



Global Journal Education Science and Technology (GJST)

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

Volume 2, Nomor 4 bulan Maret 2025

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN QUESTION CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS DI SD

Nudiawati¹, Amrah², Nuraeni Amir³

¹Universitas Negeri Makassar/ Email: nudiawati3005@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar/ Email: Amrah@gmail.com

³ UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah/ Email: enhiji@gmail.com

Artikel info

Received; 02-12-2024

Revised:03-01-2025

Accepted;04-02-2025

Published,25-03-2025

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif teams games tournament (TGT) berbantuan question card untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian adalah 19 siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I yang tuntas secara individual dari 19 siswa hanya 6 siswa atau 32% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada pada kategori rendah. Sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dimana dari 19 siswa terdapat 17 siswa atau 90% telah memenuhi KKM. Dengan demikian dapat disimpulkan Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan question card dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah.

Keywords:

Model pembelajaran
Teams games tournament
(TGT)

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



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dari keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui pengajaran, bimbingan, dan latihan di dalam dan luar sekolah. Tujuannya adalah memberikan kecakapan hidup kepada siswa agar mereka memahami perannya sekarang dan di masa depan. Pendidikan selalu menarik untuk dibahas karena diharapkan bisa mencapai tujuan tersebut. Tujuan Pendidikan Nasional menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 adalah mengembangkan kemampuan, membentuk watak, dan mencerdaskan bangsa, serta mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan berkembang seiring dengan teknologi yang semakin maju. Peningkatan kualitas pendidikan, terutama pendidikan di sekolah dasar merupakan langkah awal untuk peningkatan sumber daya manusia. Pembelajaran adalah suatu usaha yang melibatkan dan menggunakan pengetahuan professional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Melalui pelayanan pendidikan diharapkan semua warga negara memperoleh hak dan kesempatan belajar yang dapat mengembangkan kualitas diri sesuai dengan potensi yang dimiliki untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas.

Untuk mencapai bangsa yang cerdas, harus terbentuk masyarakat belajar (Ilmi et al., 2023). Pendidikan menjadi proses pembelajaran yang dapat mengubah konsep berpikir siswa, oleh karena itu dalam proses pembelajaran tidak hanya memindahkan atau menyampaikan pengetahuan guru kepada siswa, namun harus melibatkan kognitif siswa secara aktif sehingga siswa dapat berpikir secara aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar atau tujuan dari proses pembelajaran tersebut. (Kholipah et al., 2022). Jadi pembelajaran adalah suatu aktifitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi sebagai kondisi yang disarankan untuk tercapainya proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. “Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai dan diwariskan agar terlaksana secara efektif dan efisien” (Aldeirre, 2018). Pemerintah berusaha meningkatkan pendidikan dengan memperbarui kurikulum, menyediakan fasilitas belajar, meningkatkan kualitas guru, dan memberikan bantuan. Guru harus membuat pembelajaran menarik dan efektif. Guru ideal bertindak kritis dan profesional serta menemukan cara mengajar yang tepat. Proses pembelajaran yang baik memerlukan model, pendekatan, strategi, dan metode yang tepat. Memperbaiki pola pembelajaran adalah cara mengatasi masalah dalam pendidikan.

Pembelajaran IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam menghasilkan siswa yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif, logis, dan berinisiatif dalam mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Utami, 2015). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan konsep atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA di MI/SD dalam Kurikulum Merdeka digabung dengan IPS menjadi IPAS. Tujuannya agar pembelajaran lebih holistik, sehingga siswa memahami masalah lingkungan alam dan sosial. Di sekolah dasar, diperlukan model pembelajaran khusus agar siswa aktif dan mudah memahami materi. Jika materi IPAS diajarkan dengan cara menarik, akan lebih mudah diingat oleh siswa. Permainan akademik

bisa membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, serta mendorong siswa bekerja sama aktif.

Namun, model klasikal masih sering digunakan guru, di mana guru memberikan materi atau soal untuk dipelajari dan memberi soal tambahan jika siswa sudah paham. Agar pembelajaran lebih efektif, guru perlu mengubah model ini menjadi lebih menarik dan membuat siswa aktif. Untuk itu, guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan model pembelajaran lain. Hasil observasi yang telah dilakukan di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional masih digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode ceramah ini membuat pembelajaran berpusat pada guru dan siswa tetap pasif. Hasil belajar yang buruk disebabkan oleh dua faktor: (1) siswa jarang terlibat dalam memecahkan masalah yang diberikan; (2) siswa tidak dapat mengaitkan pelajaran dengan masalah yang terjadi di sekitar mereka; dan (3) Guru juga jarang menggunakan media sebagai alat bantu penyampaian materi agar siswa paham dengan maksud materi yang disampaikan. Hal tersebut membuat pembelajaran IPAS terasa monoton dan membosankan. Peserta didik kurang termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar juga kurang memenuhi target yang ditetapkan. Jika dibiarkan secara terus menerus hal ini tentunya akan berdampak pada semakin menurunnya hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menerapkan salah satu model pembelajaran yakni penggunaan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Dalam model pembelajaran kooperatif, banyak sekali tipe dari model pembelajaran tersebut yaitu salah satunya tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar (Yunita, 2019). Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan pengelompokan heterogen, dengan tahapan belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan (Syafruddin, 2020).

Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi, dan manfaat penuh terhadap belajar (Karini, 2020). Dalam TGT (*Teams Games Tournament*) siswa mempermainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing (Hamdani, 2019). Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran (Mawardi, 2019). Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok. Permainan dalam TGT (*Teams Games Tournament*) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka dan gambar (Harahap, 2018). Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin (Slavin, 1995), dan salah satunya adalah pembelajaran TGT. Inti dari kegiatan yang perlu dilakukan meliputi penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, pertandingan atau lomba, dan pemberian penghargaan kelompok (Santosa, 2018). Tercapainya sebuah tujuan dalam pembelajaran ditandai dengan adanya hasil belajar siswa yang baik (Jacub, Marto, 2019), sehingga hasil belajar menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Diadaptasi dari (Rusman, 2016) sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournamens) adalah sebagai berikut: 1) penyajian kelas, Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar. 2) Teams, Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen. 3) Games, Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games. 4) Tournament, Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. 5) rekondisi tim, Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

Langkah-langkah pembelajaran tersebut akan lebih efektif diinterpretasikan dengan bantuan media pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2015) mengemukakan, "bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa". Dengan media *Question card* ini diharapkan nantinya siswa dapat menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan dengan kelompok masing-masing. *Question card* atau kartu soal merupakan media visual yang berupa kertas ukuran 10x10 cm. Isi dari karu ini yaitu sebagian berisi soal-soal tentang materi yang diajarkan Sani (dalam Novianti, 2017). Dengan media *Question card* (kartu soal) memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, selain itu akan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar (Gunarta, 2018). Dengan menggunakan media dalam pembelajaran akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan juga membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Sehingga hasil belajar IPA siswa dapat dicapai dengan maksimal. Menurut (Suryadi, 2020), media pebelajaran merupakan segala sesuatu yang dipergunakan dalam merangsang kemampuan intelektual dan emosional siswa dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek positif yang digunakan untuk berinteraksi antara guru dengan murit untuk mengaktifkan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Guru merupakan aspek dominan yang menjamin suasana belajar siswa di sekolah, kualitas interaksi antara guru dan siswa dipengaruhi oleh karakteristik daya setting (ruang kategori, pemanfaatan ruang, sumber belajar, dan lain-lain), dan pengaruhnya (Setiawan, 2020)

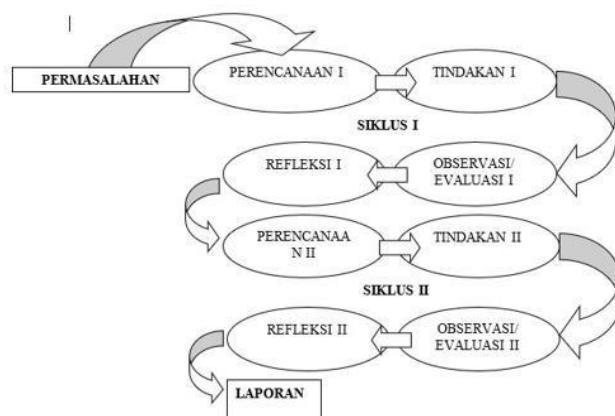
Salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa adalah peran guru. Guru ingin semua siswanya berhasil, yang dipengaruhi oleh cara penyampaian materi, metode, dan media yang digunakan. Guru perlu membuat pembelajaran menarik agar siswa lebih semangat belajar, yang pada akhirnya meningkatkan prestasi hasil belajar siswa. Penelitian ini dikuatkan oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Setianingsih; et al., 2021) dengan judul penelitian penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar materi perkalian siswa kelas III SD muhammadiyah 8 surabaya dengan hasil belajar siswa meningkat yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 70,33 pada siklus I menjadi 77,40 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 54% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II. Dari butir (1) dan (2) dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran TGT dengan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya.

Selanjutnya penelitian oleh (Gunarta, 2018) dengan judul pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPA bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) berbantuan media *question card* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD menunjukkan hasil diperoleh dari perhitungan uji-t, nilai thitung = 3,69 dan ttabel = 2,021(dengan db = 42 pada taraf signifikansi 5%), H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *question card* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD. Kemudian penelitian oleh (Adiputra, Dede Kurnia Heryadi, 2021) dengan judul meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran IPA di SD sangat besar maka model kooperatif TGT sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Ketiga penelitian tersebut menjadi referensi bagi peneliti yang bertujuan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *question card* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV UPT SPF SD INPRES HARTACO INDAH.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya dengan tahapan-tahapan pelaksanaan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setting penelitian ini adalah lokasi penelitian dan subjek penelitian. Lokasi penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di UPT SPF Inpres Hartaco Indah yang terletak di Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah sebanyak 12 orang siswa laki-laki, 7 orang siswa perempuan dengan total subjek 15 orang siswa.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikutip oleh Arikunto (dalam Suharsimi, 2006) dalam bukunya “Penelitian Tindakan Kelas” yang terdiri dari beberapa siklus tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan pada siklus sebelumnya. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas belajar siswa pada tindakan siklus I berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa mengenai materi yang diajarkan. Setelah melalui proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *question card* selama 2 kali pertemuan pada siklus I diakhiri dengan melakukan tes pada akhir siklus. Adapaun hasil tes belajar siswa siklus I dapat dilihat tabel berikut ini :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPAS berbantuan *question card* siswa kelas IV UPT SPF Inpres Hartaco Indah Siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	0 - 40	Sangat rendah	0	0
2	41 - 55	Rendah	2	10
3	56 - 70	Sedang	11	58
4	71 - 85	Tinggi	6	32
5	86 - 100	Sangat tinggi	0	0
Jumlah			19	100

Dari tabel 1 dikemukakan bahwa dari 19 siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah menunjukkan bahwa masih banyak tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat rendah, kategori rendah yakni 2 siswa atau sekitar 10%, pada kategori sedang yakni sekitar 11 siswa atau 58% sedangkan pada kategori tinggi hanya ada 6 siswa atau sekitar 32% dan kategori sangat tinggi 0 siswa atau 0%.

Apabila hasil belajar siswa pada siklus I dianalisis, maka persentase ketuntasan belajar siswa berbantuan *question card* pada siklus I siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Siklus I

Presentase skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
0 – 74	Tidak tuntas	13	68
75 – 100	Tuntas	6	32
Jumlah		19	100

Dari tabel 2 dikemukakan bahwa dari 19 siswa kelas IV UPT SPF Inpres Hartaco Indah menunjukkan bahwa kategori tidak tuntas yakni 68% atau sekitar 13 siswa sedangkan kategori tuntas yakni 32% atau sekitar 6 siswa dari 19 siswa. Ini berarti masih banyak siswa yang perlu perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan individual yakni 19 siswa.

Aktivitas belajar siswa pada tindakan siklus II berpengaruh pada peningkatan hasil

belajar siswa mengenai materi yang diajarkan. Setelah melalui proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *question card* selama 2 kali pertemuan dan diakhiri dengan melakukan tes pada akhir siklus. Adapun hasil tes belajar siswa siklus II dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPAS berbantuan *question card* siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	0 - 40	Sangat rendah	0	0
2	41 - 55	Rendah	0	0
3	56 - 70	Sedang	2	10
4	71 - 85	Tinggi	8	43
5	86 - 100	Sangat tinggi	9	47
Jumlah			19	100

Berdasarkan tabel 3 dikemukakan bahwa dari 19 siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah menunjukkan bahwa tidak ada kategori sangat rendah dan rendah sedangkan pada kategori sedang sebanyak 2 siswa atau sekitar 10%, kategori tinggi yakni 8 siswa atau sekitar 43%, begitu juga dengan kategori sangat tinggi sebanyak 9 siswa atau sekitar 47%.

Apabila hasil belajar siswa pada siklus II dianalisis, maka persentase ketuntasan belajar siswa berbantuan *question card* pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

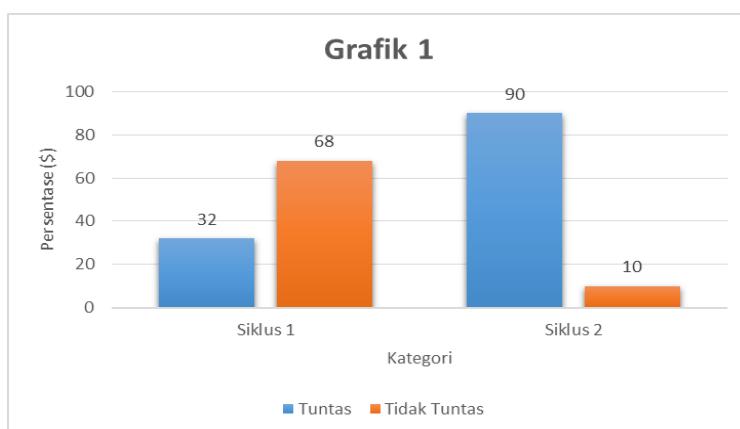
Tabel 4. Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Siklus II

Presentase skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
0 – 74	Tidak tuntas	2	10
75 – 100	Tuntas	17	90
Jumlah		19	100

Dari tabel 4. dikemukakan bahwa dari 19 siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Haratco Indah menunjukkan bahwa kategori tidak tuntas yakni 10% atau sekitar 2 siswa sedangkan kategori tuntas yakni 90% atau sekitar 17 siswa dari 19 siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa Ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS berbantuan *question card* siklus II sudah tercapai secara klasikal karena jumlah siswa yang hasil belajar tuntas lebih dari 85%, karena indikator keberhasilan mengisyaratkan bahwa apabila 85% dari jumlah siswa mendapatkan nilai hasil belajar ≥ 70 pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *question card* dianggap tuntas secara klasikal. Dengan demikian tujuan pembelajaran sudah tercapai. Penelitian ini memberikan hasil yang signifikan yakni meningkatnya kualitas proses dan hasil belajar IPAS berbantuan *question card* di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat pada tabel 5 dan grafik 1 sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Siklus I dan Siklus II

Percentase Skor	Kategori	Siklus 1		Siklus 2	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Percentase
75 - 100	Tuntas	6	32	17	90
0 - 74	Tidak Tuntas	13	68	2	10

**Grafik 1.** Perbandingan Ketuntasan dan Skor Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah.

Pembahasan

Dalam penelitian ini diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *question card* yang terdiri dari dua siklus. Penelitian ini memberikan hasil yang signifikan yakni meningkatnya kualitas proses dan hasil belajar IPAS di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah. Berdasarkan hasil deskriptif tabel 5 dan grafik 1 menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan dua kali tes siklus, siswa yang tuntas secara perorangan pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Siswa tidak tuntas terdiri dari 13 siswa sedangkan siswa yang tuntas terdiri dari 6 siswa dari 19 siswa pada siklus I. Sedangkan pada siklus II ketidak tuntas belajar yaitu 2 siswa dan tuntas sebanyak 17 siswa.

Berdasarkan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *question card* mengalami peningkatan berdasarkan tes yang telah dilakukan selama 2 siklus dengan 4 kali pertemuan. Hal ini didukung oleh data yang diperoleh dari data persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Pada siklus I hasil persentase mencapai 32% sedangkan hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 90%.

Sedangkan peningkatan kualitas proses belajar siswa pada hasil observasi menunjukkan pada siklus I rendah, hal ini disebabkan siswa belum terbiasa dengan strategi pembelajaran yang

diterapkan, akibatnya hasil belajar IPAS juga rendah. Pada siklus II terjadi peningkatan kualitas proses belajar mengajar yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar IPAS. Hal ini disebabkan siswa mulai beradaptasi dengan strategi pembelajaran yang diterapkan, selain itu siswa lebih termotivasi dengan penghargaan yang diberikan dan media berbantuan *question card*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa : Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari 4-6 siswa yang mempunyai kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda. Model ini membuat siswa lebih semangat dalam belajar karena dalam model ini terdapat permainan atau turnamen dalam proses pembelajaran sehingga tidak membuat siswa bosan, mengantuk dan lain sebagainya. Berdasarkan analisis data dari pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) berbantuan *question card* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada rata-rata nilai siswa pada siklus I dan siklus II. Selain itu, Terjadi perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran sesuai dengan hasil observasi yaitu dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *question card* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk bertanya baik kepada guru maupun kepada temannya tentang materi yang tidak dimengerti serta dapat meningkatkan kehadiran siswa yang berdampak pada hasil belajar juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya.

Beberapa saran yang membangun peneliti sampaikan kepada siswa, sekolah dan peneliti lain. Bagi siswa disarankan untuk lebih fokus dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melihat hasil penelitian yang diperoleh melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) berbantuan *question card* dalam proses pembelajaran, maka diharapkan kepada guru-guru agar dapat menerapkan pembelajaran ini. Bagi sekolah yaitu penelitian ini hendaknya dapat digunakan sebagai dasar penentuan kebijakan yang berkaitan dengan pengembangan profesi guru dan peningkatan kualitas pembelajaran. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sama hendaknya hasil penelitian ini dapat disajikan sebagai panduan, dimana kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi demi penyempurnaan penelitian dimasa-masa berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Dede Kurnia 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*, V No. 2, 104–111. jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika
- Aldeirre. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Brainstorming terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Materi Vertebrata pada Siswa SMA. *Florea: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 5(2), 110– 116.
- Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Kharisma Putra Utama Offset.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card

- Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112–120. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.
- Hamdani. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Harahap. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar PPKN melalui Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 SD Negeri Tebing Tinggi. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 8(2), 101–109. <https://doi.org/10.24114/esjgpsd.v8i2.10378>
- Ilmi, N., Pasinggi, Y. S., Amran, M., & Ilmi, I. N. (2023). *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV*. 124–129.
- Jacub, Marto. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 2 Tolitoli). *Ilmiah;Jurnal Penelitian*, 1(2), 124–129. https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Ilmiah/article/view/126.
- Karini. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Seting Lesson Study terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(1), 86.
- Kholipah, N., Forijati, R., & Surindra, B. (2022). *Penerapan Media Question Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. 8(1), 43– 52.
- Mawardi. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SD N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17319>
- Novianti. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Question Card terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganeshha Mimbar PGSD*, 5, 5.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung. PT Mulia Mandiri Press.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. *Program Studi PGSD, Fakultas Humaniora, President University*.
- Setianingsih;, D., Afiani;, K. D. A., & Mirnawati., L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1).

- Setiawan. (2020). Pendidikan Literasi Finansial Melalui Pembelajaran Fiqh Mu'ymalat Berbasis Kitab Kuning. *Nazhruna*, 3(1), 138–159. <https://doi.org/10.31538/nzh.v3i1.522>
- Slaivin. (1995). *Cooperative Learning*. Pearson.
- Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Suryadi. (2020). *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*. Google Buku.
- Syafruddin. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Group Tournament) terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makassar. *Jendela Olahraga*, 5(1), 52. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i1.4267>
- Utami. (2015). Pengaruh metode Brainstorming terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 232-241.
- Yunita. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>