

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN IPAS

Mutia Rahmi¹, Ita Rustiati Ridwan²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang^{1,2}

Surel: mutiarahmii@upi.edu

***Abstract:** This study was motivated by the low level of student learning achievement in the IPAS subject. This condition was influenced by the use of conventional teaching methods, which made learning activities monotonous and resulted in less optimal student engagement, ultimately leading to low learning outcomes. To address this issue, the study implemented the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type as an effort to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Cigabus in the IPAS subject. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method with a qualitative approach conducted over two cycles. Data were collected through observation and written tests. The findings revealed a consistent improvement in students' learning outcomes at each stage of the intervention. In the pre-cycle phase, 16 students, or 42%, achieved learning mastery. This number increased to 26 students, or 68%, in Cycle I, and further rose to 33 students, or 87%, in Cycle II. In addition to the improvement in learning outcomes, the implementation of the TGT model also had a positive impact on the learning process. This was reflected in the increase in teacher activity from 81% in Cycle I to 92% in Cycle II, as well as an increase in student activity from 75% in Cycle I to 89% in Cycle II. Based on the predetermined success indicators, the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type was proven to be effective in improving the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri Cigabus in the IPAS subject.*

***Keyword:** IPAS (Integrated Natural and Social Sciences), Teams Games Tournament, dan Learning Outcomes*

Abstrak: Rendahnya capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menjadi dasar pelaksanaan penelitian ini. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional sehingga kegiatan belajar terasa monoton dan menyebabkan keterlibatan siswa menjadi kurang optimal, situasi ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini memilih model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Cigabus pada mata pelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan melalui Teknik observasi dan tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap Tindakan pelaksanaan. Pada tahap pra siklus, sebanyak 16 siswa atau 42% telah mencapai ketuntasan belajar. Jumlah tersebut meningkat menjadi 26 atau 68% pada siklus I, dan kembali mengalami peningkatan pada siklus II dengan 33 siswa atau 87% mencapai ketuntasan. Selain peningkatan hasil belajar, penerapan model TGT juga berdampak positif terhadap proses pembelajaran, yang ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas guru dari 81% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II serta aktivitas siswa pada siklus I 75% menjadi 89% pada siklus II. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cigabus pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: IPAS, Teams Games Tournament, dan Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Peran Pendidikan sangat signifikan dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan dimaknai sebagai proses yang disusun secara sengaja dan sistematis untuk mewujudkan suasana serta aktivitas belajar yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam rangka pengembangan potensi diri, pendidikan menjadi sarana utama siswa untuk memiliki kecerdasan, keterampilan, dan karakter yang dibutuhkan untuk berperan dalam masyarakat dan bangsa. Proses pembelajaran menjadi inti dari pendidikan karena berkontribusi terhadap pengembangan pengetahuan, keterampilan, serta sikap siswa melalui berbagai bentuk interaksi, baik secara langsung maupun tidak langsung (Kusumawati et al., 2023)

Pembelajaran bermakna ditunjukkan melalui partisipasi aktif siswa, bukan sekedar penerima informasi secara pasif. Kondisi ideal tersebut seharusnya tercermin dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Namun pembelajaran di kelas masih berfokus pada guru yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dan pasif. Situasi ini mencerminkan bahwa penggunaan model pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang ideal. Padahal seharusnya model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang mengedepankan partisipasi aktif siswa dalam setiap proses belajar bukan sekedar aktivitas mengajar guru. Tujuan utama penerapan model pembelajaran adalah menciptakan proses belajar yang efektif, efisien, dan bermakna melalui keterlibatan aktif siswa agar hasil belajar dapat diperoleh dengan capaian yang optimal (Septi et al., n.d.).

IPAS termasuk mata pelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Mata pelajaran ini memadukan konsep fenomena alam dengan kehidupan manusia (Rahmah & Harahap, 2024). Tujuan mata pelajaran IPAS, untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, keberhasilan dalam mata pelajaran IPAS sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran.

Namun, proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi hambatan tertentu. Dari hasil pengamatan di kelas V SD Negeri Cigabus, hanya 16 siswa yang telah mencapai nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan 22 siswa lainnya belum memenuhi ketuntasan belajar. Kondisi tersebut mengidentifikasi bahwa capaian belajar siswa masih tergolong rendah, sehingga sebagian besar siswa mengalami kendala dalam memahami materi. Rendahnya pemahaman ini diduga disebabkan oleh kurang bervariasinya penggunaan model pembelajaran, yang mengakibatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Oleh sebab itu, diperlukan adanya pembaruan dan inovasi dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dapat tercapai secara maksimal.

Hasil belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Secara teoritis, Taksonomi

Bloom mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor (Magdalena et al., 2020). Selaras dengan pandangan tersebut, Phafiandita et al., (2022) menyatakan hasil belajar meliputi tiga ranah utama, dimulai dengan ranah kognitif berfokus pada kemampuan berpikir dan pemahaman siswa, ranah efektif berkaitan dengan sikap serta nilai yang ditunjukkan selama pembelajaran, sedangkan ranah psikomotorik menekankan pada keterampilan dan kemampuan melakukan sebagai hasil dari proses belajar. Keberhasilan belajar siswa dapat diamati melalui tingkat pemahaman yang dicapai setelah proses pembelajaran (Agustin et al., 2020). Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar menuntut kemampuan untuk mengembangkan ketiga ranah tersebut secara seimbang.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan. Slavin (2015) menyatakan bahwa TGT adalah jenis pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja tim dan aktivitas permainan berbasis akademik dan turnamen, yang berdampak pada meningkatnya partisipasi siswa, tanggung jawab individu, serta kompetisi yang sehat dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Adiputra & Haryadi (2021) model TGT adalah suatu pendekatan pembelajaran yang bertujuan menumbuhkan kolaborasi siswa melalui kegiatan kelompok dan permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Penerapan model ini terbukti mampu mendorong motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pencapaian hasil belajar siswa sebab kegiatan pembelajaran berlangsung lebih variative dan melibatkan siswa secara aktif.

Penerapan model pembelajaran TGT diharapkan mampu mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar serta mengubah pembelajaran yang semula terasa sulit menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Yuanisyah, et al., 2023).

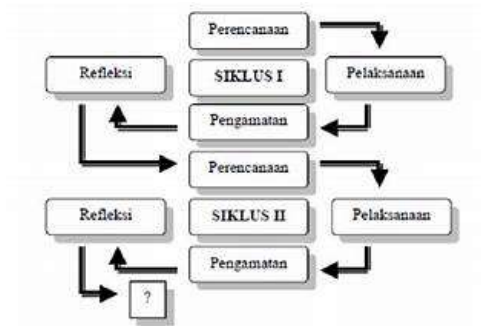
Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT terbukti mampu memperbaiki capaian belajar siswa. Menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Luh & Armidi (2022), dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD” menunjukkan adanya persentase ketuntasan belajar yang meningkat dari 30% pada pra-siklus menjadi 70% pada siklus I, dan selanjutnya mencapai 95% pada siklus II. Hasil serupa juga ditemuka pada penelitian Febrian Yuanisyah, et al., (2023), yang menunjukkan adanya kenaikan ketuntasan belajar, dimulai dari 33% pada tahap pra siklus, bertambah menjadi 63% pada siklus I, serta mencapai 83% pada siklus II. Temuan tersebut bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, kajian terdahulu umumnya masih berfokus pada mata pelajaran tertentu dan belum banyak mengkaji penerapan model TGT secara spesifik dalam mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar. Selain itu, kajian yang mengaitkan peningkatan hasil belajar dengan pengembangan keterampilan sosial serta semangat belajar siswa dalam konteks pembelajaran IPAS juga masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS? Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penerapan model TGT dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada rancangan Kemmis dan McTaggart. Menurut Sanjaya (dalam Fahmi et al., 2021, hlm.6), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses Penelitian yang dilaksanakan sebagai upaya perbaikan terhadap masalah pembelajaran di kelas. Proses ini dimulai dengan perencanaan berdasarkan refleksi diri, kemudia masalah tersebut diatasi melalui serangkaian Tindakan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Selain itu, PTK dilaksanakan secara langsung di kelas dengan menilai dampak dari setiap Tindakan yang diterapkan, sehingga dapat menentukan Langkah yang paling efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran siswa. Menurut desain Kemmis dan Mc Taggart pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan melalui beberapa tahap yang saling terkait. Dalam pembelajaran, kegiatan disusun dengan merujuk pada temuan yang diperoleh dari siklus sebelumnya,. Setiap siklus PTK dilaksanakan melalui empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Desain PTK Kemmis dan McTaggart

1. **Perencanaan:** Langkah awal dalam pelaksanaan PTK adalah menyusun rencana sebagai tahap persiapan. Dalam penelitian ini, perencanaan diwujudkan dalam bentuk RPP yang mengaplikasikan model TGT, instrumen observasi, LKPD, materi pembelajaran, media, dan instrumen evaluasi.
2. **Pelaksanaan:** Setelah tahap perencanaan selesai, peneliti mengimplementasikan tindakan pembelajaran dengan menerapkan model TGT yang dilaksanakan melalui lima tahap utama. Tahap pertama berupa penyampaian materi keseluruhan siswa. Tahap selanjutnya adalah kegiatan belajar dalam kelompok. Tahap berikutnya berupa kegiatan permainan akademik. Tahap keempat merupakan turnamen. Tahap terakhir adalah penghargaan tim, guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang meraih poin tertinggi..
3. **Pengamatan:** Kegiatan observasi dilakukan sepanjang proses pembelajaran. Observasi ini mencakup pengamatan terhadap implementasi model TGT, meliputi tahap

perencanaan, pelaksanaan, dan aspek-aspek lain dari penerapan model TGT.

4. **Refleksi:** Refleksi merupakan aktivitas untuk mengidentifikasi kekurangan dalam tindakan yang dilakukan guru. Kegiatan ini dilaksanakan melalui diskusi dengan observer, yang umumnya adalah rekan sejawat. Refleksi meliputi penelaahan hasil observasi terkait proses pelaksanaan dan pengaruh dari Tindakan perbaikan yang telah dilakukan, sekaligus penentuan kriteria serta perencanaan Tindakan pada siklus selanjutnya.

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan November 2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Cigabus, dengan hasil belajar sebagai objek penelitiannya. Data dikumpulkan menggunakan observasi dan tes tertulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus dilaksanakan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu dua jam pembelajaran. Setiap siklus dilakukan melalui empat tahapan utama. Tahap pertama adalah perencanaan, yang dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan instrumen tes tertulis pada mata pelajaran IPAS. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pembelajaran, yang

dilaksanakan dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Selanjutnya, Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran serta hasil belajar siswa selama tindakan berlangsung. Tahap terakhir adalah refleksi, yang bertujuan untuk menelaah dan mengevaluasi keseluruhan proses pelaksanaan tindakan guna menilai efektivitas model pembelajaran yang diterapkan serta menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

PRA SIKLUS

Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan tahap pra siklus sebagai dasar untuk memahami kondisi awal dan mengevaluasi pembelajaran di kelas. Kegiatan pra siklus dilaksanakan di kelas V SDN Cigabus pada oktober 2025 dengan melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran. Hasil belajar siswa pada tahap pra siklus bisa dilihat pada tabel.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	16	42 %
Belum Tuntas	22	58%

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa capaian hasil belajar, siswa masih tergolong rendah. Siswa yang mencapai KKM 70 hanya berjumlah 16 siswa atau sebesar 42%, sedangkan 22 siswa atau 58% lainnya belum memenuhi KKM. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih menerapkan metode pembelajaran

konvensional yang berorientasi pada guru (*teacher-centred*). Pola pembelajaran ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Rendahnya partisipasi siswa berdampak pada kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Kondisi ini berpengaruh pada capaian hasil belajar siswa yang masih rendah pada tahap pra siklus. Temuan tersebut menjadi dasar penting bagi peneliti untuk merancang tindakan perbaikan pada siklus berikutnya dengan tujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif.

SIKLUS I

Berdasarkan berbagai permasalahan yang teridentifikasi pada tahap pra-siklus, siklus I dilaksanakan dengan model Teams Games Tournament. Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristiknya yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan kompetensi yang bersifat positif. Penerapan model TGT diharapkan dapat meningkatkan partisipasi, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I, tahap awal dimulai dengan penyusunan perencanaan pembelajaran menggunakan model TGT. Selanjutnya, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya, yang terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, serta kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan, peneliti melaksanakan aktivitas pembelajaran sebagaimana mestinya, seperti memberikan salam, melakukan

apersepsi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, peneliti menerapkan tahapan model kooperatif tipe TG, yang meliputi penyampaian materi secara klasikal, dimana peneliti menjelaskan pokok bahasan dan memberikan ringkasan singkat terkait LKPD yang akan dibagikan kepada setiap kelompok. Selanjutnya pada tahap belajar kelompok (*teams*), siswa dibagi menjadi enam kelompok. Pada tahap permainan (*games*), digunakan kartu soal yang berisi pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajari dan diskusi kelompok. Tahap turnamen (*tournament*) dilaksanakan dalam bentuk perlombaan antar kelompok, di mana setiap kelompok berusaha menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat secara kompetitif. Pada tahap penghargaan kelompok (*team recognition*), peneliti menghitung total skor yang diperoleh setiap kelompok selama kegiatan games dan turnamen. Kelompok dengan perolehan skor tertinggi kemudian diumumkan sebagai pemenang dan diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi.

Pada tahap observasi dilaksanakan pada setiap pertemuan dengan mencatat berbagai kejadian yang muncul selama pelaksanaan, termasuk kendala maupun perkembangan positif dalam proses pembelajaran. Selain itu, observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa. Penilaian hasil belajar dilakukan pada tahap akhir setiap siklus. Selanjutnya refleksi dilakukan untuk mengevaluasi capaian dan mengidentifikasi kelemahan pada siklus I. Hasil dari refleksi tersebut menjadi acuan untuk perbaikan pada siklus II agar kekurangan dapat diminimalkan dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara optimal.

Tabel 2. Ketuntasan Siswa.

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	26	68%
Belum Tuntas	12	32%

Tabel 3. Aktivitas Siswa Dan Guru.

Aktivitas siswa	75%
Aktivitas guru	81%

Berdasarkan data yang diperoleh, penerapan model kooperatif tipe TGT menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Sebanyak 26 atau 68% siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan KKM 70, sedangkan 12 atau 32% siswa masih belum mencapai ketuntasan. Selain peningkatan hasil belajar, proses pembelajaran juga menunjukkan hasil yang positif. Aktivitas guru mencapai 81% yang mengidentifikasi bahwa pelaksanaan pembelajaran berlangsung sesuai dengan perencanaan. Semesntara itu, aktivitas siswa mencapai 75%, menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, meskipun masih ada Sebagian yang cenderung bersikap pasif dan mengandalkan teman sekelompoknya. Temuan ini menunjukkan perlunya penguatan peran individu dalam kelompok serta penyesuaian strategi dapat terlibat secara optimal dan mencapai hasil belajar yang lebih baik pada siklus berikutnya.

SIKLUS II

Berdasarkan berbagai masalah yang teridentifikasi pada siklus sebelumnya, peneliti melakukan perbaikan pelaksanaan pada siklus II, perbaikan difokuskan pada bagian *games* dan *tournament* dengan tujuan meningkatkan partisipasi aktif dan meminimalisir ketergantungan pada

anggota kelompok. Pada siklus II peneliti melakukan modifikasi pada tahap *games* menggunakan platform wordwall, dan “tarik tambang” secara online pada tahap *tournament* yang mana pertanyaan dalam permainan disusun sendiri oleh peneliti agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Modifikasi ini diharapkan mampu mendorong keterlibatan individual siswa secara merata.

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	33	87%
Belum Tuntas	5	13%

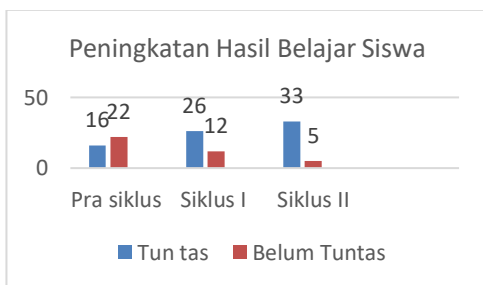
Tabel 5. Aktivitas Guru Dan Siswa

Aktivitas siswa	89%
Aktivitas guru	92%

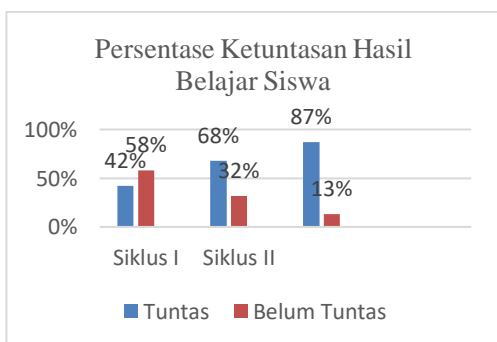
Berdasarkan tabel di atas, sebanyak 33 atau 87% siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 5 atau 13% siswa belum mencapai ketuntas. Persentase tersebut menunjukkan adanya perbaikan capaian hasil belajar dibandingkan siklus sebelumnya, yang menandakan bahwa modifikasi pembelajaran pada siklus II mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi siswa. Kegiatan permainan yang dikemas secara kompetitif dan kolaboratif juga efektif dalam meminimalkan ketergantungan siswa pada anggota kelompok tertentu. Selain itu, hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas proses pembelajaran, dengan aktivitas siswa mencapai 89% dan aktivitas guru 92%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berjalan secara optimal, yang tercermin dari keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi, permainan, dan kerja kelompok, serta kemampuan

guru dalam mengelola kelas, memberikan arahan, dan menumbuhkan motivasi belajar. Oleh karena itu, Tindakan yang dilakukan pada siklus II dinyatakan telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran mulai dari tahap pra siklus hingga siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap. Perkembangan capaian hasil belajar dan persentase pada setiap siklus tersebut disajikan pada gambar berikut.



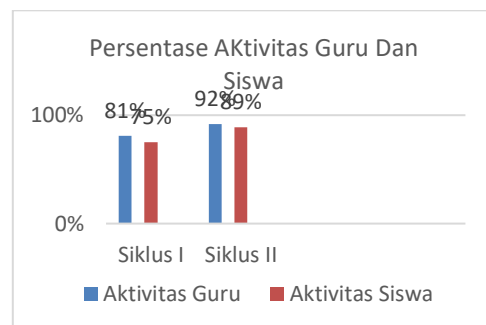
Gambar 2. Diagram Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.



Gambar 3. Diagram Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram tersebut, ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan dari tahap

pra-siklus sampai siklus II. Dari tahap pra siklus terdapat 16 atau 42 % siswa yang mencapai ketuntasan KKM dan 22 atau 58% siswa belum mencapai ketuntasan. Kemudian dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi 26 atau 68% siswa yang mencapai ketuntasan dan 12 atau 32% siswa yang belum mencapai ketuntasan pada siklus I, dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 33 atau 87% siswa yang mencapai ketuntasan dan 5 atau 13% siswa yang belum mencapai ketuntasan. Persentase peningkatan aktivitas guru dan siswa dapat dilihat berikut.



Gambar 4. Persentase Aktivitas Guru Dan Siswa

Berdasarkan diagram diatas, adanya peningkatan aktivitas pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase guru berada pada kategori baik, yaitu 81%, sedangkan aktivitas siswa mencapai 75%. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan baik pada aktivitas guru maupun siswa. Persentase aktivitas guru meningkat menjadi 92%, sementara aktivitas siswa juga mengalami peningkatan hingga 89%.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang disertai dengan peningkatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan adanya hubungan erat antara

aktivitas pembelajaran dengan pencapaian hasil belajar siswa Meningkatnya aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif berkontribusi pada terciptanya suasana belajar yang lebih kondusif dan terstruktur. Pada saat yang sama, peningkatan aktivitas siswa mencerminkan keterlibatan yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok, maupun tournament, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Adiputra dan Haryadi (2021) bahwa TGT merupakan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kerja sama melalui kegiatan kelompok dan permainan edukatif sehingga membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan hasil belajar. Penerapan TGT pada penelitian ini mendukung teori tersebut, dimana siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga terlibat aktif melalui kompetisi, diskusi, dan permainan. Dengan demikian, TGT berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi, keaktifan, serta pemahaman konsep materi pada siswa. Hasil tersebut juga didukung oleh temuan Marwati et al., (2023) yang menyatakan bahwa Interaksi yang terbangun di antara anggota kelompok selama kegiatan berlangsung dapat menciptakan proses belajar yang interaktif, menarik, dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam. Oleh sebab itu, penerapan model TGT tidak hanya berdampak pada keaktifan siswa, bahkan mempermudah siswa dalam memahami materi secara lebih komprehensif. Temuan penelitian yang didukung oleh kajian terdahulu mengidentifikasi bahwa

pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Cigabus selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa, yang awalnya hanya 42% pada tahap pra-siklus, kemudian meningkat menjadi 68% pada siklus I, dan kembali naik hingga 87% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiputra, D. K., Heryadi, Y., Guru, P., Dasar, S., Setia, S., Rangkasbitung, B., & Utomo, J. B. (n.d.). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. <http://sinta.ristekbrin.go.id>.
- Agustin, O. :, Dakhi, S., Prodi, D., Pancasila, P., Sekolah, K., Keguruan, T., Pendidikan, I., & Selatan, N. (n.d.). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. <https://www.kompasiana.com/ranga93/55292bc6f>
- Fahmi, P. :, Chamidah, D., Suryadin, |, Muhammadong, H. |, Saraswati, S.,

- Muhsam, J., Laily, |, Listiyani, R., Heny, |, Rahmawati, K., Wanda, |, Yanuarto, N., Masfa, |, Tarjo, M. |, Adirasa, H., Prasetyo, M., & Pd, I. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. <https://penerbitadab.id>
- Febrian Yuanisyah, R. (n.d.-a). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Penerapan Mode; Pembelajaran Kooperatife Tipe TGT Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar
- Febrian Yuanisyah, R. (n.d.-b). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatife Tipe TGT Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
- Kusumaningrum, N., Ismanto, B., Profesi, P., Universitas, G., & Wacana, K. S. (n.d.). Implementasi Model TGT Berbantu Media Gayang Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas V sekolah Dasar.
- Kusumawati, E. D., Ulfa Nur'afifah, U., & Dimas, A. (2023). *GLOBAL EDUCATION JOURNAL* Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. 1.
- Luh, N., & Armidi, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD A R T I C L E I N F O. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.44635>
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. In *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Marwati, E., Anugrahana, A., Betris, P., Ariyanti, Y., & Guru, P. P. (n.d.). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Undang -Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Rahmah, D. A., & Harahap, R. D. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1246–1253. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.4825>
- Septi, O., Sartika, B., Sri, R., Vanda, U., Luluk, R., Rochmah, I., Mojopahit, J., & Sidoarjo, B. (n.d.). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. *Diterbitkan oleh UMSIDA PRESS.*

Sofyan, E., Negeri, S., & Tengah, M.
(2022). Penerapan Model
Pembelajaran Kooperatif Tipe
TGT (Teams Games Tournament)
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Biologi. 2(2).