

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PELAJARAN IPAS DI KELAS V SD

Ika Nur Fitriani¹, Rissa Prima Kurniawati², Ratih Komaladewi³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun¹²³

Surel: Ikanur816@gmail.com

Abstract: *In 2024, fifth grade students at SDN 03 Madiun Lor participated in two literacy collaborative learning projects. Information was collected from end-of-cycle tests, classroom observations, and surveys asking students' opinions about implementing TGT. To describe learning outcomes, increased student activity, and student responses to the learning process, data was examined descriptively using the TGT type. Student performance in class V of SDN Madiun Lor increased both before and after the introduction of the TGT learning paradigm, in accordance with the research results. In the pre-cycle the average student score was 52.19%, which then increased after applying the TGT model in cycle 1 to 69.84%, at the end of cycle 2 this figure increased to 76.41%. This research found that fifth grade students at SDN 03 Madiun Lor responded well to the use of TGT and were actively involved in the learning process.*

Keywords: *Learning Outcomes, Team Games Tournament (TGT)*

Abstrak: Pada tahun 2024, siswa kelas V di SDN 03 Madiun Lor berpartisipasi dalam dua literasi proyek pembelajaran kolaboratif ini. Informasi dikumpulkan dari tes akhir siklus, observasi kelas, dan survei yang menanyakan pendapat siswa tentang penerapan TGT. Untuk menggambarkan hasil pembelajaran, peningkatan aktivitas siswa, dan tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran, data diperiksa secara deskriptif menggunakan tipe TGT. Kinerja siswa di kelas V SDN Madiun Lor meningkat baik sebelum dan sesudah pengenalan paradigma pembelajaran TGT, sesuai dengan hasil penelitian. Pada prasiklus nilai rata-rata siswa adalah 52,19%, yang kemudian meningkat setelah menerapkan model TGT siklus 1 sebesar 69,84%, pada akhir siklus 2 angka tersebut meningkat menjadi 76,41%. Penelitian ini menemukan bahwa siswa kelas V SDN 03 Madiun Lor merespon dengan baik terhadap penggunaan TGT dan secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Hasil Belajar, Team Games Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan merupakan untuk meningkatkan derajat manusia. Manusia dapat menjadi individu yang berkarakter, cerdas, berakhlak mulia, dan memiliki kemampuan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan masyarakat dengan mengejar potensi yang dimilikinya melalui pendidikan. Menurut (Kurniawan et al., 2014), untuk mewujudkan potensi terbesar seseorang dan berkontribusi secara luar biasa kepada komunitasnya, pendidikan

adalah salah satu komponen terpenting dalam hidup.

Komponen penting dari pertumbuhan dan perkembangan suatu bangsa adalah sistem pendidikannya. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengelola pendidikan dengan tepat agar dapat memaksimalkan kualitas sekaligus beradaptasi dengan realitas ilmu pengetahuan dan teknologi yang baru. Peningkatan sumber daya manusia (SDM) di Indonesia dapat dilakukan dengan meningkatkan tingkat pendidikan. Metode ilmiah merupakan

landasan dari sistem sekolah di Amerika. Tujuan mendasar dari pengajaran IPAS di sekolah dasar adalah untuk membekali anak dengan pengetahuan dan kemampuan praktis seumur hidup. Guru harus menyesuaikan strategi pengajaran mereka dengan tingkat pemahaman siswa untuk meningkatkan pembelajaran IPAS. Hal ini termasuk mencocokkan sumber belajar, metodologi, dan bahkan gaya belajar. Selain itu, menciptakan lingkungan belajar di mana siswa dapat berinteraksi dan didukung oleh rencana pembelajaran sangat penting untuk efektivitas proses belajar mengajar. Mengkolaborasikan antara model pembelajaran dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai secara optimal (Handayani & Sholikhah, 2021).

Pembelajaran IPAS, yang sering dijumpai di sekolah-sekolah dasar, merupakan proses pembelajaran tradisional satu arah yang hanya melibatkan interaksi antara guru dan murid. Murid hanya duduk diam dan memperhatikan guru. Proses pembelajaran menjadi sangat membosankan dan monoton dengan kegiatan semacam ini. Karena sistem pembelajaran hanya menggunakan pendekatan ceramah dan tidak ada upaya untuk menarik perhatian siswa, mereka menjadi pasif dan malas belajar. Siswa dalam skenario ini percaya bahwa belajar hanya sebatas menghadiri kelas, duduk, dan mendengarkan ceramah guru tanpa memberikan konteks atau analisis tambahan.

Kelas V di SD Negeri Madiun Lor tidak menjadikan siswa sebagai subjek, melainkan sebagai objek pembelajaran. Pengajar hanya menggunakan pembelajaran satu arah atau sistem pembelajaran klasikal. Tidak ada interaksi yang mendorong keterlibatan

siswa, melainkan pengajar menyampaikan materi pelajaran dan siswa hanya mendengarkan penjelasan dan mencatat. Pembelajaran dipengaruhi oleh cara guru mengajar. Tidak ada upaya yang dilakukan oleh guru untuk menghidupkan suasana kelas. Murid-murid menunjukkan sikap pasif yang ekstrem dan kurang berani untuk menantang atau menanggapi pertanyaan guru. Guru memberikan materi, lalu menugaskan murid untuk menulis dan merevisi pertanyaan-pertanyaan di buku-buku ilmiah mereka. Instruktur tidak pernah menilai pemahaman atau asimilasi murid-murid mereka terhadap materi yang mereka sajikan.

Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran model TGT memungkinkan siswa belajar lebih santai dengan tetap mengedepankan tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan partisipasi selama pembelajaran (Herawati, 2022). Menurut Fathurrohman (2015: 44) peningkatan hasil belajar sebagai tujuan utama dari proses pembelajaran dengan cara membantu setiap individu (dalam hal ini adalah siswa) untuk mencapai tujuannya. Pendekatan pembelajaran yang disebut pembelajaran kolaboratif didasarkan pada teori konstruktivis. Landasan dari pembelajaran kooperatif adalah keyakinan bahwa ketika siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk memperdebatkan ide-ide yang menantang, mereka akan lebih mampu mengenali dan memahami konsep-konsep tersebut.

Salah satu metode untuk mendorong kerja kelompok di dalam kelas adalah *Teams Game Turnament* (TGT). Peran siswa dalam menerapkan model pembelajaran ini adalah sebagai tutor sebaya tanpa perbedaan status dan memuat unsur permainan (Shoimin, 2018: 203). Siswa berkompetisi sebagai

sebuah tim dengan siswa lain yang telah memiliki kinerja akademik yang setara dalam turnamen akademik, kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan individu Salvin (dalam Tukiran, dkk, 2013:66). Ketika mengajar siswa, penekanannya adalah pada pencapaian tujuan kolektif dan mencapai kesuksesan melalui kontribusi kelompok. Memahami pelajaran dan tumbuh sebagai sebuah kelompok lebih penting bagi keberhasilan kelompok daripada sekedar menyelesaikan masalah. Metode ini melibatkan pengelompokan semua peserta yang memiliki tingkat kemampuan yang sama setelah belajar, dan pada akhir kursus atau selama akhir pekan, sebuah permainan/turnamen yang disebut “meja turnamen” diadakan untuk menentukan kelompok mana yang memiliki kemampuan paling tinggi.

Penerapan TGT akan lebih optimal jika dipadukan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai seperti *wordwall*. Hal ini merupakan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini. Media ini membuat pembelajaran di kelas lebih menarik dan menyenangkan. *Wordwall* merupakan *website* yang memiliki berbagai fitur permainan dan kuis yang menarik, sehingga dapat digunakan guru dalam belajar mengejar dan penilaian siswa Nisa dan Renoningtyas (2021).

Menurut Rusman (2016: 225), model Pendidikan kolaboratif TGT memiliki sintaks sebagai berikut:

1. Selama pelajaran berlangsung, pengajar menjelaskan materi yang akan dipelajari, mendemonstrasikan apa yang dapat dilakukan, dan menginspirasi kelas untuk belajar.
2. Tim: Instruktur membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar yang beragam.

3. Permainan: Instruktur membantu kelas untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam permainan.
4. Turnamen: Untuk memastikan tujuan pembelajaran para siswa, pengajar membuat kompetisi kelompok dan memberikan tes.
5. pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok-kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar mereka pada saat tinjauan tim.

Menurut Mohammad Nur (2008:1), topik apa pun, mulai dari kemampuan dasar hingga mengatasi masalah yang kompleks, dapat diajarkan secara efektif dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Para pendidik dapat menggunakan model-model ini setiap hari. Siswa belajar satu sama lain dalam kelompok-kelompok kecil, dan model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keuntungan sebagai berikut ketika diajarkan oleh guru:

1. Siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan bacaan yang ditugaskan.
2. Kelompok siswa yang terdiri dari siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Penghargaan berorientasi pada kelompok dan bukan pada individu, dan anggota kelompok harus, jika memungkinkan, mewakili latar belakang ras, budaya, dan jenis kelamin yang beragam.

Keuntungannya:

1. Sebagai hasil dari pembelajaran kolaboratif, siswa menjadi tidak terlalu bergantung pada guru mereka dan memperoleh kepercayaan diri terhadap kemampuan berpikir kritis, mencari informasi dari berbagai sumber, dan mengambil pengetahuan dari siswa lain.

2. Memperoleh kemampuan untuk mengartikulasikan ide dan konsep dalam bahasa dan mengevaluasinya dengan ide dan konsep orang lain.
3. Ajarkan anak Anda untuk menoleransi perbedaan, menghormati orang lain, dan memahami batasan.
4. Membantu setiap peserta didik untuk menjadi pelajar yang lebih bertanggung jawab.
5. Pendekatan pembelajaran kooperatif meningkatkan prestasi akademik dan keterampilan sosial siswa, termasuk mengembangkan sikap positif terhadap pendidikan, kemampuan manajemen waktu, hubungan yang baik dengan orang lain, dan peningkatan harga diri.
6. Menumbuhkan kemampuan siswa untuk menguji hipotesis, memahami konsep, dan memberikan umpan balik. Karena kelompok pada akhirnya bertanggung jawab atas penilaian yang dibuat, siswa dapat berlatih memecahkan masalah tanpa khawatir membuat kesalahan.
7. Mengembangkan dan membuat perbaikan praktis pada pembelajaran abstrak siswa dan keterampilan penggunaan informasi.
8. Diskusi selama kerja tim bersifat merangsang dan memancing pemikiran.

Isjoni (2010: 36) menyebutkan beberapa hal berikut ini sebagai kelemahan model pembelajaran kolaboratif:

1. Perencanaan pembelajaran yang matang menuntut lebih banyak waktu, energi, dan refleksi dari para pendidik.
2. Diperlukan dana yang cukup untuk infrastruktur, fasilitas, dan biaya

untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung tanpa hambatan.

3. Seorang siswa dapat mendominasi diskusi kelas sementara siswa lain menjadi pasif, dan latihan diskusi kelompok terkadang memiliki topik yang terlalu luas sehingga tidak sesuai dengan waktu yang diberikan.

Slavin (2005: 166) menyebutkan beberapa hal berikut ini sebagai elemen-elemen dalam Pendidikan kolaboratif TGT:

1. Presentasi di dalam kelas
2. Tim dan kelompok
3. Permainan Kompetisi dan
4. Penghargaan Kelompok (Penghargaan Tim).

Manfaat dan kekurangan dari paradigma pembelajaran TGT sama dengan model-model lainnya. Taniredja (2011: 72) menyebutkan beberapa manfaat Pendidikan kolaboratif TGT sebagai berikut:

1. Siswa dapat secara terbuka berkomunikasi dan berbagi pemikiran ketika belajar menggunakan TGT.
2. Adanya peningkatan rasa percaya diri siswa.
3. Terjadi penurunan perilaku mengganggu terhadap sesama siswa.
4. Ada peningkatan keinginan siswa untuk belajar.
5. siswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang mata pelajaran
6. Meningkatnya toleransi, kebaikan, dan kepekaan di antara para siswa serta antara siswa dan guru.
7. Siswa dapat mencapai potensi penuh mereka, dan pembelajaran interaktif-yang dihasilkan melalui kolaborasi-membuat pembelajaran

menjadi menarik dan tidak membosankan.

Kekurangan model pembelajaran kolaboratif TGT yaitu:

1. Seringkali tidak semua siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan masukan.
2. Pelatihan model TGT memerlukan waktu yang lama sehingga tidak cukup waktu untuk proses pembelajaran.
3. Selain itu, kekacauan juga dapat terjadi jika guru tidak mampu mengelola kelas.

METODE

Menggunakan metode Penelitian PTK adalah penelitian tindakan kelas yang umum diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran di kelas Masyhud (2021:200). Meningkatkan pembelajaran di kelas dan di seluruh sekolah adalah tujuan menyeluruh dari proyek penelitian ini yang melibatkan kegiatan di dalam kelas. Untuk lebih memahami bagaimana strategi pembelajaran dipraktikkan dan bagaimana strategi tersebut digunakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, penelitian deskriptif juga merupakan bagian dari penelitian ini.

Dua literasi penelitian tindakan kelas ini dilakukan. Evaluasi dan observasi, perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi adalah empat fase yang membentuk setiap siklus. Siklus I terdiri dari tiga sesi, dan Siklus II terdiri dari tiga sesi dengan sebuah tes di akhir setiap siklus. Peserta yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah dua puluh tujuh siswa kelas lima SDN 03 Madiun Lor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di Kelas V SDN Madiun Lor ini dikenal dengan sebutan PT. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari hingga Mei 2024. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tiga pertemuan dan menargetkan dua kompetensi dasar sains. Keterampilan dasar tersebut meliputi kemampuan memahami materi dan mengekspresikan pemahamannya. Dalam penelitian ini, data berikut diperiksa:

1. Informasi tentang aktivitas siswa yang diperoleh dari formulir observasi aktivitas siswa.
2. Temuan mengenai implementasi model pembelajaran TGT di ruang kelas diperoleh dari umpan balik siswa mengenai penggunaan model pembelajaran tersebut dan hasil penilaian sebelum, selama, dan sesudah siklus.
3. Penjelasan. Data respon siswa dikumpulkan dengan menggunakan sepuluh pertanyaan pernyataan dari angket respon.

Aplikasi MS Excel digunakan untuk mengevaluasi semua data ini. Hasil analisis disajikan secara deskriptif dan kuantitatif. Lihat deskripsi kegiatan, kompetensi, atau hasil pembelajaran, serta jawaban dari siswa, untuk memahami lebih lanjut tentang hasil analisis data.

Menurut penelitian, hanya 6,25 persen atau lebih dari siswa yang "cukup aktif" dalam pembelajaran pertemuan pertama. Sekitar 93,75 persen, atau 25 orang dianggap cukup aktif, dengan hanya 2 orang yang termasuk dalam kategori sangat aktif.

Di kelas berikutnya, para peneliti bekerja sama untuk menentukan mengapa tidak ada siswa yang berpartisipasi. Untuk sesi berikutnya, para peneliti juga menggunakan paradigma pembelajaran Teams Games Championship (TGT).

Meninjau hasil dari Siklus 1 mengarah pada kesadaran bahwa peningkatan keterlibatan siswa pada siklus pertama masih kurang, sehingga perlu dilanjutkan tindakan untuk Siklus 2. Hal ini memberikan kepercayaan pada gagasan bahwa peningkatan keterlibatan siswa dibantu oleh penggabungan paradigma pembelajaran TGT dalam mata pelajaran IPAS.

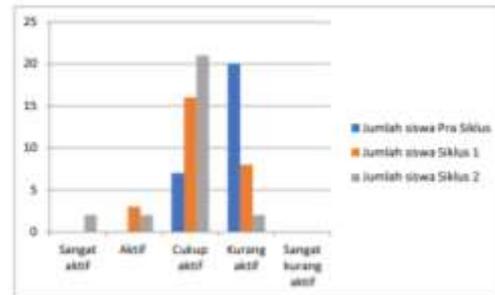
Mengikuti perencanaan tindakan siklus pertama, siklus kedua menggunakan prosedur yang sama dengan siklus pertama. Siklus kedua, yang terdiri dari tiga pertemuan, berfokus pada penerapan metodologi pembelajaran TGT untuk keterampilan dasar. Data pada Tabel 6 menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat antara Siklus 1 dan 2.

Tabel 6 Pencapaian Keaktifan selama Siklus 1 dan Siklus 2

Kategori	Skala Nilai	Jumlah siswa		
		Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Sangat aktif	18 – 20	0	0	2
Aktif	14 – 17	0	3	2
Cukup aktif	10 – 13	7	16	21
Kurang aktif	6 – 9	20	8	2
Sangat kurang aktif	4 – 5	0	0	0

Menurut Tabel 6, jumlah siswa yang cukup aktif meningkat sebesar 44,63% pada akhir Siklus 1. Namun, masih banyak siswa yang tingkat keaktifannya lebih rendah dari yang diharapkan, menurut temuan. Memotivasi siswa untuk lebih terlibat

dalam pembelajarannya sendiri adalah tujuan dari Siklus II. Setelah aktif pada Siklus 2, partisipasi siswa meningkat dari cukup aktif pada Siklus 1 menjadi 77,8% pada Siklus 2. Pada siklus kedua, 7,4% siswa sangat aktif dengan 2 siswa. Gambar 1 adalah salah satu contoh grafik yang menunjukkan bagaimana partisipasi siswa meningkat.



Gambar 1. Diagram Batang Keaktifan Siswa

Sebanyak 20 siswa berada dalam kategori kurang aktif selama tahap persiapan. Pada siklus I, 3 siswa berada dalam kategori aktif, 8 siswa dalam kategori kurang aktif, dan 16 siswa dalam kategori cukup aktif, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 di atas.

Hal ini sama dengan kategori aktif pada siklus 1. Pada siklus 2, terdapat dua orang yang berada pada kategori kurang aktif, 21 orang pada kategori cukup aktif, dan dua orang pada kategori aktif dan sangat aktif. Paradigma pembelajaran TGT digunakan oleh peneliti pada Siklus I untuk memberikan materi persiapan umum. Peneliti akan menjelaskan materi Sumber Daya Alam, Indonesia Kaya dalam keterampilan dasar ini.

Tabel 7. Pencapaian Kompetensi atau Hasil Belajar pada Akhir Siklus 1.

Kategori	Skala Nilai	Jumlah Siswa	
		Pra Siklus	Siklus 1
Sangat Baik	85 - 100	0	2
Baik	75 - 84	1	8
Cukup	60 - 74	8	17
Kurang	40 - 59	18	0
Sangat Kurang	0 - 39	0	0
Jumlah		27	27

Menurut Tabel 7, nilai rata-rata kelas V SDN 03 Madiun Lor adalah 52,19 sebelum penerapan pendekatan pembelajaran TGT. Setelah penerapan model pembelajaran TGT, nilai rata-rata kelas V SDN 03 Madiun Lor meningkat 69,84%, sesuai dengan hasil ujian siklus pertama. Mengikuti perencanaan tindakan, kegiatan yang sama diulangi pada siklus 2, dengan penekanan pada pembuatan permainan dan turnamen yang lebih menarik membantu meningkatkan keterampilan manajemen waktu siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka terhadap apa yang mereka pelajari.

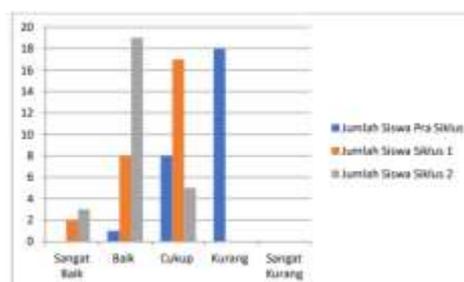
Tiga sesi didedikasikan untuk implementasi model pembelajaran TGT pada keterampilan dasar di siklus II. Data dari tes akhir siklus II ditampilkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Pencapaian Kompetensi atau Hasil Belajar pada Akhir Siklus 2

Kategori	Skala Nilai	Jumlah Siswa		
		Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Sangat Baik	85 - 100	0	2	3
Baik	75 - 84	1	8	19
Cukup	60 - 74	8	17	5
Kurang	40 - 59	18	0	0
Sangat Kurang	0 - 39	0	0	0
Jumlah		27	27	27

Berdasarkan Tabel 8, rerata nilai SD Madiun Lor siswa kelas V pada akhir Siklus 2 adalah 76,41%. Rata-rata kelas setelah berpartisipasi dalam Siklus 2. Berikut diagram menunjukkan tingkat

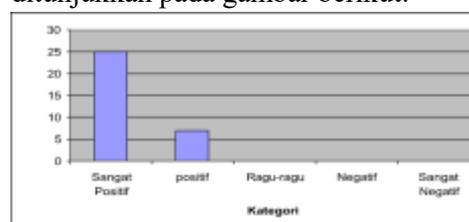
kemahiran atau hasil belajar siswa kelas 5 SD Madiun Lor siklus 2.



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Siswa

Gambar diatas mengilustrasikan peningkatan kompetensi siswa dari siklus 1, dengan 8 orang berada dalam kelompok baik, 17 orang kategori cukup baik, dan 2 orang kategori sangat baik. Sepuluh item pernyataan skala Likert membentuk kuesioner respon yang digunakan untuk mengukur reaksi siswa terhadap paradigma pembelajaran TGT, dengan skor terendah adalah 10 dan skor maksimum optimal adalah 50.

Rata-rata respon siswa, seperti yang ditentukan oleh analisis data pada lampiran respon siswa, adalah 44,03, dengan standar deviasi 2,87. Hal ini menunjukkan bahwa, secara keseluruhan, respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT di kelas V di SDN Madiun Lor adalah sangat positif, dengan pengecualian pada interpretasi gambar teknik yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 3. Diagram Respon Siswa

Terdapat peningkatan aktivitas siswa selama siklus 1 dan 2, menurut hasil observasi. Menurut penelitian ini, menggunakan paradigma pembelajaran

TGT dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dengan konten, yang pada gilirannya meningkatkan kinerja mereka. siswa terhadap materi yang ditugaskan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan pembelajaran bagi siswa. Skor rata-rata dalam setiap turnamen akademik pada setiap siklus menunjukkan pertumbuhan hasil belajar siswa. Penemuan tambahan adalah bahwa cara siswa bereaksi terhadap pendekatan pembelajaran TGT secara umum baik.

Pengamatan lainnya adalah bahwa cara siswa menanggapi penggunaan paradigma pembelajaran TGT secara umum baik.

Beberapa ukuran, termasuk yang berikut ini, menunjukkan seberapa baik respon siswa terhadap paradigma pembelajaran TGT ketika mereka belajar menginterpretasikan gambar teknik:

1. Karena belajar adalah sebuah permainan dan tidak membosankan, para siswa merasa puas dengan penggunaan pendekatan pembelajaran TGT. kegiatan yang menghibur dan mendidik
2. Selain itu, dapat meningkatkan kejujuran dan menumbuhkan budaya sportivitas dan kerja sama tim.

Karena penelitian ini memenuhi tiga persyaratan berikut untuk keberhasilan tindakan, maka penelitian ini dapat dianggap berhasil secara keseluruhan: Tiga hal yang terjadi: 1) hasil belajar siswa meningkat dan berada pada kategori aktif atau lebih; 2) aktivitas siswa meningkat pada kategori cukup aktif atau lebih; dan 3) respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Di SDN 03 Madiun Lor, model pembelajaran TGT yang menggabungkan interpretasi gambar teknik-dapat diterapkan untuk meningkatkan prestasi siswa dan menempatkannya pada rentang “baik”. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata hasil tes siswa di setiap siklus. Dari 52,19% pada prasiklus meningkat menjadi 69,84% pada akhir Siklus 1 dan 76,41% pada akhir Siklus 2. Nilai rata-rata meningkat.
2. Hasil positif diperoleh dari penerapan paradigma pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 03 Madiun Lor reaksi yang baik. Hal ini dibuktikan dengan 78,13% siswa menilai penggunaan media simulasi dalam proses pembelajaran sangat positif. Penggunaan media berbasis simulasi sangat baik. Penelitian ini menghasilkan beberapa rekomendasi sebagai berikut:
 - Guru perlu mempertimbangkan menggunakan model TGT dalam proses belajar mengajar di kelasnya untuk membantu memaksimalkan hasil belajar siswa.
 - Para pengambil kebijakan harus dapat memberikan pengaman untuk memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan.
 - Mahasiswa dan peneliti yang ingin melakukan penelitian harus dapat melakukan dan mengelola penelitian dengan lebih cermat, terutama mengenai bahan, peralatan, dan fasilitas laboratorium, agar diperoleh hasil yang lebih akurat sekarang

dibandingkan dengan setahun yang lalu.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, Wahyu dan Firosalia Kristin. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah sekolah Dasar*. Vol 1(3). 155-162.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Handayani, S., & Sholikhah, N. 2021. Pengaruh Antara Self Efficacy Dan Self Regulated Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Selama Pembelajaran Daring. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1373–1382.
- Herawati, E. L. 2022. Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 117–125.
- Isjoni. (2012). *Memajukan Bangsa Dengan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniawan, I., Suartama, I. K., dan Tegeh, I. M. 2014. Pengaruh Strategi Kontekstual REACT Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 6 Singaraja Dalam Menyelesaikan Soal-Soal IPA. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Masyhud, S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga pengembangan manajemen dan profesi kependidikan (LKMPK).
- Nisa, M. A., & Susanto, R. 2022. Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*. 7(1). 140.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3 (5). 2854–2860.
- Nur, Muhammad. 2008. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa.
- Rusman. 2016. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Bandung: PT Mulia Mandiri Press.
- Shoimin, A. 2018. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning*, Edisi Revisi, Nusa Media, Bandung: Cooperative Learning.
- Tukiran, Taniredja, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan di Kelas*. Bandung: Alfabet.
- Taniredja, H.T., Faridli, E.M., Harmianto, S. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.