

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490

¹Pangestika Endah Pramesty; ²Anna Roosyanti; ³Ratna Susanti

^{1,2}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jawa Timur

³SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya, Jawa Timur

*¹Email: pangestikaendah.pramesty@gmail.com

²Email: annaroosyanti_fbs@uwks.ac.id

³Email: ratnasusanti40@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

Low student learning outcomes are a common issue in the learning process, particularly in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects. One approach that can be applied to address this problem is the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. This research aims to improve the IPAS learning outcomes of class VA students at SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya through the application of the TGT learning model. The research was conducted using the Classroom Action Research (PTK) method, which involved four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 25 students, 13 of whom were male and 12 female. The data in this research were analyzed qualitatively and quantitatively, with the standard Criteria for Complete Learning Objectives (KKTP) set at a score of 75. The results showed that the application of the TGT model successfully improved student learning outcomes. Learning mastery increased from 32% in the pre-cycle stage to 68% in cycle I, and reached 88% in cycle II. Thus, the TGT model has proven to be effective in improving students' IPAS learning outcomes in class V at SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya.

Keywords:

Classroom Action Research, Cooperative Learning, Learning Outcomes, Social Science, TGT Learning Model.

ABSTRAKS

Rendahnya hasil belajar siswa merupakan salah satu permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VA di SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya melalui penerapan model pembelajaran TGT. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Data dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif, dengan standar Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan pada skor 75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar meningkat dari 32% pada tahap pra-siklus menjadi 68% pada siklus I, dan mencapai 88% pada siklus II. Dengan demikian, model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa di kelas V SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya.

Kata Kunci:

Hasil Belajar, IPAS, Model Pembelajaran TGT, Pembelajaran Kooperatif, Penelitian Tindakan Kelas.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran seumur hidup yang membawa dampak positif bagi setiap individu. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan potensi individu, sehingga menghasilkan kekuatan, kecerdasan, spiritualitas, kepribadian, serta kreativitas yang berkontribusi pada pembentukan generasi berkualitas (Allung et al., 2023). Pendidikan juga merupakan proses untuk mengembangkan pengetahuan, potensi, dan kecakapan seseorang. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan adalah melalui

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490

Pangestika Endah Pramesty, Anna Roosyanti, Ratna Susanti

pendidikan formal di tingkat sekolah dasar, di mana kegiatan utamanya adalah belajar dan pembelajaran (Fauzi & Masrupah, 2024). Seiring dengan kemajuan zaman, pendidikan akan terus mengalami perubahan. Hal ini mengakibatkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan di kelas juga harus mengikuti perkembangan tersebut.

Pendidikan memiliki hubungan yang erat dengan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu (Kusumawati et al., 2023). Proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna apabila peserta didik dapat terlibat langsung di dalamnya. Menurut Allung et al. (2023), untuk menjadi guru yang profesional, guru harus kreatif dalam membuat pembelajaran dan membuat peserta didik terlibat di dalamnya. Perlunya kreativitas guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai serta menarik supaya kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran dianggap baik jika peserta didik belajar secara langsung, sehingga mereka memperoleh pengalaman langsung.

Saat ini, pendidikan di Indonesia menggunakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memiliki beberapa perbedaan dari Kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan tematik, sedangkan Kurikulum Merdeka menggunakan pendekatan berdasarkan mata pelajaran (Kusumawati et al., 2023). Dalam Kurikulum Merdeka, terdapat penggabungan dan perubahan mata pelajaran, satu di antaranya adalah mata pelajaran IPAS, singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS bertujuan memberikan pemahaman tentang lingkungan sekitar. Penggabungan ini dimaksudkan untuk mendorong siswa mengembangkan kemampuan dalam mengelola lingkungan alam dan sosial secara bersamaan (Wijayanti & Anita, 2023). Dengan perubahan kurikulum ini, siswa harus beradaptasi dan membiasakan diri dengan kurikulum yang diterapkan sekarang.

Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V digabungkan dalam setiap semester dengan adanya materi IPA dan IPS di setiap semesternya. Untuk membuat pembelajaran IPAS lebih bervariasi dan tidak monoton, guru dan siswa diberikan kebebasan untuk berinovasi, belajar secara kreatif, dan mandiri (Nuryani et al., 2023). Astutik & Abdullah (2013) berpendapat bahwa pembelajaran IPAS yang sering ditemui di sekolah adalah pembelajaran satu arah dari guru saja. Pembelajaran menjadi membosankan sebab pendekatan ini membuat peserta didik hanya duduk mendengarkan guru. Karena tidak adanya timbal balik antara guru dan peserta didik menjadikan peserta didik menjadi pasif dan tidak aktif. Kondisi ini membuat banyak peserta didik menganggap bahwa kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang membosankan, hanya menyimak penjelasan guru, dan mengobrol di kelas tanpa kesadaran untuk menambah pengetahuan (Prameswari, 2018). Tingkat pemahaman peserta didik dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu pembelajaran (Dakhi, 2020).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah keterampilan guru dalam mengelola kelas. Guru diharapkan mampu merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Pranowo & Ardiyaningrum, 2019). Guru yang mampu mengelola kelas dan merancang pembelajaran yang menarik berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Salah satu permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran ialah peserta didik yang cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Masih banyak pembelajaran yang mengandalkan metode ceramah yang kurang menarik bagi peserta didik sehingga menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Berbagai faktor dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, termasuk keterampilan guru dalam mengelola kelas. Diharapkan guru dapat menyesuaikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Pranowo & Ardiyaningrum, 2019). Guru yang efektif mengelola kelas dan membuat pembelajaran yang menarik dapat menaikkan hasil belajar peserta didik. Namun, masalah umum yang ditemui pada pembelajaran adalah peserta didik cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Dalam praktiknya, model pembelajaran yang sering diimplementasikan oleh guru adalah model klasikal (Adiputra

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490

Pangestika Endah Pramesty, Anna Roosyanti, Ratna Susanti

& Heryadi, 2021). Banyak metode pembelajaran yang masih mengandalkan pada ceramah, yang kurang menarik bagi peserta didik dan menyebabkan mereka kurang bersemangat serta kurang berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan pra-siklus di SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran IPAS terdapat kurangnya inisiatif atau keberanian peserta didik dalam menjawab persoalan yang diajukan, serta jawaban yang disampaikan masih singkat karena kurangnya pemahaman materi secara mendalam. Selama pembelajaran, peserta didik merasa bosan dan tidak terlibat aktif, akibatnya mereka lebih cenderung bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut terlihat dari nilai peserta didik pada materi IPAS Bab 8, di mana hanya 8 dari 25 siswa yang berhasil mendapat nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 17 siswa lainnya belum mencapai KKTP.

Berdasarkan masalah tersebut, perlunya dilakukan perbaikan pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik minat belajar peserta didik. Allung et al. (2023) menyatakan bahwa guru seharusnya memilih model pembelajaran yang efektif, di mana peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga memperoleh pengalaman dan hasil belajar yang baik. Selain itu, Suryani et al., (2021) berpendapat bahwa anak-anak sekolah dasar senang bermain, sehingga pendidik perlu mencari cara agar mereka dapat belajar dengan cara yang menyenangkan melalui kegiatan bermain. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Umar (2021) dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran akan meningkat dan menimbulkan kebiasaan kerja sama dan komunikasi antar teman sehingga hasil belajar akan meningkat. TGT merupakan model pembelajaran yang menerapkan turnamen di dalamnya sehingga teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan kelompoknya agar permainan dapat dimenangkan. Pembelajaran yang disajikan melalui kompetisi permainan ini diharapkan mampu mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik (Hariyani et al., 2019). Dari uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490".

2. Tinjauan Pustaka

Dalam Kurikulum Merdeka, terdapat penggabungan dan perubahan mata pelajaran, satu di antaranya adalah mata pelajaran IPAS, singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS bertujuan memberikan pemahaman tentang lingkungan sekitar. Penggabungan ini dimaksudkan untuk mendorong siswa mengembangkan kemampuan dalam mengelola lingkungan alam dan sosial secara bersamaan (Wijayanti & Anita, 2023). Dengan perubahan kurikulum ini, siswa harus beradaptasi dan membiasakan diri dengan kurikulum yang diterapkan sekarang. Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V digabungkan dalam setiap semester dengan adanya materi IPA dan IPS di setiap semesternya. Untuk membuat pembelajaran IPAS lebih bervariasi dan tidak monoton, guru dan siswa diberikan kebebasan untuk berinovasi, belajar secara kreatif, dan mandiri (Nuryani et al., 2023).

Model pembelajaran TGT adalah salah satu model yang mudah diimplementasikan, menyenangkan, mengikutsertakan semua siswa tanpa memandang status, menggunakan tutor sebaya dari siswa, serta mencakup elemen permainan dan penguatan (Marwati et al., 2023). Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam materi IPAS, di mana siswa bekerja sama dalam tim dan diakhiri dengan permainan, diharapkan dapat menarik minat siswa. Hal ini diharapkan akan membuat peserta didik menjadi lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pada akhirnya pemahaman mereka terhadap

materi menjadi bertambah sehingga hasil belajar meningkat. Dalam model pembelajaran TGT, peserta didik dikelompokkan ke dalam kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 anggota dengan berbagai tingkat kemampuan. Pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama antar individu dalam tim, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dengan teman-temannya dan aktif terlibat dalam tim. Hal ini sependapat dengan Sulisty & Mediatati (2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat mengutamakan pentingnya interaksi dalam tim, sehingga model ini sangat sesuai untuk tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dengan jelas.

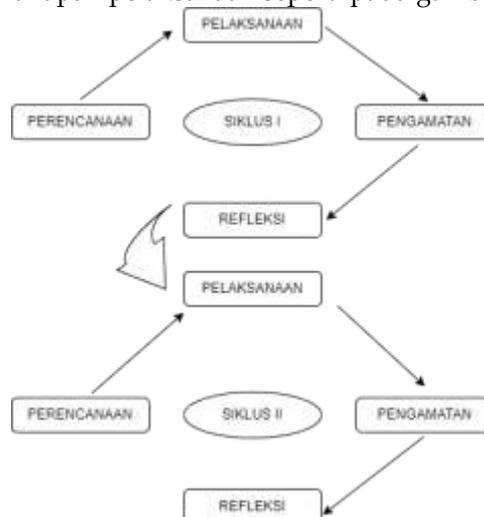
Hasil belajar ialah perubahan yang dicapai seseorang yang digunakan sebagai tolak ukur setelah mengalami proses belajar, (Sudjana, 2019). Perubahannya dapat berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah keterampilan guru dalam mengelola kelas. Guru diharapkan mampu merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Pranowo & Ardiyaningrum, 2019). Berbagai faktor dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, termasuk keterampilan guru dalam mengelola kelas. Diharapkan guru dapat menyesuaikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Pranowo & Ardiyaningrum, 2019). Guru yang efektif mengelola kelas dan membuat pembelajaran yang menarik dapat menaikkan hasil belajar peserta didik.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana penelitian dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas itu sendiri. Menurut Arikunto (2010) penelitian tindakan kelas berfokus pada masalah yang timbul di kelas dan dirasakan langsung oleh guru. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya, dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, tes, dan dokumentasi.

Selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan peserta didik secara langsung. Dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar dan video pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Data dikumpulkan melalui metode tes untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik telah meningkat. Tes ini digunakan untuk menilai apakah hasil belajar peserta didik telah meningkat dan seberapa baik mereka menguasai materi yang telah dipelajari.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang mengikuti model siklus dari Kurt Lewin. Tahapan pelaksanaan seperti pada gambar berikut.



Gambar 1. Diagram siklus pembelajaran Kurt Lewin

Berdasar pada gambar 1, penelitian ini terdapat satu tindakan di setiap siklusnya. Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi merupakan 4 tahapan Penelitian Tindakan Kelas. Teknik deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dengan tujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa di kelas 5A SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya. Penelitian dianggap tuntas jika nilai yang diperoleh telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Untuk analisis data kuantitatif, perhitungan dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Untuk mengukur ketuntasan belajar, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah semua siswa}} \times 100$$

4. Hasil

Hasil dalam Penelitian Tindakan Kelas diperoleh dari penelitian yang sudah dilaksanakan kemudian dilakukan refleksi di kelas V SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya. Dalam pembahasan ini memuat tahapan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Tahap pertama adalah tahap perencanaan menggunakan model kooperatif tipe TGT. Tahap kedua adalah tindakan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT. Tahap ketiga yakni observasi mengenai pelaksanaan pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Tahap keempat yakni melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Untuk mengetahui dan mengukur kemampuan awal peserta didik, penelitian ini dimulai dengan tahap pra-siklus.

Pra Siklus

Sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT, kegiatan pra siklus dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang diketahui sebelumnya. Tahap pra siklus dilakukan di kelas VA SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya dengan pemberian soal tes berupa pilihan ganda berjumlah 15 soal. Hasil belajar Pra Siklus terlihat pada tabel.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Pra Siklus

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	8	32%
Belum Tuntas	17	68%

Data menunjukkan bahwa peserta didik memiliki hasil belajar yang masih rendah berdasarkan hasil pra siklus, diketahui sebanyak 8 dari 25 siswa (32%) telah mencapai KKTP. Sementara yang belum tuntas atau belum mencapai KKTP yakni sebanyak 17 siswa (68%). Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa hasil pra siklus menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas 5 SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya masih rendah. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan pembelajaran yang dominan tanpa adanya variasi pembelajaran.

Siklus I

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS
Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490**

Pangestika Endah Pramesty, Anna Roosyanti, Ratna Susanti

Berdasarkan persoalan yang ditemukan pada kegiatan pra siklus, peneliti melakukan tindakan melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Turnament*). Tahap awal pada siklus I ini adalah perencanaan dengan menyusun rancangan pembelajaran. Selanjutnya, langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan rancangan pembelajaran, yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan awal dilakukan pembiasaan seperti pembelajaran biasanya, seperti salam, berdoa, dsb. Pada kegiatan inti, diterapkan model pembelajaran TGT. Kemudian pada kegiatan penutup dilakukan membuat kesimpulan dan mengerjakan soal evaluasi. Hasil pengamatan dan observasi pelaksanaan pada siklus II diperoleh hasil pada tabel.

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Siklus

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	15	60%
Belum Tuntas	10	40%

Data pada siklus I menunjukkan bahwa 15 peserta didik sudah mencapai KKTP dengan persentase 60%. Sementara sebanyak 10 peserta didik belum tuntas atau belum mencapai KKTP dengan persentase 40%. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan yang cukup besar dari pra-siklus ke siklus I. Namun, hasil yang diperoleh belum maksimal, sehingga diperlukan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada siklus 1, masih ditemukan peserta didik yang kurang waktif dan tidak memahami materi yang diberikan. Beberapa peserta didik masih mengandalkan temannya pada saat kegiatan berkelompok sehingga dirinya sendiri kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Melihat permasalahan tersebut dilakukan perbaikan pada pembelajaran yaitu pada saat pelaksanaan turnamen semua peserta didik bergantian dan berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan. Dengan begitu semua peserta didik ikut bekerja dan mengetahui jawaban yang benar. Guru perlu menciptakan lingkungan kelas yang nyaman. Selain itu, dengan menggunakan metode interaktif seperti permainan atau kuis agar peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Siklus II

Kegiatan pada siklus I kemudian dilakukan perbaikan yang selanjutnya dilakukan pada siklus II dengan tahapan yang sama. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan hasil adanya peningkatan ketuntasan belajar pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar pada siklus II sebagai berikut.

Tabel 3. Persentase Hasil Belajar Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	22	88%
Belum Tuntas	3	12%

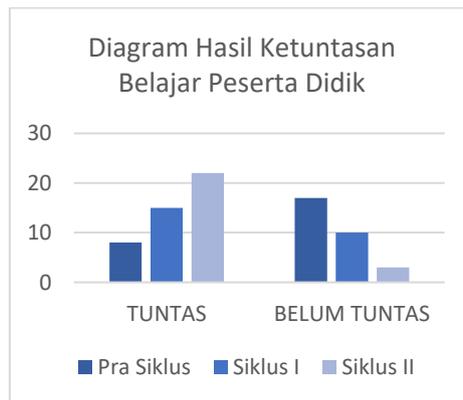
Data tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 22 peserta didik tuntas mencapai KKTP dengan persentase 88%. Sementara peserta didik yang belum tuntas masih kurang dari KKTP sejumlah 3 siswa dengan persentase 12%. Hasil kegiatan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan melakukan perbaikan pada saat turnamen dilaksanakan.

Perbaikan yang dilakukan yakni pada saat pelaksanaan turnamen semua peserta didik bergantian dan berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan. Dengan begitu semua peserta didik

ikut bekerja dan mengetahui jawaban yang benar. Pelaksanaan siklus II tidak ditemukan adanya kendala berlebih, hanya beberapa anak yang masih kurang memfokuskan dirinya pada saat pembelajaran. Guna memfokuskan kembali peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan memberikan motivasi dan melakukan *ice breaking* kepada peserta didik sehingga akan fokus kembali pada pembelajaran.

5. Pembahasan

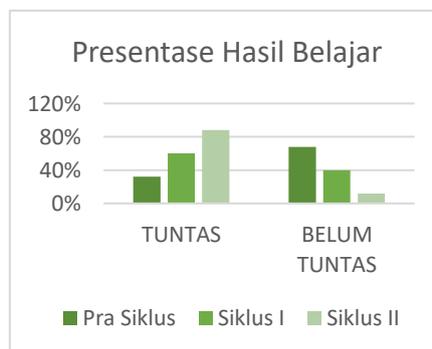
Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dari pra siklus hingga siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Turnament*) mengalami peningkatan yang signifikan. Perbandingan hasil belajar pra siklus, siklus I, dan siklus II disajikan pada gambar berikut.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Gambar 2 menunjukkan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh mulai dari kegiatan pra siklus hingga siklus II, diperoleh hasil bahwa peserta didik mengalami kemajuan hasil belajar. Pada kegiatan pra siklus terdapat 8 peserta didik yang tuntas mencapai KKTP dan 17 peserta didik belum tuntas masih belum mencapai KKTP. Selanjutnya pada siklus I diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai perbaikan dari kegiatan pra siklus.

Pada siklus I jumlah peserta didik yang tuntas mengalami peningkatan menjadi 15 peserta didik, sementara 10 peserta didik masih belum tuntas. Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa 22 dari 25 peserta didik dinyatakan tuntas, sementara 3 peserta didik masih belum tuntas. Persentase ketuntasan belajar ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3. Diagram Persentase Hasil Belajar Peserta Didik

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490

Pangestika Endah Pramesty, Anna Roosyanti, Ratna Susanti

Berdasarkan gambar 3 diperoleh hasil pada pra-siklus dengan persentase sebanyak 8 peserta didik (32%) mencapai KKTP, sedangkan sebanyak 17 peserta didik (68%) belum memenuhi KKTP. Penerapan model kooperatif tipe TGT pada siklus I menunjukkan bahwa 15 dari 25 peserta didik mencapai KKTP dengan persentase 60%, sebanyak 10 peserta didik belum mencapai KKTP dengan persentase 40%. Setelah dilakukan refleksi pada kegiatan siklus II terlihat bahwa persentase ketuntasan mengalami peningkatan, sebanyak 22 peserta didik dengan persentase 88%, sementara 3 peserta didik belum mencapai KKTP dengan persentase 12%. Jadi dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dan KKTP tercapai. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Peningkatan ini terlihat saat penggunaan model Kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) pada siklus I dan II.

Pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Model ini menjadikan peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses belajar sebab anak-anak usia sekolah dasar biasanya lebih menikmati belajar melalui permainan. Dengan adanya permainan dan turnamen, siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat untuk belajar. Pengetahuan tidak hanya didapat dari guru, melainkan bisa dari teman sebaya selama bermain permainan, karena setiap kelompok perlu memahami materi pelajaran dari anggota kelompok lain untuk bisa menjawab pertanyaan dengan tepat.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Allung et al., (2023) bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V yang mengalami peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada tiap siklusnya. Penelitian lain yang relevan juga dilakukan oleh Astutik & Abdullah (2013) dalam penelitiannya berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar, bahwa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang bertahap yang diketahui dari hasil tes peserta didik yang diberikan selama 3 siklus.

6. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) di kelas V SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa model ini mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan persentase nilai ketuntasan belajar siswa mulai dari pra-siklus sampai siklus II. Hasil pra-siklus menunjukkan hanya 8 siswa (32%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Hasil siklus menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas menjadi 15 siswa (60%). Selanjutnya, pada siklus II, sebanyak 22 siswa (88%) berhasil mendapatkan nilai di atas KKTP. Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain untuk meningkatkan persentase ketuntasan belajar, dengan menerapkan model ini juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan permainan dan kerja sama tim mampu menumbuhkan semangat belajar dan keterlibatan aktif siswa pada saat pembelajaran.

Saran

Penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V" memiliki relevansi yang signifikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS
Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490**

Pangestika Endah Pramesty, Anna Roosyanti, Ratna Susanti

dan Sosial) di kelas V, model TGT bisa diterapkan untuk menyesuaikan berbagai gaya belajar siswa sekaligus mendorong kerjasama antar siswa dalam memahami konsep-konsep yang mungkin sulit. Penelitian ini sangat berharga untuk mengevaluasi sejauh mana model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, terutama jika dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi mengeksplorasi peningkatan motivasi, kerja tim, dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Jika hasilnya positif, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru-guru lain untuk mengadopsi model TGT dalam pengajaran mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik di berbagai mata pelajaran.

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. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Allung, M., Faridah, O., & Rusmiati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Global Journal Teaching Professional*, 2(November), 711-727. <https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gpp/article/view/867%0Ahttps://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gpp/article/download/867/551>
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astutik, T., & Abdullah, M. H. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 11.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468-470.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10-20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Hariyani, S., Sikumbang, D., & Yolida, B. (2019). Efektivitas Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik. *Jurnal Bioterdidik ...*, 7(6), 63-71. <http://repository.lppm.unila.ac.id/19930/%0Ahttp://repository.lppm.unila.ac.id/19930/1/19664-47019-1-PB.pdf>
- Kusumawati, E. D., Nur'afifah, U. U., & Dimas, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. *Global Education Journal*, 1(3), 17-26.
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601-2607. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>
- Nuryani, S., Lutfi, H. M., & Irna, K. N. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobarmorata*, 4(1), 599-603. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Prameswari, N. K. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ed-Humanistics*, 03, 298-305.
- Pranowo, E., & Ardiyaningrum, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD Negeri Dukuh 1 Sleman. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 10(1), 1. [https://doi.org/10.21927/literasi.2019.10\(1\).1-8](https://doi.org/10.21927/literasi.2019.10(1).1-8)
- Sudjana. (2019). *Hasil Belajar: Konsep dan Penerapan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam

***Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS
Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490***

Pangestika Endah Pramesty, Anna Roosyanti, Ratna Susanti

- Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17913>
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986>
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 5(2), 140–147. <https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496>
- Wijayanti, I. D., & Anita, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS SD/MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2100–2112. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>