserta didik dan perangkat pembelajaran yang sesuai dan telah diperbaiki agar proses pembelajaran berjalan dengan optimal.

Observasi pada siklus II meningkat dari siklus I sebelumnya, dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan peserta didik sebanyak 43%, sebelumnya pada siklus I persentasi ketuntasan peserta didik 20% lalu pada siklus II persentasi sebanyak 63%. Hal ini membuktikan bahwa ketuntasan hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII A mengalami peningkatan tiap siklusnya dengan menggunakan metode *Team Games Turnament* (TGT) dan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VIIIA UPT SPF SMPN 6 Makassar. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Nasruddin, (2019) yang menyatakan bahwa penerapan metode TGT (Teams Game Tournament) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.5 SMP Negeri 1 Bandar Baru terhadap materi pokok pembelajaran “Unit self-test” pada bidang studi bahasa inggris. Nasruddin, (2019) juga mengatakan peningkatannya mencapai 48% pada siklus pertama menjadi 95% pada siklus kedua, yang dapat diartikan bahwa prestasi belajar dan aktivitas belajar siswa lainnya mengalami kenaikan sebesar 47%. Selain itu penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sasingan, (2022) menyatakan bahwa penggunaan model *Discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Inpres Wosia.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah disajikan maka dapat disimpulkan bahwa setelah penggunaan metode *Team Games Turnament* (TGT) dan model pembelajaran *discovery learning* terjadi peningkatan persentase hasil belajar IPA ditinjau dari ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 20% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 63%, terlihat bahwa adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 43%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S. (2005). Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Sagung Seto.
- [2] Bakhrudin, M., Shoffa, S., Iis, H., Ginting, S., Fitri, A., Lestari, I. W., ... & Kurniawati, N. (2021). Strategi Belajar Mengajar: Konsep Dasar dan Implementasinya
- [3] Harefa, D., & Sarumaha, M. (2020). Teori pengenalan ilmu pengetahuan alam sejak dini. Pm Publisher.
- [4] Hake. (1999). Analyzing Change/Gain Scores
- [5] Lestari, N. A. P., Kurniawati, K. L., Dewi, M. S. A., Hita, I. P. A. D., Or, M., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). Model-model pembelajaran untuk kurikulum merdeka di era society 5.0. Nilacakra.
- [6] Manurung, L. (2019). Sejarah Kurikulum di Indonesia. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan,

- 5(2), 88-95.
- [7] Nasruddin, N. (2019). Penerapan Metode Tgt (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9(1), 56-68.
- [8] Purwanto, E. S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas.
- [9] Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3).
- [10] Sasingan, M., & Wote, A. Y. V. (2022). Penggunaan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 42-47
- [11] Talimbung, V. (2023). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas di Klasis Telutih, Kabupaten Seram Bagian Timur. *JURNAL INOVASI DAN PENGABDIAN MASYARAKAT INDONESIA*, 2(2), 56-60.
- [12] Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344-9355.
- [13] Widyaningrum, A. C., & Suparni, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Matematika Dengan Model Discovery Learning Pada Kurikulum Merdeka. *Sepren*, 4(02), 186-193.
- [14] Wahyuni, E., Nawawi, I., Lubis, R., Erningsih, E., Afriana, A., Husnita, L., ... & Pomalingo, S. (2023). *Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*. CV. Gita Lentera.