



## Global Journal Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjee>

Volume 2, Nomor 2 Mei 2025

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

# PENERAPAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

**Musyfika Rahma<sup>1</sup>, Abdul Rahman<sup>2</sup>, Dewi Shinta<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar: [syahrlufika750@gmail.com](mailto:syahrlufika750@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar: [a.rahman@unm.ac.id](mailto:a.rahman@unm.ac.id)

<sup>3</sup>UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1: [Dewisihnta55@guru.sd.belajar.id](mailto:Dewisihnta55@guru.sd.belajar.id)

---

### Artikel info

Received: 15-11-2024

Revised: 25-11-2024

Accepted: 01-05-2025

Published: 02-05-2025

### Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Bawakaraeng 1. Fokus penelitian ini adalah proses dan hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah guru dan 17 siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng I, yang terdiri dari 7 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, pada siklus I berada pada kategori kurang dan terjadi peningkatan pada siklus II yaitu presentasi hasil belajar berada pada kategori baik dan telah mencapai indikator yang telah ditetapkan. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 setelah penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe Teams Games Tournament.

---

### Key words:

Model kooperatif TGT,

Hasil belajar siswa,

Penelitian tindak kelas.



artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pengembangan diri yang melibatkan perubahan sikap dan perilaku melalui pengajaran, bimbingan, serta pembelajaran. Pendidikan sangat penting untuk membentuk manusia yang berkualitas, terutama di tingkat dasar. Salah satu cara untuk

meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang inovatif. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan di bidang spiritual, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri, masyarakat, dan negara. Sejalan dengan (Rahayuningsi, 2022) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan Pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kepribadian sebagai bekal untuk masa depan. Dengan demikian, pendidikan memiliki peran penting dalam mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas dan berkualitas. Selain itu, pendidikan juga merupakan proses yang berlangsung sepanjang hayat untuk mengembangkan potensi diri peserta didik, baik dalam aspek kecerdasan intelektual maupun emosional.

Peningkatan ini dipengaruhi oleh adanya sistem pendidikan yang efisien, yang mampu mencetak lulusan dengan kualitas yang unggul. Seperti yang tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam menciptakan suasana dan proses pembelajaran, dimana secara aktif peserta didik bisa mengembangkan potensi yang dimilikinya agar bernilai spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dimasa depan untuk dirinya, masyarakat, dan negara (Presiden Republik Indonesia, 2003).

Mata pelajaran IPA mengalami perubahan dalam penerapan Kurikulum Merdeka Belajar, yang kini menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan menggabungkan konsep-konsep dari IPA dan IPS. IPAS memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan, karena mempelajari alam semesta, isinya, dan berbagai peristiwa yang terjadi di dalamnya, yang dikembangkan melalui proses ilmiah oleh para ahli. Oleh karena itu, mata pelajaran IPAS diajarkan sejak tingkat sekolah dasar untuk membantu peserta didik memahami berbagai konsep serta mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka pelajari (Rosiyani et al., 2024). Mata pelajaran IPAS menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir ilmiah melalui berbagai konsep dasar dari ilmu alam dan sosial. Pengetahuan ini tidak hanya bermanfaat untuk memahami teori, tetapi juga dirancang agar siswa mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, IPAS mulai diajarkan sejak jenjang sekolah dasar, agar peserta didik dapat mengembangkan cara berpikir kritis, keterampilan analitis, serta wawasan holistik sejak dulu.

IPAS mengajak siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang interaktif, seperti melakukan pengamatan, eksperimen, atau diskusi terkait fenomena sosial dan alam. Hal ini bertujuan untuk membangun rasa ingin tahu dan pemahaman mendalam tentang hubungan antara manusia, lingkungan, dan masyarakat. Dengan pendekatan yang mengintegrasikan konsep IPA dan IPS, mata pelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu, tetapi juga sebagai medium untuk menumbuhkan kesadaran siswa terhadap berbagai isu global, seperti keberlanjutan lingkungan dan harmoni sosial.

Pada jangka panjang, pembelajaran IPAS diharapkan dapat melahirkan generasi yang lebih peduli terhadap tantangan-tantangan yang dihadapi dunia. Melalui penerapan pengetahuan yang telah dipelajari, siswa tidak hanya mampu memahami, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam menghadapi berbagai permasalahan baik di tingkat lokal maupun global. Dengan demikian, IPAS menjadi landasan penting dalam membangun keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, pemecahan masalah, dan adaptasi terhadap perubahan.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan masalah yang memerlukan perhatian serius. Salah satu penyebabnya adalah minimnya keterlibatan siswa, baik secara emosional maupun kognitif, dalam proses pembelajaran. Jannink dan Kessels (2022) menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif serta minimnya integrasi teknologi dapat menyebabkan siswa pasif dan kurang terlibat. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih relevan dan berbasis masalah, yang dapat menghubungkan materi IPAS dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar.

Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, mendukung motivasi siswa, serta meningkatkan hasil belajar dan efektivitas bimbingan, diperlukan pengelolaan kelas yang terencana dan terarah. Langkah awal yang dapat dilakukan adalah observasi, yaitu menilai kondisi nyata di sekolah dan kelas. Di UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1, observasi dilakukan dengan fokus pada proses pembelajaran, meliputi metode pengajaran yang diterapkan, pemanfaatan media pembelajaran, serta model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Hasil observasi menunjukkan adanya beberapa tantangan dalam pembelajaran. Salah satu masalah yang ditemukan adalah rasa bosan yang dialami siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh dominasi guru sebagai sumber utama pembelajaran, yang cenderung menjadikan pembelajaran bersifat satu arah. Akibatnya, siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal. Untuk mengatasi masalah ini, diusulkan penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Pendekatan ini menekankan pentingnya kerja sama antar siswa dalam proses belajar. Dalam model TGT, siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim kecil dan saling mendukung satu sama lain untuk memahami materi pembelajaran. Selanjutnya, mereka akan berpartisipasi dalam permainan berbasis turnamen, yang tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tetapi juga memotivasi mereka untuk berkompetisi secara sehat.

Pembelajaran kooperatif melalui TGT memberikan beberapa keunggulan. Pertama, siswa diajak untuk menjadi lebih aktif dalam belajar, dengan peran guru yang lebih sebagai fasilitator dibandingkan instruktur utama. Kedua, model ini memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan dan keterampilan, sehingga mereka tidak hanya belajar dari guru tetapi juga dari teman-teman sekelompoknya. Ketiga, elemen kompetisi dalam TGT dirancang untuk menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan semangat siswa.

Penggunaan model ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif. Selain itu, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih bermakna, karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi, permainan, dan kegiatan kelompok. Dalam jangka panjang, pendekatan seperti TGT dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, sambil membangun keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan rasa tanggung jawab.

Pengoptimalkan hasil belajar siswa, diperlukan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan mampu memotivasi siswa untuk lebih antusias serta aktif dalam proses belajar. Salah satu pendekatan kooperatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diciptakan oleh David Devries dan Keith Edwards sebagai metode pertama yang diterapkan di Johns Hopkins. TGT adalah bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan turnamen akademik dengan kuis dan penilaian individu, di mana siswa berkompetisi mewakili tim mereka, bersama anggota tim lainnya yang memiliki kemampuan akademik yang setara. Dalam model ini, semua siswa terlibat tanpa memandang status mereka, dan mereka berfungsi sebagai tutor bagi teman sebaya. TGT mengintegrasikan elemen permainan dan penguatan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar dengan lebih santai sambil mengembangkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Metode TGT juga dapat meningkatkan semangat siswa melalui permainan yang menyertainya, memberikan kesempatan untuk berinteraksi secara bebas dalam memecahkan masalah dan berbagi ide (Alawiyah et al., 2023). Selain itu, siswa belajar untuk saling menghargai pendapat teman sekelompok, yang berkontribusi pada penguatan karakter serta toleransi antara siswa dan guru (Hasan & Aziz, 2023).

Menciptakan lingkungan belajar yang mendukung motivasi siswa, meningkatkan hasil belajar, dan memberikan bimbingan yang efektif memerlukan pengelolaan kelas yang terstruktur dengan baik. Sebagai langkah awal, penting untuk melakukan observasi guna mengevaluasi situasi yang ada di sekolah. Observasi ini meliputi pengamatan terhadap kondisi fisik lokasi sekolah, metode pengajaran yang diterapkan, pemanfaatan media pembelajaran, serta model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Namun, beberapa tantangan yang dihadapi, salah satunya adalah rasa bosan yang sering dialami siswa selama pembelajaran di kelas. Kebosanan ini sebagian besar dipicu oleh pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru sebagai satu-satunya sumber informasi. Akibatnya, siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengubah metode pembelajaran yang digunakan agar lebih interaktif dan menarik perhatian siswa.

Solusi yang diambil peneliti memilih untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Model ini didasarkan pada prinsip kolaborasi, di mana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk saling membantu memahami materi pembelajaran. Dalam TGT, siswa tidak hanya bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri tetapi

juga mendukung anggota kelompok lainnya untuk mencapai pemahaman yang sama. Model ini mengintegrasikan elemen kompetisi yang sehat melalui turnamen, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang.

Pembelajaran dengan model TGT memiliki beberapa keunggulan yang signifikan. Pertama, model ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam diskusi kelompok, penyelesaian tugas, dan permainan edukatif. Kedua, pendekatan ini membantu mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat orang lain. Ketiga, dengan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Penerapan model TGT juga memberikan kesempatan bagi guru untuk berperan sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam proses belajar. Dengan mengurangi dominasi guru, pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa, di mana mereka belajar secara aktif dan mandiri. Selain itu, suasana kompetitif dalam turnamen memacu siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar, karena setiap individu memiliki peran penting dalam keberhasilan kelompok mereka.

Melalui penerapan model TGT, diharapkan pembelajaran tidak hanya menghasilkan pencapaian akademik yang lebih baik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Pendekatan ini menciptakan pembelajaran yang mendukung perkembangan holistik siswa, baik dari segi intelektual maupun keterampilan sosial, yang menjadi bekal penting untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Penelitian terdahulu berhasil membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di sekolah dasar terbukti melalui penelitian bahwa (Adiputra & Heryadi, 2021) dalam penelitiannya tentang Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, metode pembelajaran ini sangat dianjurkan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan mendukung penguasaan materi secara lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengkaji lebih lanjut penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk membuktikan seberapa besar pengaruh penerapan model koperatif learning tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar dengan melakukan Penelitian Tindakan kelas (PTK) di kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut dan mendukung hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS

Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng I dengan rumusan masalah :

1. Bagaimana proses Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng I ?
2. Apakah dengan penerapan Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng I ?

## METODE PENELITIAN

### **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yakni penelitian tindak kelas (PTK). Penelitian kelas dengan fokus pada refleksi diri bertujuan untuk memperbaiki praktik mengajar dan hasil belajar siswa, dengan cara mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam pengajaran dan melakukan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **2. Fokus Penelitian**

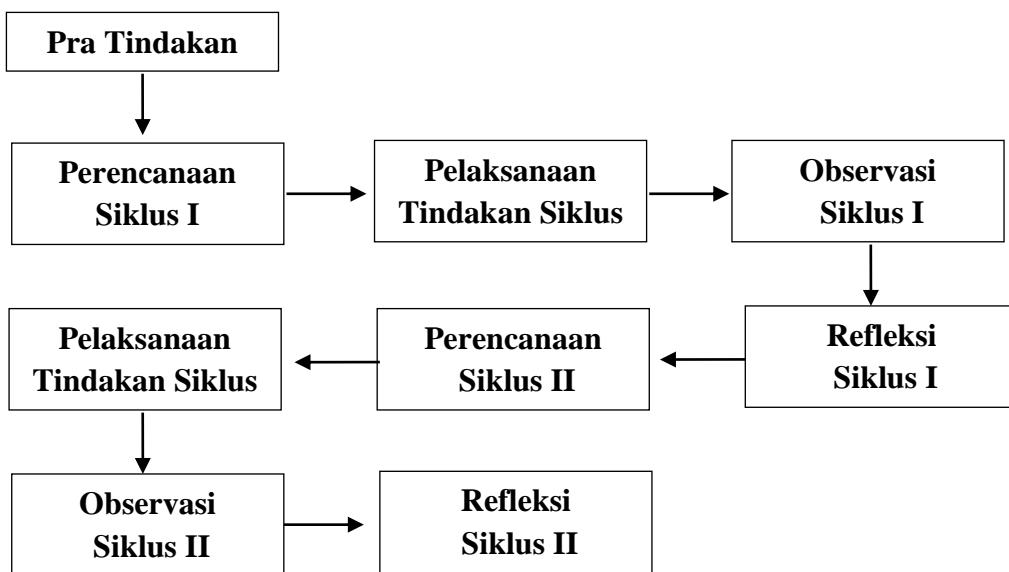
Fokus penelitian, yaitu fokus proses dengan memperhatikan bagaimana kegiatan guru dan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran IPAS model koperatif learning tipe TGT (*Teams Games Tournament*) kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 dan bagaimana peningkatan hasil siswa pembelajaran IPAS kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 setelah menerapkan model koperatif learning tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

### **3. Setting dan Subjek Penelitian**

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 Jl. Gunung Bawakaraeng No. 150, Barana, Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng jumlah siswa 17 orang yang terdiri 7 laki-laki dan 10 perempuan. Sasaran utama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS penerapan model koperatif learning tipe TGT (*Teams Games Tournament*) kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1.

### **4. Prosedur penelitian**

Peneliti merancang skema prosedur PTK secara bersiklus. Untuk lebih rinci, skema prosedur penelitian tindakan kelas dijabarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Skema rancangan penelitian tindakan kelas

## 5. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindak kelas ini berupa observasi, tes dan dokumentasi.

### a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, observasi dilaksanakan oleh peneliti yang bekerja sama dengan guru, dibantu oleh rekan peneliti, dengan menggunakan panduan lembar observasi sebagai acuan untuk memantau jalannya proses pembelajaran.

### b. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa, baik sebelum maupun setelah diberikan tindakan. Tes diberikan di akhir setiap siklus setelah pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri terbimbing, untuk memperoleh jawaban yang kemudian dijadikan dasar penetapan skor.

### c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk menggambarkan kondisi siswa, guru, dan mengumpulkan data terkait proses pembelajaran. Penelitian ini melalui beberapa tahap, dimulai dengan perencanaan siklus I, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang belum berhasil. Selanjutnya, dilakukan perencanaan siklus II, diikuti dengan pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dokumentasi mencakup informasi awal tentang kemampuan siswa dari dokumen guru, serta foto-foto yang diambil selama pembelajaran.

## 6. Teknik analisis data

Peneliti menggunakan analisis deskriptif komparatif untuk membandingkan data dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II, guna menilai efektivitas tindakan dan kemajuan peserta didik. Data yang dianalisis berupa nilai IPAS pada perubahan proses wujud benda dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Indikator keberhasilan digunakan sebagai tolok ukur untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Contextual Teaching and Learning*. Tingkat keberhasilan disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Indikator Keberhasilan Siswa

No	Taraf keberhasilan	Keterangan
1.	76% - 99%	Baik (B)
2.	60% - 75%	Cukup (C)
3.	0% - 59%	Kurang (K)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Siklus I

##### 1. Perencanaan

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti yang juga berperan sebagai guru kelas merancang perencanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Langkah-langkah yang dilakukan meliputi penyusunan modul ajar sesuai tujuan pembelajaran, pembuatan media pembelajaran, soal evaluasi, dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Guru juga menyiapkan lembar observasi untuk memantau aktivitas guru dan siswa serta perlengkapan dokumentasi seperti kamera untuk merekam kegiatan pembelajaran. Perencanaan ini diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang terstruktur, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

##### 2. Pelaksanaan

Tindakan pada siklus I dilakukan melalui tiga tahapan pembelajaran, yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Pada kegiatan awal, guru membangun motivasi siswa dan mengaitkan materi dengan pengetahuan sebelumnya. Kegiatan inti menerapkan pendekatan saintifik, seperti mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan, sesuai sintaks model Teams Games Tournament (TGT). Kegiatan penutup digunakan untuk merefleksi pembelajaran, memberikan umpan balik, dan memperkuat pemahaman siswa. Pelaksanaan ini dirancang agar pembelajaran berjalan efektif, interaktif, dan mendukung pencapaian hasil belajar yang maksimal.

##### 3. Observasi

Berdasarkan hasil observasi, beberapa siswa terlihat kurang percaya diri untuk berpartisipasi dalam diskusi atau menyampaikan pendapat. Hal ini memengaruhi hasil belajar mereka, karena keterlibatan yang rendah menyebabkan pemahaman materi menjadi kurang optimal. Untuk mengatasi masalah ini, guru menerapkan turnamen dengan mekanisme yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif semua siswa.

Setiap anggota kelompok diberi kesempatan secara bergiliran untuk menjawab pertanyaan yang tertera di papan turnamen, yang disusun untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Jika siswa tidak bisa menjawab, ia kembali ke kelompok dan digantikan oleh anggota lain untuk melanjutkan menjawab pertanyaan tersebut. Dengan cara ini, setiap siswa diberi kesempatan untuk berkontribusi dalam diskusi kelompok.

Turnamen dilakukan dalam waktu terbatas, yang menambah tantangan agar siswa lebih fokus dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan. Di akhir kegiatan, kelompok dengan poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang dan diberi hadiah sebagai bentuk

penghargaan untuk meningkatkan motivasi siswa.

Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri siswa yang sebelumnya kurang aktif, tetapi juga menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Hasil belajar siswa menunjukkan kemajuan, terutama dalam hal partisipasi, pemahaman materi, dan kerja sama tim. Aktivitas ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif, yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

**Tabel 2.** Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase %
70-100	Tuntas	8	47,04%
0-69	Tidak tuntas	9	52,94%
Jumlah			100%

#### 4. Refleksi siklus I

Refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa meskipun siswa menikmati permainan turnamen, mereka masih merasa kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Di akhir sesi, guru meminta siswa untuk menjawab lima pertanyaan secara individu dalam waktu 15 menit. Langkah ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan bagian dari pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Setelah itu, guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi tersebut. Pada akhirnya, guru menutup pembelajaran dan memberikan gambaran mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, guna mempersiapkan siswa untuk materi selanjutnya dan meningkatkan hasil belajar mereka dalam IPAS.

### Siklus II

#### 1. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT disusun dan dikembangkan oleh peneliti yang juga bertugas sebagai guru kelas. Dalam tahap perencanaan ini, guru menyusun modul ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran yang relevan, serta membuat soal evaluasi dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Selain itu, guru juga menyusun lembar observasi untuk memantau aktivitas baik guru maupun siswa selama proses pembelajaran, serta mempersiapkan perlengkapan dokumentasi yang dibutuhkan untuk mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran..

#### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam tiga tahap pembelajaran, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Setiap tahap dirancang untuk mengintegrasikan proses pembelajaran sesuai dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dengan mengimplementasikan langkah-langkah pendekatan saintifik secara terstruktur dan sistematis.

#### 3. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran pada siklus II, seluruh aktivitas pada tahap kegiatan awal, inti, dan penutup dinilai berjalan dengan baik. Interaksi antara guru dan siswa serta keterlibatan siswa dalam setiap tahapan pembelajaran terlihat sangat positif. Selain itu, hasil belajar siswa yang diukur melalui tes akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut. Hal ini menunjukkan efektivitas penerapan model

pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

**Tabel 2.** Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase %
70-100	Tuntas	13	76,47%.
0-69	Tidak tuntas	4	23,53%
Jumlah			100%

#### 4. Refleksi siklus II

Hasil observasi terhadap guru dan siswa setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Pengamatan yang dilakukan oleh observer menunjukkan bahwa seluruh rangkaian pembelajaran, baik dari sisi kinerja guru maupun partisipasi siswa, telah memenuhi kriteria baik (B). Hal ini mencerminkan efektivitas pelaksanaan pembelajaran dalam menerapkan model TGT.

Adapun hasil tes akhir pada siklus II mengungkapkan bahwa dari 17 siswa yang menjadi subjek penelitian, 76,47% siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan nilai  $\geq 70$  SKBM, yang berarti mereka telah memahami materi dengan baik. Sementara itu, 23,53% siswa lainnya belum mencapai ketuntasan tersebut, menunjukkan adanya kebutuhan untuk pemberian perhatian lebih pada siswa yang belum tuntas. Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan adanya kemajuan yang signifikan dalam pembelajaran, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan agar semua siswa dapat mencapai standar ketuntasan yang diharapkan.

#### Pembahasan

Pada siklus I penelitian, hanya 47,04% peserta didik yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang masih jauh dari target yang ditetapkan, yaitu 76%. Hal ini menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan dalam strategi pembelajaran. Namun, setelah strategi pembelajaran dioptimalkan dan model TGT diterapkan secara lebih efektif pada siklus II, tingkat ketuntasan peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, yakni mencapai 76,47%. Peningkatan sebesar 29,43% ini menunjukkan bahwa model TGT memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Frayoga, A. (2024) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan kompetitif, sehingga siswa menjadi lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses belajar. Model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) memiliki dampak positif terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik di sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan kerja sama dan keaktifan siswa. Hal ini terjadi karena model tersebut mendorong peserta didik untuk saling berinteraksi, berkolaborasi, dan berdiskusi guna mencapai tujuan bersama. Berbagai aktivitas dalam model ini tidak hanya memotivasi peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kelompok, tetapi juga membantu mereka memperdalam pemahaman materi pembelajaran. Kerja sama dalam kelompok memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan dan memahami materi secara lebih mendalam.

Lebih dari sekadar meningkatkan hasil akademik, model TGT juga efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir kritis siswa. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan

bagi siswa untuk saling bertukar ide, berdiskusi, dan memperdalam pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Model pembelajaran berbasis tim seperti TGT sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Keterampilan-keterampilan ini sangat penting di era modern, di mana kolaborasi dan kemampuan untuk berpikir secara analitis menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan profesional.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti menurut Handayani et., al (2024) menunjukkan bahwa pada prasiklus, tingkat keberhasilan peserta didik mencapai 38% dengan rata-rata kelas 67. Pada siklus I, terjadi peningkatan sebesar 24% menjadi 62%, dengan rata-rata kelas meningkat menjadi 73. Pada siklus II, hasil belajar peserta didik meningkat lagi sebesar 28%, mencapai 90%, dan rata-rata kelas menjadi 80. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa yang tercermin dari tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan rata-rata mencapai 80% dalam pembelajaran PPKn. Jadi, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi hasil akademik maupun pengembangan keterampilan sosial siswa. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa mencapai target pembelajaran akademik, tetapi juga mengasah kemampuan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan komunikasi yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, TGT menjadi model pembelajaran yang dapat diterapkan secara fleksibel di berbagai mata pelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan mendalam.

Hasil penelitian Pada siklus II penelitian di UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1, hasil belajar siswa menunjukkan perkembangan yang signifikan. Dari total 17 siswa yang terlibat, sebanyak 76,47% berhasil mencapai nilai  $\geq 70$ , sedangkan sisanya, yaitu 23,53%, masih berada di bawah nilai tersebut. Persentase keberhasilan ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai dengan kategori baik (B), sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan tidak memerlukan siklus lanjutan. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan model TGT tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih baik tetapi juga meningkatkan pencapaian akademik secara kolektif.

Perubahan positif tidak hanya terlihat pada hasil belajar, tetapi juga pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Pada siklus I, hanya sebagian siswa yang menunjukkan perhatian terhadap materi pembelajaran, sementara partisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan penggerakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) masih tergolong rendah. Namun, setelah penerapan model TGT pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berkolaborasi dalam kelompok, serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.

Keberhasilan model TGT ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menyatakan bahwa kolaborasi dalam kelompok kecil dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya permainan turnamen yang menantang, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berkompetisi secara sehat. Mereka merasa dihargai atas kontribusi mereka di dalam kelompok, sehingga tercipta lingkungan belajar yang mendukung. Selain itu, elemen kompetisi dalam model TGT membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa, karena setiap individu memiliki peran penting dalam keberhasilan kelompoknya.

Peningkatan ini juga menunjukkan bahwa pengajaran yang efektif membutuhkan adaptasi metode berdasarkan kebutuhan siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai pemberi informasi tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, model TGT dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran

yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, relevan, dan mendukung perkembangan holistik siswa. Hal ini menjadi landasan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan.

Secara keseluruhan, proses yang telah dilalui, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi, mengkonfirmasi bahwa penerapan model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademis, tetapi juga memperkuat keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1.

Selanjutnya penelitian ini relevan dengan penelitian, Adapun penelitian serupa yang dilakukan oleh Nurhayati, et.al (2022) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas V MI YUPPI Wonokerto. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan analisis data hasil post-test, ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V MI YUPPI Wonokerto, sehingga mencapai ketuntasan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yang melampaui KKM ( $>70$ ). Hasil penelitian dan uji Z menunjukkan bahwa setelah menggunakan model TGT, hasil belajar siswa secara signifikan meningkat. Perhitungan menunjukkan nilai  $Z_{hitung}=9,08$  lebih besar daripada  $Z_{tabel}=1,64$  ( $9,08>1,64$ ), yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian ini terbukti benar dan dapat diterima.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami haturkan kepada Allah SWT atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan tepat waktu. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar Program Studi Pendidikan Profesi Guru Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas segala dukungan, fasilitas, dan kesempatan yang telah diberikan selama proses penelitian ini.

Penghargaan setinggi-tingginya juga penulis sampaikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan Bapak Abdul Rahman, S.Pd., M.Ed., Ph.D., atas bimbingan, arahan, dan kesabarannya selama proses penelitian berlangsung.

Ucapan terima kasih yang mendalam juga ditujukan kepada Bapak Dr. Alphian Sahruddin, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1, atas kebaikan dan dukungannya dalam memberikan izin serta memfasilitasi pelaksanaan penelitian di sekolah yang beliau pimpin. Penulis juga sangat berterima kasih kepada Ibu Dewi Shinta selaku Guru Pamong, atas perhatian, bimbingan, serta masukan berharga yang sangat membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

Semoga semua dukungan yang telah diberikan memperoleh balasan terbaik dari Allah SWT. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1. Perbandingan antara hasil belajar pada siklus I dan II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, hanya sedikit siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, penerapan model TGT yang lebih optimal pada siklus II, jumlah siswa yang memenuhi KKM mengalami peningkatan yang signifikan.

Selain itu, model TGT juga berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan aktivitas dalam diskusi kelompok dan lebih terlibat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, yang mencerminkan perbaikan dalam keterampilan sosial dan kerja sama mereka. Adanya elemen kompetisi sehat dan permainan edukatif dalam model ini juga mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran kooperatif TGT terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dalam aspek hasil akademik maupun pengembangan keterampilan sosial siswa. Pembelajaran yang lebih menarik dan peningkatan partisipasi siswa membuat mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, model TGT dapat menjadi alternatif yang sangat efektif untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, mereka dapat menjadi pembelajar yang terus mengembangkan segala potensi yang dimiliki serta mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan komunikatif.
2. Bagi guru, disarankan untuk memilih model, strategi, atau pendekatan pembelajaran yang tepat sebagai acuan dalam menyusun rencana pembelajaran.
3. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan lebih baik lagi dari penelitian sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Frayoga, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik di sekolah dasar. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(3), 36-43. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i3.3690>
- Handayani, V., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn di kelas V SDN Pajurangan. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(2), 6578–6585. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.10106>
- Hasan, M. S., & Aziz, A. (2023). Kontribusi Pendidikan Islam dalam Pengembangan Sosial Emosional Peserta Didik di MTs Salafiyah Syafiiyah Tebuireng Jombang. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 3(2), 143–159. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v3i2.1124>
- Jannink, A., & Kessels, A. (2022). *Educational Technology for Active Learning*. Springer.
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), [halaman artikel jika diketahui]. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Presiden Republik Indonesia. (2003). UU Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan. *Pusdiklat Perpusnas*, 18(1).
- Rahayaningsih, F. (2022). Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177–187. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.925>