

Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Kelas III SDN 48 Pekanbaru

Rahmi Murniyati¹, Dea Mustika²

¹PGSD FKIP Universitas Islam Riau, ²Dosen, PGSD FKIP Universitas Islam Riau

[¹rahmimurniyati@student.uir.ac.id](mailto:rahmimurniyati@student.uir.ac.id), [²deamustika@edu.uir.ac.id](mailto:deamustika@edu.uir.ac.id)

Published: July, 2025

ABSTRACT

Student learning outcomes in science subjects are low because in learning the teacher still uses conventional learning models, which causes a lack of active student involvement. This study describes the increase in student learning outcomes after the implementation of the TGT (Team Games Tournament) cooperative model in science learning in class III of SDN 48 Pekanbaru. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 34 students in class III. Data were collected through: observation, testing, and documentation. The results showed a significant increase after the implementation of the TGT (Team Games Tournament) cooperative model. The average value of student learning outcomes increased from 69.76 in the pre-cycle stage, to 72.65 in cycle I, and reached 83.81 in cycle II. In addition, the percentage of students who completed also increased significantly, namely from 32.35% in the pre-cycle, to 64.70% in cycle I, and increased again to 91.17% in cycle II.

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

ABSTRAK

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA rendah karena dalam pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yang menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukannya penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam pembelajaran IPA di kelas III SDN 48 Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 34 siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui: observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan setelah penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat dari 69,76 pada tahap pra-siklus, menjadi 72,65 pada siklus I, dan mencapai 83,81 pada siklus II. Selain itu, persentase jumlah siswa yang tuntas juga naik signifikan, yaitu dari 32,35% pada pra-siklus, menjadi 64,70% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 91,17% pada siklus II.

Kata Kunci: TGT (*Team Games Tournament*), *Hasil Belajar*, *IPA*, *Sekolah Dasar*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari pendidikan, pendidikan justru bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mereka memiliki kompetensi dan pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran. Menurut Utami & Wardan (dalam Igivari, A., & Mustika, D, 2022)

pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya. Pendidikan di sekolah merupakan salah satu cara untuk memperoleh pendidikan. Sebagai lembaga pendidikan resmi, sekolah telah diatur dengan cermat sejalan dengan lingkungannya.

Salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di sekolah sebagai bagian dari penyelenggaraan kegiatan pendidikan adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Tujuan IPA adalah untuk memperoleh pengetahuan ilmiah tentang fenomena alam guna memahami gagasan mendasar tentang lingkungan, kosmos, dan berbagai proses alam yang terjadi di sekitar kita. Untuk mencapai tujuan dan keterampilan yang telah ditetapkan, pendidikan sains yang efektif mencakup interaksi antara unsur-unsur pembelajaran seperti guru, siswa, sumber daya, atau media pembelajaran dalam bentuk kegiatan belajar mengajar.

Trianto (dalam Rijal, 2021) menegaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan sekumpulan teori yang sistematis, yang penerapannya biasanya terbatas pada fenomena alam, yang diciptakan dan dikembangkan melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen, dan yang menuntut peserta didik untuk memiliki sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, keterbukaan, kejujuran, dan sebagainya. Selain itu, Jannah dkk. (dalam Khalida, 2021) menegaskan bahwa tujuan pendidikan IPA adalah membantu peserta didik untuk berpikir, bekerja, dan mengajar secara ilmiah serta mengekspresikannya sebagai komponen keterampilan hidup sehingga mereka dapat berbuat dan memahami dunia alam secara lebih mendalam

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IIIA SDN 48 Pekanbaru, Senin, 20 Januari 2025, diketahui bahwa salah satu mata pelajaran yang paling sulit dipahami siswa adalah Mata Pelajaran Kenampakan Alam dan Buatan. Dari 34, sebanyak 11 siswa atau 35.29% telah tuntas, namun nilai rata-ratanya masih kurang, yaitu sebanyak 23 siswa atau 64,70% belum tuntas. Rendahnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran kenampakan dalam dan buatan. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran kurang memberikan feedback kepada siswa seperti saat siswa bertanya atau menanggapi pertanyaan guru, pembelajaran kurang bervariasi dan masih mengandalkan model pembelajaran tradisional yaitu pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, dimana guru mengontrol penyampaian materi melalui ceramah kemudian memberikan tugas tanpa menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan anak, dan guru kurang maksimal dalam memberikan tugas kelompok, sehingga ada siswa yang kurang aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian Damayanti dkk. (2022), ditegaskan bahwa pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran akan membuat siswa kurang terlibat dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan. Akibatnya, hasil belajar siswa pun menurun. Sejalan dengan hasil penelitian, Ilham P (2024) menyoroti bahwa penggunaan model pembelajaran tradisional oleh instruktur secara terus-menerus dan tidak adanya model pembelajaran yang beragam di kelas merupakan penyebab utama rendahnya hasil belajar. Instruktur tetap menjadi pusat kegiatan pembelajaran. Siswa hanya

mendengarkan pemaparan guru dan mencatat saat mereka belajar. Selain itu, tidak adanya kegiatan yang melibatkan siswa membuat lingkungan belajar menjadi pasif, yang memengaruhi pemahaman siswa sebagaimana terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, pendekatan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) digunakan dalam penelitian ini.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk menumbuhkan kolaborasi dan komunikasi siswa. Melalui kolaborasi dalam kelompok yang beragam, strategi ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan menumbuhkan interaksi serta perdebatan yang produktif.

“Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengerjakan suatu kegiatan secara bersamaan dengan saling membantu sebagai satu tim untuk mencapai tujuan bersama,” kata Johnson (dalam Simamora, 2024). Lebih lanjut, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) sebagaimana yang dijelaskan oleh Laksana dkk. dan Nurfajriah dkk. (2021) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif di mana siswa dikelompokkan ke dalam kelompok yang beranggotakan empat hingga lima orang dengan kemampuan, jenis kelamin, ras, dan suku yang berbeda-beda. Menurut Tarigan (dalam Damayanti dkk), model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah digunakan, menggabungkan tugas dari semua siswa tanpa memerlukan perbedaan status, menggunakan siswa sebagai tutor sebaya, dan menggabungkan permainan dan penguatan. Turnamen akademis merupakan salah satu manfaat pembelajaran tipe TGT.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi permasalahan yang telah dikembangkan, khususnya untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah berhasil diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIA SDN 48 Pekanbaru pada materi kenampakan alam dan buatan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang evaluasinya merupakan salah satu komponen penelitian deskriptif merupakan metodologi yang digunakan.

Penelitian tindakan kelas, sebagaimana didefinisikan oleh Mufidah (2021), berupaya mengatasi masalah dalam pembelajaran di kelas dengan mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan proses pembelajaran. Penelitian ini juga dapat menggunakan model baru untuk membuat pembelajaran tidak membosankan.

Karena Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berupaya untuk mengatasi masalah pembelajaran secara langsung di kelas, maka metode ini sangat cocok untuk diterapkan dalam penelitian ini. Melalui siklus yang terorganisasi, PTK memfasilitasi penerapan model kooperatif TGT, yang melibatkan partisipasi aktif siswa dan memungkinkan pengembangan berkelanjutan. Lebih jauh, PTK mampu mengukur peningkatan hasil belajar secara tepat dan relevan dalam materi kenampakan alam dan buatan kelas III SDN 48 Pekanbaru.

Penelitian dilaksanakan di SDN 48 Pekanbaru, dengan subjek penelitian adalah 35 peserta didik kelas IIIA yang akan dilaksanakan di SDN 48 Pekanbaru.

Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian ini digambarkan secara singkat dimulai dengan perencanaan. Pada tahap perencanaan guru dan peneliti berkolaborasi dalam menentukan materi pembelajaran, menyusun modul ajar dengan model kooperatif TGT, persiapan media pembelajaran, dan menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan pada setiap pelaksanaan siklus. Peneliti melakukan pengamatan dan membantu siswa yang mengalami kesulitan selama proses pembelajaran. Informasi ini kemudian dinilai dan digunakan sebagai bahan refleksi. Refleksi dilakukan untuk menganalisis, memahami, dan membuat perbaikan pelaksanaan tindakan yang sudah dilakukan dari informasi yang diperoleh dari hasil observasi. Peneliti melakukan penilaian yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dan hambatan dalam menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada siklus I.

Data penelitian berupa proses pembelajaran IPA di kelas III A SDN 48 Pekanbaru, yang meliputi data primer; informasi yang dikumpulkan langsung dari guru. Dan data sekunder; yang diperoleh dari sumber-sumber tidak langsung seperti buku, jurnal ilmiah, penelitian terdahulu, dan dokumen resmi yang relevan. Sumber data diperoleh dari subjek yang diteliti yaitu guru kelas dan siswa kelas III SDN 48 Pekanbaru.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Sedangkan, instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar observasi, soal tes, dan modul ajar.

Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif terkait tentang aktivitas guru dan siswa didasarkan pada hasil lembar observasi. Analisis data kuantitatif menganalisis data dalam bentuk angka dikenal sebagai analisis kuantitatif. Setelah menggunakan pendekatan Team Game Tournament (TGT), penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apa yang dipelajari siswa.

a. Ketuntasan Individual

Setiap siswa dianggap sudah mencapai ketuntasan belajar jika nilai yang diperolehnya mencapai atau melebihi nilai KKM, yaitu 72. Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa, digunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

T_t = Jumlah skor total

(Sumber: Harisah & Hikmawati)

b. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal dinyatakan tercapai jika persentase siswa yang telah mencapai KKM (72) mencapai 75% dari total siswa dalam kelas. Presentase ketuntasan klasikal diitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi ketuntasan belajar

$\sum \text{siswa yang tuntas belajar}$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar

$\sum \text{siswa}$ = Jumlah semua siswa

(Sumber: Harisah & Hikmawati)

c. Untuk menghitung nilai rata-rata

Menghitung rata-rata siswa, peneliti akan menjumlahkan semua nilai yang diperleh siswa dalam kelas tersebut, kemudian membaginya dengan jumlah total siswa. Untuk menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata kelas.

$\sum X$ = Jumlah nilai tes siswa.

n = Jumlah siswa yang mengikuti tes

(Sumber: Arifin)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. SIKLUS I

Sebelum menggunakan siklus demi siklus yang digunakan dalam pembelajaran. Peneliti mempertimbangkan upaya untuk mengatasi permasalahan siswa yang hasil belajarnya masih di bawah KKM dalam bidang studi IPA melalui penerapan paradigma *Teams Games Tournament (TGT)*. Sebelum memulai tahap penelitian dan siklus, peneliti merencanakan, termasuk mendapatkan izin penelitian. Setelah mendapat izin dari Kepala Sekolah SDN 48 Pekanbaru, peneliti bertemu dengan guru kelas III A yang juga mengajar mata pelajaran IPA untuk membahas bahan-bahan yang akan peneliti gunakan dalam melakukan penelitian.

Perencanaan pada siklus I, yaitu peneliti membuat modul ajar berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *kooperatif tipe TGT*, LKPD, soal tes hasil belajar serta alat games yang akan digunakan untuk masing-masing kelompok terkait dengan materi kenampakan alam. Materi kenampakan alam terebut membahas mengenai: Pengertian kenampaka alam; jenis-jenis kenampakan alam; dan contoh-contoh kenampakan alam sesuai jenis-jenis kenampakan alam. Aktivitas pembelajaran pada siklus I ini dilaksanakan berdasarkan penggunaan model TGT sebagai berikut: 1) Presentasi di

kelas, 2) Team atau pengelompokkan siswa, 3) Games (Permainan), 4) Turnamen (Perbandingan), dan 5) Penghargaan Tim. Setelah merencanakan dan menyusun semua instrument yang diperukan, termasuk lembar observasi untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama penerapan model *kooperatif tipe TGT*, serta melakukan penilaian modul ajar yang akan diterapkan pada siklus I dan siklus II. Tahap selanjutnya adalah peaksanaan.

Selama proses belajar mengajar berlangsung, peneliti mengamati jalannya pembelajaran dan pelaksanaan model *kooperatif tipe TGT* yang diterapkan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, kelas dimulai dengan baik, diawali dengan guru yang menyapa siswa, mengucapkan salam, serta memimpin doa untuk menciptakan suasana yang kondusif. Guru mengecek kehadiran siswa sebelum memulai pelajaran. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas, agar siswa memahami materi yang akan dipelajari, yaitu materi kenampakan alam. Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk memancing rasa ingin tahu siswa, kemudian menjelaskan materi mengemai kenampakan alan, jenis-jenisnya, dan contoh-contoh kenampakan alam di sekitar kita.

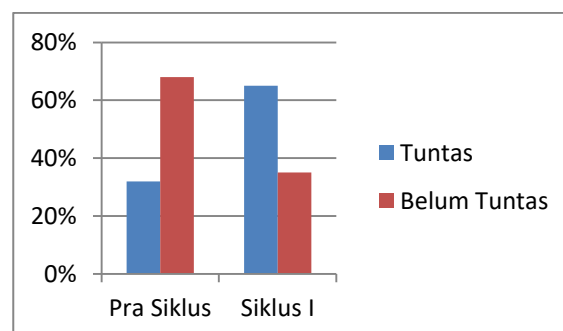
Dalam observasi siswa, yang menjadi fokus adalah aktivitas siswa dalam pelajaran IPAS materi kenampakan alam, terutama saat guru menerapkan model *kooperatif tipe TGT (Team Games Turnament)*. Mayoritas siswa dengan sopan menjawab sapaan dan salam dari guru saat memulai pelajaran, serta menyiapkan diri dengan baik sebelum pembelajaran dimulai, dan hadir tepat waktu. Sebagian besar ssiwa memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran serta menanggapi pertanyaan pemantik dengan antusias, menunjukkan ketertarikan terhadap materi kenampakan alam.

Perbandingan setiap kategori hasil belajar IPAS siswa kelas IIIA SDN 48 Pekanbaru di Siklus I dapat terlihat pada diagram berikut ini.

Tabel 1. Presentase Pencapaian Hasil Belajar Ulangan Harian IPA Siswa Kelas IIIA Siklus I

Kategori	Banyak Siswa	Persentase
Tuntas	22	64,70%
Belum Tuntas	12	35,29%

Gambar 1 Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus 1



Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I, penggunaan pendekatan pembelajaran model *kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament)* pada kelas IIIA menghasilkan

peningkatan pengetahuan. Rata-rata nilai ulangan harian siswa meningkat dari 69,76 pada pra siklus menjadi 72,65 pada siklus I. Selain itu, persentase siswa yang tuntas seluruh kategori meningkat dari 32,35% pada prasiklus menjadi 64.70% pada siklus I.

Pada siklus I, berdasarkan lembar observasi peneliti di pertemuan 1 dan 2, terdapat 21 aspek yang diamati. Dari jumlah tersebut, hanya 10 aspek yang terlaksana, Sementara 11 aspek lainnya tidak terlaksana. Adapun yang belum terlaksana yaitu, guru belum menyampaikan materi dengan jelas, membimbing, dan memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi, sehingga ada siswa yang masih bingung, belum menerapkan sesi tanya jawab pada saat presentasi dan belum memberikan penguatan materi serta rangkuman materi pada akhir pembelajaran. Siswa lainnya mulai menunjukkan keaktifan dan ketertarikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model *kooperatif tipe TGT*. Mereka merasa bahwa model ini menyenangkan dan memungkinkan mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar, peneliti harus mengoptimalkan rancangan dan pelaksanaan program pembelajaran pada siklus II.

2. SIKLUS II

Proses pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 ini menyampaikan materi tentang kenampakan buatan. Materi kenampakan buatan tersebut membahas mengenai: 1) Pengertian kenampakan buatan; dan 2) contoh-contoh kenampakan buatan. Aktivitas pembelajaran pada siklus I ini dilaksanakan berdasarkan penggunaan model TGT sebagai berikut: 1) Presentasi di kelas, 2) Team atau pengelompokan siswa, 3) Games (Permainan), 4) Turnamen (Perbandingan), dan 5) Penghargaan Tim. Setelah merencanakan dan menyusun semua instrument yang diperlukan, termasuk lembar observasi untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama penerapan model *kooperatif tipe TGT*, serta melakukan penilaian modul ajar yang akan diterapkan pada siklus I dan siklus II. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan. Menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe TGT* ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa, kerja sama tim, serta pemahaman siswa terhadap kenampakan buatan secara menyeluruh melalui suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan temuan pemantauan aktivitas guru pada Siklus II, peneliti mengamati proses pembelajaran dan penerapan model *kooperatif tipe TGT* oleh guru. Guru memulai pembelajaran dengan melakukan kegiatan awal yang mendukung suasana belajar kondusif. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama, menyapa dengan memberi salam, menanyakan kabar, dan memeriksa kehadiran siswa sebelum pembelajaran dimulai. Pada pertemuan pertama, terdapat 34 siswa yang hadir. Setelah memastikan kesiapan siswa untuk belajar, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas. Pada materi kenampakan buatan, guru menjelaskan bahwa siswa akan mempelajari mengenai pengertian dan contoh kenampakan buatan.

Kemudian, guru melanjutkan ke tahap pembentukan kelompok heterogen berdasarkan jenis kelamin, kemampuan akademik, dan latar belakang lainnya. Siswa dibagi menjadi 7 tim, masing-masing beranggotakan 3-5 siswa. Guru memberikan nomor kepada setiap kelompok secara acak untuk

memudahkan rtasi dalam diskusi maupuun permainan. Pada tahap games, guru menyiapkan beberapa pertanyaan seputar materi yang telah dijelaskan dan menempelkannya di papan tulis. Setiap tim mengirimkan perwakilan siswa secara bergilira untu menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, sehingga seluruh anggota memiliki kesempatan berkontribusi.

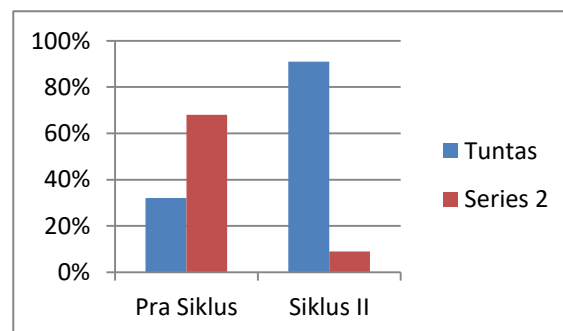
Pada siklus II, aktivitas siswa menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan dan partisipasi selama pembelajaran. Siswa merespons sapan dan salam dari guru dengan sopan, menciptakan suasana yang baik untuk memualai pelajaran dan siswa juga mengikuti bersama dengan tertib. Siswa juga mempersiapkan diri untuk hadir tepat waktu dan menandakan kesiapan mereka untuk memulai pembelajaran. Ketika guru menjelaskan tujuan pembelajaran, siswa mendengarkan dengan baik dan memahami apa yang akan dipelajari, terutama tentang materi kenampakan buatan

Perbandingan setiap kategori hasil belajar IPAS siswa kelas IIIA SDN 48 Pekanbaru di Siklus II dapat terlihat pada diagram berikut ini.

Tabel 2. Presentase Pencapaian Hasil Belajar Ulangan Harian IPA Siswa Kelas IIIA Siklus II

Kategori	Banyak Siswa	Persentase
Tuntas	31	91.17%
lum Tuntas	3	8.82%

Gambar 2 Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II



Pada siklus II, data Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siklus II untuk penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe TGT* di kelas IIIA SDN 48 Pekanbaru menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan sebelum tindakan dilakukan. Hal ini terlihat dari kenaikan rata-rata nilai siswa yang semua 69,76 pada pra-siklus, menjadi 83,81 pada siklus II. Persentase siswa yang tuntas juga meningkat, dari 32,35% pada pra-sikus menjadi 91,17% pada siklus II. Karena hasil belajar telah meningkat dan mencapai KKM yang ditentukan, maka siklus II PTK dengan model pembelajaran *kooperatif tipe TGT* pada pembelajaran IPA di kelas IIIA ini selesai.

PEMBAHASAN

Perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini, guru menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar, Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), dan instrumen penilaian yang sesuai dengan karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Dalam penelitian ini, perencanaan pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan struktur model TGT yang terdiri dari pengelompokan siswa secara heterogen, penyampaian materi, penggunaan LKPD berbasis permainan edukatif (games), serta evaluasi dalam bentuk soal tes pilihan ganda. Guru juga menyiapkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran pada materi Kenampakan Alam dan Buatan di kelas III SD. Tujuan dari perencanaan ini adalah untuk mendorong siswa agar aktif, berani berpendapat, dan mampu bekerja sama dalam kelompok dalam peningkatan hasil belajar siswa melalui permainan edukatif.

Langkah perencanaan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

- a. Penyusunan Modul Ajar: Modul ajar disusun dengan memuat sintaks TGT, meliputi pengenalan materi, pembentukan kelompok, penyajian materi, aktivitas kelompok dengan LKPD, dan pelaksanaan games/turnamen..
- b. Pembuatan LKPD dan Pertanyaan Turnamen: Lembar kerja disusun berdasarkan materi Kenampakan Alam, dengan aktivitas yang mendorong kerja sama dan diskusi antaranggota kelompok. Soal untuk turnamen juga dibuat bervariasi, dari level mudah hingga menengah, untuk menyesuaikan dengan kemampuan siswa kelas III.
- c. Penyusunan Instrumen Penilaian: Penilaian disiapkan mencakup aspek kognitif (hasil belajar), afektif (kerja sama dan tanggung jawab), serta psikomotorik (partisipasi dalam games dan diskusi kelompok).

Pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT pada siklus I yaitu, proses pelaksanaan diawali dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen berdasarkan hasil belajar awal, agar masing-masing kelompok memiliki siswa dengan kemampuan beragam. Guru kemudian menyampaikan materi Kenampakan Alam menggunakan bantuan media gambar. Kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan turnamen/games, di mana perwakilan dari tiap kelompok menjawab pertanyaan secara bergiliran. Setiap jawaban yang benar mendapatkan poin untuk kelompoknya. Selama siklus I, sebagian siswa terlihat masih kurang aktif dalam diskusi maupun games. Beberapa siswa juga masih bingung dengan mekanisme permainan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, guru melakukan perbaikan dengan memberi pengarahan lebih jelas mengenai aturan games dan pembagian peran di dalam kelompok. Guru juga lebih aktif memfasilitasi kelompok yang kurang aktif agar semua siswa terlibat. Selain itu, materi disampaikan dengan lebih bervariasi, menggunakan gambar dan video pendek untuk menarik perhatian siswa. Hasilnya, pada siklus II,

keterlibatan siswa dalam diskusi dan games meningkat. Siswa tampak antusias dan lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan turnamen. Kerja sama antaranggota kelompok juga terlihat lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya.

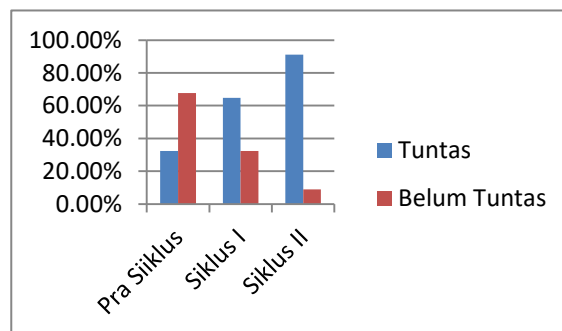
Pelaksanaan model 'TGT' pada dua siklus ini menunjukkan bahwas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif. Siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga bekerja sama, bertanggung jawab, dan menghargai pendapat teman.

Hasil belajar siswa dapat diukur pada akhir proses pembelajaran. Perbedaan antara hasil belajar awal dan akhir menunjukkan adanya peningkatan. Jika hasil belajar siswa pada akhir pembelajaran lebih tinggi dibandingkan data hasil awal, maka dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan dalam hasil belajar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran sudah efektif. Berdasarkan data yang diperoleh dari Penelitian Tindakan Kelas, terdapat peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklus melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran IPA.

Tabel 3. Perbandingan Rata-Rata (*Mean*) Hasil Belajar Tiap Siklus

Pra Siklus	Sisilus I	Siklus II
69,76	72,65	83,81

Gambar 3. Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus



Berdasarkan pada gambar 4.3 dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan persentase siswa yang mencapai KKM 72. Meskipun peningkatan dari pra-siklus hingga siklus I belum mencapai target minimal 75% namun sudah terdapat peningkatan sebesar 32,35%.

Pada siklus II menunjukkan keberhasilan dengan persentase siswa yang mencapai KKM sudah memenuhi kriteria keberhasilan dengan nilai >75% dari total siswa di kelas, dengan terdapat nya peningkatan nilai pada pra siklus dan nilai pada siklus II sebesar 58,82%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *cooperative learning* tipe Teams Games Tournament (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Penelitian oleh Putri, dkk (2022) mendukung temuan ini, dengan menyatakan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena menggabungkan unsur permainan yang menyenangkan dengan kompetisi sehat antar kelompok. Penelitian lain oleh Wahyuni, dkk (2021) juga menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Melalui pendekatan ini, siswa terdorong untuk lebih berani menyampaikan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok.

KESIMPULAN

Perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam pembelajaran IPA di kelas III A SDN 48 Pekanbaru yaitu menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar, Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), dan instrumen penilaian yang sesuai dengan karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Hasil penilaian rata-rata modul ajar yang disusun mencapai 95,58 (kategori sangat baik), lembar observasi aktivitas guru memperoleh rata-rata 78,57 (Baik) pada siklus I dan 95,23 (Sangat baik) pada siklus II, dan lembar observasi aktivitas siswa memperoleh rata-rata 67,5 (Cukup) pada siklus I dan 87,5 (Sangat Baik) pada siklus II. Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa perencanaan yang dilakukan telah memenuhi kriteria sangat baik dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam pembelajaran IPA di kelas III A SDN 48 Pekanbaru dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu 1) Persentasi Kelas; 2) Tim; 3) Games (Permainan); 4) Turnamen (turnamen); 5) Penghargaan. Melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan di setiap tahapannya, hal ini dinilai mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa aktivitas guru rata-rata berada 95,23 dan aktivitas siswa 87,5, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran TGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan dan aktivitas belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dan aktivitas guru dan siswa pada penerapan model pembelajaran TGT ini dikarenakan adanya evaluasi yang dilakukan pada tiap siklusnya. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team Games Turnament*) menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa mata pelajaran IPA. Rata-rata nilai meningkat dari 69,72 (pra-siklus) menjadi 72,72 (siklus I) dan 83,81 (Siklus II). Demikian pula, persentase siswa yang mencapai nilai tuntas meningkat secara signifikan dari 32,35% menjadi 64,70% dan akhirnya 91,71%. Hal ini membuktikan bahwa TGT (*Team Games Tournament*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5862-5870. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3440>
- Damayanti, R., Nurhaedah, & A.P., N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PINISI Journal of Education*, 2(5), 199-200. ISSN 2747-268X.

- Harisah, S., & Hikmawati, I. (2020). *Analisis Ketuntasan Belajar Individu dan Klasikal Dalam Pembelajaran CIRC pada Siswa Kelas IV SD Inpres 3 Tondo*. Education Journal, 1(1), hlm. 78-83. <https://www.jurnalfkipuntad.com/index.php/eduj/article/download/671/735/1620>.
- Ilham P, D. F. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 1 Punggur* (Skripsi). Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Khalida, B. R., & Astawan, I. G. (2021). *Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 4(2), 182-189. DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v4i2>
- Laksana, A. A. N. P., Adnyana, I. W., Saputra, I. G. A. A., Pranata, I. K. Y., Kresnayadi, I. P. E., & Susila, G. H. A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Passing Bola Voli. Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi, 7(1), 141–149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256960>.
- Putri, N. Y., Sari, D. K., & Pratiwi, A. (2022). Pengaruh model Teams Games Tournament terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5123–5130. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2971>
- Rijal, M. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Problem Solving pada Murid Tunanetra Kelas IV di UPT. SLB Negeri 1 Bone* (Skripsi). Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Trianto. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Kontekstual*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahyuni, S., Ramdani, A., & Nurhidayah, L. (2021). Penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 85–92. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v9i2.3125>