




## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV UPT SPF NEGERI TIDUNG**

**Rahmah Nita Rukmina Sari<sup>1</sup>, Rahmawati Patta<sup>2</sup>, Rini Ekawati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [rahmahnita40@gmail.com](mailto:rahmahnita40@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [rahmapatta@gmail.com](mailto:rahmapatta@gmail.com)

<sup>3</sup>UPT SPF SD Negeri Tidung /email: [riniekawati1811@gmail.com](mailto:riniekawati1811@gmail.com)

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 03-02-2025</i> <i>Revised; 08-03-2025</i> <i>Accepted; 04-04-2025</i> <i>Published; 25-05-2025</i>	Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik setelah menggunakan model kooperatif tipe teams Games Tournament pada peserta didik kelas IV UPT SPF SD Negeri Tidung. Dalam penelitian ini, Guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada pembelajaran IPAS. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas IV UPT SPF SD Negeri Tidung dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang terdiri dari 10 peserta didik laki dan 5 peserta didik Perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> dapat meningkatkan dan hasil belajar pada muatan pembelajaran IPAS di kelas IV UPT SPF SD Negeri Tidung. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian. pada tahap siklus 1 yaitu 13% menjadi 73% pada siklus 2. Rata-rata ketuntasan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV naik 60 %
<b>Keywords:</b> <i>Model Pembelajaran</i> <i>Kooperatif Tipe Teams</i> <i>Games Tournament,</i> <i>Hasil belajar IPAS</i>	artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0 

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pengembangan individu dan masyarakat. Dalam konteks global yang terus berubah, peran pendidikan semakin vital sebagai alat untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan dan peluang yang ada. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga sikap dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berkontribusi secara efektif dalam masyarakat. Di era informasi dan teknologi yang pesat, pendidikan yang berkualitas menjadi kunci untuk

meningkatkan daya saing individu dan bangsa. Akses terhadap pendidikan yang baik berpotensi mengurangi kesenjangan sosial dan ekonomi, memberikan kesempatan yang sama bagi semua lapisan masyarakat untuk meraih impian dan tujuan mereka. Selain itu, pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk membangun karakter dan moral, serta menciptakan kesadaran akan tanggung jawab sosial.

Salah satu aspek fundamental dalam perkembangan individu dan masyarakat. Dalam konteks global yang terus berubah, pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter, meningkatkan keterampilan, dan mempersiapkan generasi masa depan menghadapi tantangan. Sebagai sebuah proses, pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan nilai-nilai moral, sosial, dan budaya. Pendidikan merupakan proses penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan individu. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan sosial dan etika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas hidup dan mendorong kemajuan masyarakat. Dalam konteks ini, berbagai sistem pendidikan di seluruh dunia berusaha untuk memenuhi kebutuhan dan tantangan yang terus berkembang di era modern.

Pendidikan yang efektif tidak hanya bergantung pada metode pengajaran yang digunakan, tetapi juga pada cara siswa terlibat dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang semakin banyak diterapkan dalam dunia pendidikan adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini menekankan kolaborasi antar siswa untuk mencapai tujuan belajar bersama. Salah satu tipe dari model kooperatif ini adalah Teams-Games-Tournament (TGT), yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. penggunaan model juga dapat meningkatkan motivasi siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna. Melalui pendekatan yang berbeda, siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara kreatif, sehingga memudahkan mereka dalam mengaitkan teori dengan praktik. Oleh karena itu, pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat menjadi kunci untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

TGT menggabungkan elemen kompetisi dan kerjasama, di mana siswa dibagi ke dalam tim yang berkompetisi dalam permainan atau kuis berdasarkan materi pelajaran. Metode ini tidak hanya mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi yang penting. Dengan membangun suasana belajar yang aktif dan interaktif, TGT berpotensi meningkatkan pemahaman konsep dan retensi informasi.

Model Kooperatif TGT (Teams Games Tournaments) adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong kolaborasi antara siswa dalam kelompok kecil. Dalam model ini, siswa belajar materi bersama dan kemudian berkompetisi dalam permainan atau turnamen untuk menguji pemahaman mereka. Setiap siswa memiliki peran aktif, yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Keuntungan dari TGT adalah meningkatkan interaksi sosial dan kemampuan kerja sama, serta memungkinkan siswa saling membantu dalam memahami konsep. Dengan penilaian berbasis tim, siswa termotivasi untuk belajar lebih giat, karena keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi masing-masing. Model ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif.

Permana (2022) Dalam studi terbarunya, Permana menekankan bahwa TGT dapat

meningkatkan hasil belajar akademik siswa di berbagai disiplin ilmu. Model ini mengkombinasikan aspek kompetisi yang menyenangkan dengan kolaborasi, yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Huang, Y., & Zhang, J. (2021) yang dalam penelitian mereka, *The Effects of TGT on Students' Learning Motivation and Achievement*, Huang dan Zhang menemukan bahwa penerapan TGT dalam kelas meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil akademik, terutama dalam mata pelajaran STEM.

Keterkaitan antara model Teams Games Tournaments (TGT) dan hasil belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sangat signifikan dalam konteks pendidikan. Model TGT, yang mengedepankan kolaborasi dan kompetisi di dalam kelompok, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar dari pengajaran langsung, tetapi juga saling berbagi pengetahuan dan pengalaman melalui interaksi aktif.

Dalam pembelajaran IPAS, pemahaman konsep-konsep ilmiah sering kali memerlukan eksplorasi dan diskusi. Model TGT memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau tantangan, yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, elemen kompetisi yang ada dalam TGT dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan mencapai hasil yang lebih baik. Dengan demikian, penerapan model TGT diharapkan dapat berdampak positif pada hasil belajar IPA siswa, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menghambat proses belajar dan mengurangi motivasi siswa. Misalnya, jika model ceramah digunakan secara berlebihan, siswa mungkin merasa bosan dan tidak terlibat, sehingga mengurangi pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, model pembelajaran yang tidak mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa, seperti model yang terlalu kaku atau tidak memberikan ruang untuk kolaborasi, dapat mengakibatkan rendahnya interaksi antar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus di sekolah mitra PPL. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pengamatan, refleksi, revisi. Data observasi, data hasil berpikir kreatif, data belajar ranah kognitif, data belajar ranah afektif, data belajar ranah psikomotor, dan data respon peserta didik diperoleh dari lembar observasi, lembar tes, dan lembar angket. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah penerapan model pembelajaran inkuiri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV UPT SPF SD Negeri Tidung diketahui jumlah peserta didik dalam satu kelas yaitu 15 peserta didik, yang terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan. Pembelajaran dilaksanakan dengan tatap muka. Peserta didik diberikan buku dan tugas setelah itu mengumpulkannya sampai jam pelajaran selesai. Peserta didik juga hanya terbatas mendapatkan materi dari buku yang dimiliki dan video tanpa ada media pembelajaran yang konkret yang bisa dilihat secara langsung dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Untuk pembelajaran IPAS kelas VI tentu membutuhkan media pembelajaran yang dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik. Pembelajaran tatap muka yang berlangsung di kelas IV tersebut tentu kurang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV saat pembelajaran berlangsung ini juga terlihat bahwa pemahamannya sebenarnya kurang, terlihat dari jawaban

tugas yang kalimatnya sama dengan buku, bukan jawaban dengan bahasa peserta didik sendiri.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS perlu diperbaiki untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV UPT SPF SD Negeri Tidung. Penggunaan model Kooperatif Tipe TGT dapat diterapkan karena TGT mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi kelompok maupun permainan yang berkaitan dengan materi IPA. Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Tidung pada muatan pembelajaran IPAS dengan materi “tumbuhan sumber kehidupan di bumi

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SD Negeri Tidung. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPT SPF SD Negeri Tidung. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dan tes. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik kelas terkait hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS, tes dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik kelas. Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu pedoman wawancara, lembar observasi, dan instrumen tes yang berupa soal. Pedoman wawancara terdiri dari 10 soal terkait dengan pemahaman peserta didik kelas terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peserta didik kelas dan hasil belajar pada pembelajaran IPA. Instrumen tes yang digunakan yaitu berupa soal tes yang terdiri dari 10 soal setiap siklus, setiap jawaban benar mendapatkan skor 10.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil analisis data terhadap hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPAS dapat dilihat pada tabel berikut,

**Tabel 1.** Nilai Rata-rata hasil belajar peserta didik

Tahapan	Nilai rata rata peserta didik
Pra Siklus	45
Siklus 1	61
Siklus 2	80

Berdasarkan pada data pada table diatas dapat diketahui rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada tiap tahapannya. Pada tahap pra siklus rata-rata nilai hasil belajar peserta didik adalah 45, pada siklus 1 rata-rata nilai hasil belajar peserta didik yaitu 61, dan pada siklus 2 rata-rata nilai hasil belajar peserta didik adalah 80.

**Tabel 2.** Analisis data hasil belajar IPAS

Kategori	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah Peserta didik	Persen	Jumlah Peserta didik	Persen	Jumlah peserta didik	Persen
Tuntas	2	13 %	6	40 %	11	73 %
Belum	13	87 %	9	60 %	4	27 %
<b>tuntas</b>						

Pada tabel 2. Dapat diketahui analisis data hasil belajar IPA mulai dari tahap pra-siklus hingga tahap 2. Pada tabel tersebut dapat diketahui banyaknya peserta didik dan persentase peserta didik yang tuntas dan belum tuntas. Penentuan ketuntasan peserta didik berdasarkan KKM sekolah yaitu 75. Pada tahap pra-siklus dari 15 peserta didik terdapat 2 peserta didik yang tuntas atau 13% peserta didik tuntas, pada siklus 1 terdapat 6 peserta didik yang tuntas atau 40% peserta didik tuntas, dan pada siklus 2 terdapat 11 peserta didik tuntas atau 73% peserta didik tuntas.

### Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan sebanyak 2 siklus penelitian masing-masing dilaksanakan sebanyak 2 pertemuan. Penelitian dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Penelitian dilaksanakan di kelas IV UPT SPF SD Negeri Tidung dengan subjek penelitian sebanyak 15 peserta didik..

Data hasil belajar peserta didik didapatkan dari data guru sebagai data pra siklus dan data hasil setiap siklusnya didapatkan dari soal tes yang diselesaikan peserta didik. Soal tes terdiri dari masing-masing 10 soal pilihan ganda di setiap siklusnya. Data diperoleh dengan menghitung rata-rata ketuntasan peserta didik dalam satu kelas di setiap siklus.

Data hasil belajar peserta didik mulai dari tahap pra siklus dilihat dari persentase ketuntasannya yaitu 13% peserta didik tuntas, kemudian pada siklus 1 40% siswa tuntas. Data tersebut menunjukkan rata-rata ketuntasan hasil belajar peserta didik naik 27%. Pada siklus 2 ketuntasan rata-rata peserta didik dalam satu kelas yaitu 73%, dibandingkan dengan siklus 1 dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik naik 33%. Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar peserta didik tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap tahapannya dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* karena peserta didik dapat memahami materi, karena siswa lebih memahami dan mengingat informasi dengan cara yang lebih menyenangkan..

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil belajar peserta didik semakin meningkat terkait dengan pemahaman terhadap pembelajaran yang lebih baik lagi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada muatan pembelajaran IPAS. Penelitian ini tentu telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai prosedur ilmiah, namun masih mempunyai keterbatasan seperti masalah teknis terkait kurang terbiasannya peserta didik mengerjakan tugas dengan tidak mencari referensi yang lain selain sumber dari buku.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik . Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini. Pada Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, berdasarkan data awal pra siklus sampai pada siklus 2. Rata-rata ketuntasan hasil belajar belajar peserta didik pada tahap pra siklus yaitu 13% menjadi 73% pada siklus 2. Rata-rata ketuntasan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV UPT SPF SD Negeri Tidung naik 60 %.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggito & Setiawan. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Jawa Barat: CV Jejak Arikunto, S. (2006). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jakarta: Bina Aksara. Harisuddin, M.I, (2019). Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa. Bandung : Panca Terra Firma. Kunandar. (2013). Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh. Jakarta: PT Rajawaliindo Persada.
- Mulyatiningsih, E. (2011). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Ngalimun. (2016). Strategi Dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Presindo
- Sudjana, N. (2015). *Pembelajaran Kooperatif: Teori dan Praktik*. Bandung: Sinar Grafika.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, C