



## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V UPT SPF SD NEGERI KUMALA KOTA MAKASSAR**

**Tina Rianti<sup>1</sup>, Rahmawati Patta<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [tinarianti252@gmail.com](mailto:tinarianti252@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [rahmapatta02@gmail.com](mailto:rahmapatta02@gmail.com)

### **Artikel info**

*Received: 02-08-2025*

*Revised: 18-08-2025*

*Accepted: 10-09-2025*

*Published: 30-09-2025*

### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas yang memiliki tujuan untuk mendeskripsikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri Kumala Kota Makassar. Penelitian ini berfokus terhadap Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi. Guru serta seluruh siswa kelas V SD Negeri Kumala Kota Makassar pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 sejumlah 20 orang adalah subjek penelitian ini. Observasi serta tes evaluasi dijadikan sarana dalam pengumpulan data. Penelitian ini didapatkan hasil yaitu pada Siklus I aktivitas mengajar guru termasuk kategori cukup dan meningkat menjadi baik pada siklus kedua. Sejalan dengan hal tersebut, indikator yang tercapai dalam aktivitas mengajar guru juga meningkat untuk seluruh pertemuannya yaitu dalam kategori baik. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Kumala Kota Makassar telah berhasil.

### **Key words:**

*Kooperatif, teams games tournament, gamifikasi, ipas, hasil belajar.*

artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan termasuk unsur krusial dalam pembangunan bangsa di masa depan. Pendidikan mampu menciptakan manusia yang berkualitas dan siap untuk pembangunan bangsa. Penyediaan pendidikan yang berkualitas akan berdampak pada kualitas dan mutu Pendidikan. Maka dari itu segala perangkat dalam pendidikan perlu dilakukan pembaharuan guna menyediakan kualitas pendidikan yang lebih baik. Pengembangan standar dan kualitas pendidikan ini mengacu pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Begitu juga kehidupan manusia yang salah satunya dipengaruhi Ilmu Pengetahuan Alam

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

dan Sosial. Adanya ilmu pengetahuan alam tersebut mampu memberikan wawasan pengetahuan alam yang didapatkan dari pengamatan terhadap alam dan sosial sekitar secara ilmiah, logis dan terencana. Maka dari hal tersebut, pengetahuan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan alam menjadi kebutuhan bagi manusia yang diajarkan mulai dari sekolah dasar.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS di sekolah dasar termasuk mata pelajaran inti. Pembelajaran IPAS mengajarkan anak didik berpikir kritis, analitis, sistematis, kreatif, logis, serta bekerja secara bersama. Kemampuan yang didapatkan dari pembelajaran IPAS tersebut diharapkan mampu membantu menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Dalam pembelajaran IPAS di kelas supaya bisa mencapai tujuan secara maksimal, maka yang perlu diperhatikan di antaranya adalah bagaimana guru menerapkan pembelajaran.

Guru memiliki peran utama dalam menerapkan pembelajaran di kelas. Arti dari pembelajaran itu sendiri adalah aktivitas membelajarkan anak didik, namun pada praktiknya masih banyak ditemukan guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran. Dominasi guru menyebabkan siswa cenderung kurang terlibat dalam pembelajaran yang mengakibatkan anak didik menjadi lebih pasif serta hanya menunggu penjelasan guru saja. Peristiwa ini juga menjadi saling tarik menarik dikarenakan siswa juga cenderung pasif pada saat pembelajaran dan tidak melibatkan dirinya dalam pembelajaran yang pada akhirnya guru lah yang harus mendominasi pembelajaran.

Mengacu pada pelaksanaan hasil observasi di SD Negeri Kumala Kota Makassar selama menjalankan program Pendidikan Profesi Guru (PPG Prajabatan) Tahun 2024 diperoleh informasi hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Kumala Kota Makassar kurang dari standar KKM (kriteria ketuntasan minimal) 70, yakni dengan rata-rata senilai 55,75. Hasil belajar anak didik yang rendah ini, di antaranya dipengaruhi oleh dominannya pembelajaran yang masih bkepada pada guru. Penyebab lainnya di antaranya yaitu disebabkan proses belajar mengajar oleh guru yang sebatas berceramah dan masih monoton saja, sehingga mengakibatkan rasa jenuh, oleh karena itu mengakibatkan proses belajar mengajar tidak bermakna untuk siswa (Noerhidayati, 2020). Maka dari itu, langkah yang bisa diambil di antaranya yaitu dengan mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif agar siswa lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Model pembelajaran kooperatif ditujukan sebagai upaya pengembangan keaktifan anak didik yang menitikberatkan pada aspek keterampilan sosial dan kognitif. Pembelajaran kooperatif pada konteks ini mengarah pada bermacam metode pengajaran dimana anak didik bekerja untuk saling membantu dalam kelompok kecil dalam memahami mempelajari suatu materi pelajaran. Model yang dikembangkan dalam pembelajaran kooperatif di antaranya yaitu Teams Games Tournament (TGT).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT menitikberatkan pada pengelompokan yang meliputi 4-6 siswa dengan tingkat prestasi akademik yang berbeda. Menurut Zughoiriyah, Sulastris, & Tirtayani (J. Kabunggul, 2020) bahwa salah satu kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah cara diskusi yang bisa memudahkan dalam memahami maupun menemukan konsep yang sulit.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menambah pencurahan waktu dalam mengerjakan tugas-tugas, meningkatkan keaktifan dari peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, melatih peserta didik untuk mengadakan sosialisasi bersama orang lain, dan meningkatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Untuk lebih memaksimalkan hasil belajar anak didik di sini, maka dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dipergunakan cara kerja berbasis gamifikasi.

Menurut Gunawan (2018) gamifikasi merupakan aplikasi dari beberapa elemen suatu game ke dalam konteks non-game dalam rangka mencari solusi untuk memotivasi. Ini merupakan penggunaan cara kerja atau cara berpikir dan mekanisme game dalam sebuah pembelajaran. Terdapat mekanisme game di dalamnya berupa aturan main, desain dan alat yang digunakan. Tujuan dari penggunaan gamifikasi adalah untuk membuat siswa seperti berada dalam sebuah game sehingga siswa merasa ingin lagi dan lagi. Dengan demikian penerapan konsep gamifikasi dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Anak didik akan lebih merasa tertantang dan tertarik menyelesaikan pembelajaran.

Penerapan model TGT berbasis gamifikasi diharapkan membuat siswa terdorong untuk terlibat dalam kegiatan belajar serta ini dapat menjadikan anak didik lebih fokus terhadap materi yang dipelajarinya. Jika dalam hal ini siswa lebih fokus dan termotivasi dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar mereka secara tidak langsung bisa mengalami

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

peningkatan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah pernah diteliti oleh Putri Andini Basri yang menyimpulkan adanya peningkatan yang terjadi pada hasil belajar Matematika di kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros pada tahun 2020.

Penelitian relevan juga pernah dilakukan oleh Dinda Ayu Yusia Wastari pada tahun 2018 yaitu “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.” Sejalan akan penelitian ini, maka saran yang diberikan supaya guru bisa mengembangkan dan juga menerapkan pembelajaran dengan model TGT berbasis gamifikasi sesuai kondisi dan situasi di sekolah. Hendaknya guru juga senantiasa berinovasi dalam model pembelajaran, sehingga hasil belajar dan kualitas proses belajar itu sendiri bisa meningkat. Mengacu pada pemaparan tersebut, maka peneliti memiliki ketertarikan meneliti dalam judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri Kumala Kota Makassar.”

### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan kualitatif dipergunakan pada penelitian ini. Lewat hal ini, akan bisa dikaji bahwa upaya guru bisa menjadikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri Kumala Kota Makassar meningkat. Jenis Penelitian Tindakan Kelas digunakan pada penelitian ini. Secara umum, ada tahapan yang mencakup proses merencanakan, melaksanakan, mengobservasi serta merefleksi. Keempatnya tersebut menghasilkan perputaran yang berurutan sampai kembali lagi ke tahap pertama (siklus). Penelitian Tindakan Kelas ini memiliki tujuan dalam rangka menyelesaikan masalah yang ada di kelas dan juga memperbaiki kualitas pembelajaran.

Ada 1 orang guru serta siswa (20 orang) kelas V SD Negeri Kumala Kota makassar yang dijadikan subjek penelitian ini. Siswa sebagai subjek mencakup 12 orang perempuan dan 8 orang laki-laki. Prosedur dan teknik penelitian ini mempergunakan tes, dokumentasi, dan observasi. Pelaksanaan observasi yaitu dengan langsung mengadakan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru ketika berlangsungnya proses belajar mengajar dan dilandasi tahapan penerapan model kooperatif tipe *TGT* berbasis gamifikasi. Kemudian diberikan tes sesudah materi diterima oleh siswa. Data dianalisis selama

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

berlangsungnya dan sesudah berlangsungnya penelitian. Kemudian dilakukan analisis kuantitatif dan kualitatif pada data tersebut. Terdapat 3 tahapan berurutan dalam analisis data secara deskriptif, yakni melakukan reduksi data, menyajikan data, serta penyimpulan.

Keberhasilan pelaksanaan penelitian ini bisa ditinjau berdasarkan dua indikator yaitu indikator hasil dan proses. Disebut berhasil sebuah penelitian jika indikator proses minimal mencapai 70% pelaksanaan pembelajaran sesuai tahapan model kooperatif tipe *TGT* berbasis gamifikasi baik dari siswa ataupun guru.

**Tabel 1. Presentase Pencapaian Aktivitas Belajar**

<b>No.</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Kategori</b>
<b>1.</b>	70% - 100%	Baik
<b>2.</b>	50% - 69%	Cukup
<b>3.</b>	0% - 49%	Kurang

Sumber : Arikunto (2015)

Tingkat keberhasilan siswa dalam belajar bisa ditinjau berdasarkan skor yang didapatkan siswa melalui tes di setiap akhir siklus. Pedoman yang bisa digunakan, yaitu:

**Tabel 2. Indikator keberhasilan hasil belajar siswa**

<b>Taraf keberhasilan</b>	<b>Kualifikasi</b>
<b>90-100</b>	Sangat Baik
<b>75-89</b>	Baik
<b>65-74</b>	Cukup
<b>55-64</b>	Kurang
<b>0-54</b>	Sangat kurang

Sumber : Ketetapan Departemen Pendidikan Nasional (SD Negeri Kumala Kota Makassar).

Keberhasilan dari pelaksanaan penelitian ini bisa ditinjau berdasarkan hasil belajar anak didik pada pembelajaran IPAS yaitu mencapai 70 (nilai minimal) pada 70% lebih dari total siswa kelas V. Ini bisa dilihat berdasarkan skor siswa dari tes hasil belajar IPAS.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini didapatkan hasil yang meliputi keberhasilan guru menerapkan model kooperatif tipe *TGT* berbasis gamifikasi terhadap nilai perolehan tes hasil belajar siswa setelah model kooperatif tipe *TGT* berbasis gamifikasi diterapkan. Observasi aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan I didapat hasil skor 10 (66%) atau termasuk kategori Kurang (K). Sementara hasil secara keseluruhan pada pertemuan II yaitu 11 (73, 33%) yang termasuk dalam kategori Cukup (C). Sementara untuk skor keseluruhan dari observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I yaitu 8 (53,33%) yang termasuk kategori Kurang (K). Sementara hasil secara keseluruhan pada pertemuan II yaitu 10 (66,67%) yang ada dalam kategori Cukup (C).

Selanjutnya data hasil belajar siswa pada siklus I yang berfokus materi manfaat air bagi kelangsungan makhluk hidup dan siklus air hujan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbasis gamifikasi diaplikasikan didapatkan hasil yaitu seluruh siswa pada siklus I tidak ada yang mendapatkan nilai sekitar 90-100 dalam kategori Sangat Baik atau 0%, 6 siswa mendapatkan 75-89 atau termasuk dalam kategori Baik atau 30%, nilai 65-74 ada sejumlah 7 siswa atau 35% yang memiliki kategori cukup, ada sejumlah 2 siswa atau 10% dengan nilai 55-64 atau berkategori Kurang, serta sejumlah 5 siswa atau 25% dengan nilai 0-54 atau berkategori Sangat Kurang. Tes belajar siswa siklus I bisa dilihat sebagaimana di bawah ini:

**Tabel 3. Data Deskripsi dan Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I**

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentasi</b>
90-100	Baik sekali	0	0%
75-89	Baik	6	30%
65-74	Cukup	7	35%
55-64	Kurang	2	30%
0-55	Sangat Kurang	5	25%
<b>Jumlah</b>		20	100%

Sumber : Analisis data

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan pembelajaran IPAS siswa pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan pada pembelajaran 1 dengan fokus materi manfaat air bagi kelangsungan makhluk hidup yang diajarkan pada pertemuan I.

sementara pertemuan II pada pembelajaran 2 dengan fokus siklus air hujan. Data deskriptif yang didapatkan bisa dilihat sebagaimana di bawah ini:

**Tabel 4. Data Deskripsi dan Presentase Ketuntasan Siswa Siklus I**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentasi
75-100	Tuntas	12	60%
0-74	Tidak Tuntas	8	40%
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

Sumber : Analisis Data

Mengacu pada data tersebut, berdasarkan 20 siswa terdapat sejumlah 60% atau 12 siswa yang masuk kategori tuntas serta yang tidak tuntas ada 40% atau sejumlah 8 siswa. Ini memiliki arti bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA untuk siklus I belum tercapai. Hal ini bisa diketahui berdasarkan banyaknya siswa dengan hasil belajar yang mencapai ketuntasan yaitu di bawah 70%, sebab indikator atau tolak ukur keberhasilan mensyaratkan bahwa jika 70% dari siswa secara keseluruhan mencapai nilai 70 (KKM) pada mata pelajaran IPAS dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi dinilai tuntas secara klasikal. Sehingga, belum ada atau 0 siswa yang mendapatkan nilai 90-100 atau berkategori sangat baik, nilai 75-89 didapatkan oleh sebanyak 13 siswa yang termasuk kategori baik, nilai 65-74 didapatkan oleh sejumlah 3 siswa masuk kategori cukup, nilai 55-64 didapatkan 2 siswa masuk kategori kurang, serta nilai -0-54 didapatkan oleh sejumlah 0 siswa yang termasuk dalam kategori sangat kurang. Tes belajar siswa pada siklus II bisa diketahui sebagaimana di bawah ini:

**Tabel 5. Data Deskripsi dan Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentasi
90-100	Baik sekali	2	10%
75-89	Baik	13	65%
65-74	Cukup	3	15%
55-64	Kurang	2	10%
0-55	Sangat Kurang	0	0%

<b>Jumlah</b>	20	100%
---------------	----	------

Sumber : Analisi data

Selanjutnya dalam rangka mengetahui persentase ketuntasan pembelajaran IPAS siswa pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan pada pertemuan I mengenai siklus air tanah. Sedangkan pada pertemuan II pada pembelajaran 2 dengan fokus siklus air dan bencana kekeringan. Data deskriptif yang didapatkan bisa dilihat sebagaimana di bawah ini:

**Tabel 6. Data Deskripsi dan Presentase Ketuntasan Siswa Siklus I**

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
75-100	Tuntas	16	80%
0-74	Tidak Tuntas	4	20%
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

Sumber : Analisis Data

Berlandaskan pada data tersebut, bahwa 16 siswa (80%) dari 20 siswa termasuk kategori tuntas serta yang termasuk kategori tidak tuntas ada sejumlah 4 siswa atau 20%. Ini memperlihatkan ketuntasan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPAS pada siklus II telah tercapai. Ini bisa diketahui berdasarkan ada sejumlah 70% lebih siswa yang hasil belajarnya tuntas. Sebab indikator atau tolak ukur keberhasilan mensyaratkan jika 70% dari seluruh siswa mencapai KKM (70) untuk mata pelajaran IPA lewat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi dinilai tuntas secara klasikal. Maka bisa dikatakan telah tercapai dengan baik tujuan pembelajaran tersebut.

### **Pembahasan**

Pelaksanaan penelitian ini selama dua siklus. Sebelum penelitian diadakan, makka lebih dulu peneliti mengetahui seberapa jauh siswa memahami mata pelajaran IPAS. Apabila meninjau data hasil belajar siswa sebelumnya, pada faktanya siswa yang masih di bawah nilai KKM (70) masih ada. Ini memperlihatkan bahwa perlu tindakan tertentu dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga kualitas proses dan hasil belajar IPAS siswa di kelas V SD Negeri Kumala Kota makassar bisa meningkat dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi.



## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Penelitian tindakan pada siklus I dan siklus II didapatkan hasil yaitu hasil belajar IPAS dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi di kelas V SD Negeri Kumala Kota Makassar meningkat. Hasil yang diperoleh setelah dilaksanakan siklus I pada pembelajaran IPAS Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan, dimana seluruh siswa pada siklus I memiliki rata-rata senilai 66 dari pembagian jumlah nilai seluruh siswa yaitu 1.320 dengan banyaknya siswa yang ada di kelas V. selain itu jga ditinjau berdasarkan rata-rata perolehan skor analisis data didapatkan pula hasil belajar IPAS siswa, bahwa yang sudah memenuhi standar KKM sebatas 12 siswa atau 60%. Sementara sejumlah 8 siswa atau 40% belum mencapai standar KKM. Kriteria capaian KKM ini yaitu 70.

Pembelajaran pada siklus I memperlihatkan bahwa ada perubahan, akan tetapi masih kurang. Alasannya sebab pada setiap tahap pembelajaran, baik aspek siswa maupun aspek guru. Kekurangan pada aspek guru dapat ditinjau melalui lembar observasi yang sebelumnya sudah diterangkan. Hasil belajar IPAS siswa siklus I termasuk dalam kategori Cukup. Ini disebabkan aplikasi langkahlangkah model pembelajaran belum berjalan optimal. Saat kegiatan kelompok dan penyajian materi belum maksimal, oleh karena itu belum mencapai proses pembelajaran sesuai harapan. Ini menimbulkan hasil belajar IPAS siswa pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan materi manfaat air bagi kelangsungan makhluk hidup dan siklus air hujan masih tergolong rendah, sebab siswa dalam hal ini belum paham mengenai tahapan model pembelajaran tersebut serta kurang memperhatikan apa yang sudah guru jelaskan. Melihat siswa yang memiliki hasil belajar di bawah KKM pada siklus I, maka dirasa penting mengadakan siklus II untuk menjadi tindak lanjut.

Sehingga tindakan selanjutnya dilakukan dalam rangka memperbaiki aktivitas siswa dan guru yang belum terjadi ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Maka dari hal tersebut, pada siklus II guru dengan tegas serta bersungguh-sungguh memberi pemahaman pada siswa mengenai aplikasi tahap model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi serta siswa juga menjadi memperhatikan apa yang sudah guru jelaskan. Penelitian pada siklus II didapatkan hasil yaitu pada faktanya terdapat peningkatan baik berdasarkan segi hasil belajar IPAS ataupun proses pembelajaran siswa sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan materi siklus air tanah dan siklus air dan dampaknya bagi kekeringan diterapkan. Siklus II didapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan siklus I. Maka dari hal tersebut, siklus II bisa dikatakan siklus di

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

mana guru berhasil dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi dengan baik pada pembelajaran ini.

Hal tersebut bisa diketahui berdasarkan tes hasil belajar IPAS siswa termasuk kategori Baik. Semua siswa pada siklus II mempunyai rata-rata nilai sejumlah 76,5, dimana didapatkan dari membagi nilai siswa secara keseluruhan yaitu 1.530 dengan banyaknya jumlah siswa yang ada di kelas V. Proses analisis data juga didapatkan hasil belajar bahwa 16 siswa dari 20 siswa sudah sesuai KKM (80%), sementara yang masih di bawahnya sejumlah 4 siswa (20%). KKM di sini yaitu 70. Ada peningkatan hasil belajar siswa melalui tes siklus II, yakni siswa pada siklus I memiliki rata-rata senilai 66 yang naik menjadi 76,5 dalam siklus II.

Observasi dari implementasi siklus II didapatkan hasil yaitu ada peningkatan aktivitas mengajar guru dari sebelumnya, di mana aktivitas mengajar guru untuk siklus I masih berkategori cukup serta menjadi kategori baik dalam siklus II. Selain itu, juga ada peningkatan aktivitas belajar siswa, di mana pada siklus I masih dalam kategori cukup dan berubah menjadi baik dalam siklus II.

Meninjau penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi dalam 2 siklus, maka dalam hal ini peneliti bisa mengetahui yaitu untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa maka harus dilaksanakan secara baik tahap model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagaimana teori Robert E. Slavin (Isrok'atun dan Rosmala : 2018), di mana tahapannya adalah presentasi kelas, belajar kelompok, turnamen serta penghargaan. Melalui pelaksanaan tahap tersebut secara baik, memperlihatkan model pembelajaran cukup efektif dalam mendorong peningkatan hasil belajar IPAS siswa SD Negeri Kumala Kota Makassar.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pertama-tama, syukur peneliti ucapkan sebesar-besarnya pada Allah SWT untuk seluruh karunia beserta Rahmat -Nya, sehingga pelaksanaan penelitian ini bisa selesai secara baik. Selain itu jugaa terima kasih pada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) mata kuliah Peraktik Pengalaman Lapangan di SD Negeri Kumala telah membimbing dan mengarahkan dalam penulisan maupun pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih untuk segenap pihak yang turut serta dalam pelaksanaan penelitian ini terutama kepala sekolah, guru pamong dan teman-teman PPL yang ikut serta dalam membantu penyelesaian penelitian ini.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini, yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi bisa meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Kumala Kota Makassar. Ini bisa ditinjau berdasarkan data tes belajar IPAS siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita pada siklus I mempunyai rata-rata senilai 66 dengan persentase ketuntasan sebesar 60% yang dicapai 12 orang siswa. Selanjutnya ada peningkatan hasil belajar IPAS pada siklus II, di mana siswa memiliki rata-rata nilai 76,5 atau memiliki persentase ketuntasan 80%. Mengacu [ada hasil ini, bisa diketahui bahwa hasil belajar IPAS pada Tema Lingkungan Sahabat Kita siswa kelas V SD Negeri Kumala Kota Makassar mengalami peningkatan.

### **Saran**

Beberapa saran yang bisa dipaparkan dari pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Lembaga dinas dan penyuluhan pendidikan, alangkah baiknya untuk memberikan bimbingan dan pengajaran untuk tenaga pendidik dalam hubungannya dengan pembelajaran yang inovatif, sehingga kualitas pembelajaran bisa meningkat.
2. Bagi guru, agar senantiasa memahami dan mengikuti perkembangan terkait inovasi dalam pembelajaran, maka dari hal tersebut bisa mengatasi metode pembelajaran yang membosankan dan konvensional dengan cara menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk siswa, dengan demikian bisa mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebaiknya juga terus menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran seperti pada pembelajaran IPA sebagai peningkatan kemampuan belajar siswa.
3. Bagi siswa, harusnya siswa sungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar secara tertib dan baik supaya bisa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif sebab pembelajaran berbasis masalah ini bisa memudahkan mengingat materi yang sudah dipelajarinya.
4. Bagi peneliti berikutnya, sebaiknya dalam melakukan penelitian dengan model pembelajaran ini berusaha untuk menggunakan pelajaran atau materi lainnya. Selain itu, supaya hasil dari pelaksanaan penelitian ini bisa dimanfaatkan untuk menjadi bahan refleksi dalam rangka menyempurnakan penelitian ke depannya.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S., Suhardjono & Supandi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Gunawan, Imam (2019). Menejemen Kelas Teori dan Aplikasinya 2019. Depok : Kharisma Putra Utama Offset.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). Model-Model Pembelajaran Matematika. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kabunggul, J., Pramita, D., Mandailina, V., Abdillah, A., Mahsup, M., & Sirajuddin, S. (2020). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Berbantuan Media Android. Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter, 3(2), 1-4.
- Noerhidayati, E. S., Aras, L., & Fitri, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Dalam Membuat Pantun dengan Metode Project Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri Sukorejo I Kecamatan Tambakrejo Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2021/2022. Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 100-108.