

Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 015 UjungBatu

Lusi Aprili Wahyuni¹, Leny Julia Lingga²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia

Email: lusiaprilwahyuni@student.uir.ac.id, lenyjulialingga89@edu.uir.ac.id

Published: July , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS setelah diterapkan Model Tipe Team Games Tournament (TGT) di kelas V SDN 015 Ujungbatu. Penelitian ini menggunakan semacam penelitian tindakan kelas. Pada penelitian ini menggunakan dua jenis data: data kuantitatif dan kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Subjek pada penelitian ini yaitu wali kelas V dan siswa kelas V SDN 015 Ujungbatu, Kabupaten Rokan Hulu. Teknik pengumpulan data melalui tes dan observasi. Hasil dari penelitian ini, menghasilkan produk e-modul berbasis Technological Knowledge yang dapat digunakan pada jenjang SD sebagai bahan ajar atau pegangan buku ajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif yaitu analisis data tahap pendahuluan dan analisis data validasi. Kesimpulan penelitian ini adalah Perencanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dibuatkan kedalam bentuk perangkat pembelajaran yang disusun sesuai dengan langkah-langkah model TGT. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran TGT terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan dengan penerapan model TGT dilaksanakan dengan langkah-langkah yakni Presentasi di kelas, Pembentukan tim, Melakukan permainan, Melakukan tournament dan Memberikan rekognisi. Penilaian hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS dengan penerapan model TGT di siklus I mendapatkan nilai rata-rata sebesar 51 dan di siklus II mendapatkan nilai sebesar 71,3. Artinya pada pelaksanaan siklus II hasil belajar siswa sudah dikatakan meningkat berdasarkan interval keberhasilan yang sudah ditentukan. Penilaian pembelajaran IPAS menggunakan model TGT dilakukan dengan penilaian hasil ulangan harian siswa. Penilaian pembelajaran IPAS dengan menggunakan model TGT mengalami peningkatan dimana siklus I rata-rata kelasnya 66,4 sedangkan siklus II rata-rata kelasnya 83,59.

Kata kunci: *E-Modul, Pengetahuan Teknologi, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

This study aims to analyze and describe the improvement in students' learning outcomes in the IPAS (Science and Social Studies) subject after implementing the Team Games Tournament (TGT) model in Grade V at SDN 015 Ujungbatu. This research uses a classroom action research approach. The study utilized two types of data: quantitative and qualitative. The data sources were the teacher and fifth-grade students as the research subjects. The subjects of this study were the homeroom teacher and Grade V students of SDN 015 Ujungbatu, Rokan Hulu Regency. Data collection techniques included tests and observation. The results of the study produced an e-module product based on Technological Knowledge that can be used at the elementary school level as teaching material or a student handbook. The data analysis techniques used were both qualitative and quantitative, including preliminary data analysis and validation data analysis. The conclusion of this study is that the planning of IPAS learning using the Team Games Tournament (TGT) model was developed in the form of a learning device designed according to the steps of the TGT model. The learning implementation using the TGT model consisted of initial activities, core activities, and closing activities. The implementation followed the steps of the TGT model, namely: classroom presentation, team formation, playing games, holding tournaments, and giving recognition. The assessment of learning outcomes for Grade V students in the IPAS subject using the TGT model in Cycle I achieved an average score of 51, while in Cycle II it increased to 71.3. This indicates that student learning outcomes improved in Cycle II based on the predetermined success interval. The assessment of IPAS learning using the TGT model was carried out through students' daily tests. The evaluation showed an increase, with the class average score rising from 66.4 in Cycle I to 83.59 in Cycle II.

Keywords: *E-Modul, Technological Knowledge, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah perubahan dan tindakan individu atau sekelompok orang dalam bisnis yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia melalui pendidikan dan pelatihan. Dalam satu konteks, pendidikan dapat didefinisikan sebagai jenis pembelajaran apa pun yang berlangsung di ruang kelas (Setiawan, at al 2021). Menurut Ridha, at al (2025) pendidikan sangat Penting untuk memastikan bahwa pembelajaran dan proses pendidikan mendorong peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensinya sehingga memiliki kualitas spiritual keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Agar pendidikan mampu mengembangkan potensi diri siswa maka pemerintah dapat meningkatkan sistem pendidikan di Indonesia. Salah satu langkah yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan melakukan pengembangan kurikulum. Kurikulum prototipe ini mulai diterapkan di Sekolah Penggerak (Rozady & Koten, 2022). Penerapan kurikulum tersebut mengusung tujuan jangka panjang yang bersifat visioner (Solehudin et al., 2022). Faiz dan rekan-rekan (2022) menyebutkan bahwa kurikulum ini memberi penekanan pada pembelajaran berbasis proyek serta memberi ruang fleksibilitas bagi siswa, dan metode pengajaran holistik.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang diterapkan disekolah sekarang ini. Menurut Marlita, at al (2023) Kurikulum merdeka merupakan suatu gagasan penyempurnaan pendidikan Indonesia dalam mencetak generasi yang unggul dan berkualitas terutama untuk sekolah dasar (SD). Menurut Suhelayanti et al (2023:3) Dengan adanya penggabungan mata pelajaran IPAS dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik terkait kajian tentang alam, sejarah budaya, dan sosial di Indonesia dan dunia.

Dalam proses pembelajaran, pengembangan pemahaman siswa dapat dilihat dari hasil pembelajaran pada pembelajaran IPAS di SD. Dalam pembelajaran IPAS salah satu materi yang di ajarkan yaitu “Daerah Kebangganku”. Seperti yang ditunjukkan oleh metodologi pengajaran IPA SD, hal itu dapat dikaitkan dengan potensi kearifan lokal. Memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi merupakan salah satu peluang pembelajaran lokal, tetapi juga dapat membantu mereka untuk lebih kritis, kreatif, dan kolaboratif dengan lingkungan sekitar (Saputri, & Dessty, 2023:155). Karena itu, penting untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang menggabungkan budaya dengan pengetahuan, yang juga dikenal sebagai etnosains (Puspitasari, 2022).

Berdasarkan hasil studi literature kenyataannya dalam pembelajaran IPAS SD Masih banyak di temui permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar. Hal ini dibuktikan oleh pendapat Marlita, at al (2023:1947) Hasil belajar siswa yang masih dibawah kriteria ketuntasan maksimum. Diperkuat dengan penelitian Fitri, at al (2025:620) menyatakan bahwa Hasil observasi dari pelaksanaan PPL 1 menunjukkan bahwa siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 05 Februari 2025 di SDN 015 Ujungbatu dengan wali kelas kelas V, yakni bapak Muhammad Azhari S.Pd, diperoleh bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami pembelajaran IPAS, sehingga hasil belajar yang diperoleh masih ada yang di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan wawancara bersama wali kelas terdapat 18 siswa tidak mencapai KKTP dari 32 siswa. Adapun KKTP yang di tetapkan sekolah untuk pembelajaran IPAS yaitu 73. Permasalahan hasil belajar tersebut disebabkan oleh banyaknya faktor yang terjadi dilapangan seperti siswa yang kurang semangat untuk belajar, cara belajar yang tidak sesuai, dan kualitas guru dalam menerapkan model pembelajaran,

Dalam proses pembelajaran banyak hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Menurut Amanda & Darwis, (2023) permasalahan hasil belajar siswa timbul karena siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Di perkuat oleh pendapat Laili, at al (2024) pembelajaran yang cenderung digunakan pada SD tersebut pembelajaran ceramah. Akibat keadaan selama masa pendidikan, hasil

belajar siswa sebagian besar belum memenuhi kriteria KKTP atau perhatian penuh dari guru kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan setelah melakukan identifikasi lapangan salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS menerapkan model pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajarannya. Menurut Musdalifah (2023:48) model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif karena dengan adanya pembelajaran kooperatif terjadi interaksi antara peserta didik yang satu dengan yang lain.

Pembelajaran kooperatif merupakan kerangka konseptual kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Amalia, et al 2023). Dengan adanya pembelajaran kooperatif siswa akan terlibat dalam pembelajaran sehingga lebih memahami konsep yang diajarkan.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai 8 tipe yaitu student team achievement division (STAD), JIGSAW, grup investigation (GI), think pair share (TPS), numbered heads together (NHT), make a match, rotating trio exchange, dan team games tournament (TGT) (Sulistio, & Haryanti, 2022). Salah satu pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan yaitu TGT.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) relevan dengan penelitian Wulandari, (2024) dengan judul implementasi model pembelajaran TGT pada pembelajaran IPS. Hasil dari penelitian tersebut yaitu melalui model pembelajaran TGT membuat siswa dapat lebih antusias untuk menjalankan kegiatan belajar serta memberikan kebebasan untuk belajar bersama sehingga dapat lain penelitian lainnya yang menyatakan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar sangat signifikan (Adiputra & Heryandi 2021:109).

Berdasarkan pembahasan diatas, maka dengan ini peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 015 Ujungbatu”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan semacam penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan di SDN 015 Ujungbatu yang beralamat di trampol, Kecamatan Ujungbau, Kabupaten Rokan Hulu, Provinsi Riau. Alasan saya memilih SDN 015 Ujungbatu sebagai tempat penelitian yaitu dikarenakan pada sekolah ini jarang dilakukan penelitian Akademik sehingga menjadi peluang bagi peneliti untuk menggali informasi dan memperoleh data yang belum banyak diungkap oleh peneliti lain pada sekolah ini. Tidak hanya itu sekolah ini juga berada di kampung peneliti, tujuan peneliti melakukan penelitian disini yaitu untuk memberikan dampak terhadap proses pembelajaran melalui ilmu yang di peroleh peneliti di kota. Penelitian ini dilakukan mulai bulan Februari tahun ajaran 2024/2025 untuk tahap pra penelitian. Pada penelitian ini menggunakan dua jenis data: data kuantitatif dan kualitatif.

Sumber data penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V sebagai subjek penelitian, berdasarkan informasi dari pengumpulan data yang di peroleh dari dokumen termasuk teks. Peneliti memperoleh data awal melalui tes yang soal pre-test dan soal post-test, angket yang berisikan pernyataan tentang kemampuan materi “Daerah Kebangganku”, dan Observasi. Kumpulan data kedua dalam penelitian ini meliputi artikel, buku, jurnal, dan sebagainya. Subjek pada penelitian ini yaitu wali kelas V dan siswa kelas V SDN 015 Ujungbatu, Kabupaten Rokan Hulu. jumlah siswa kelas V yaitu 32 dengan siswa laki-laki berjumlah 14 orang dan perempuan berjumlah 18 orang. Teknik pengumpulan data melalui tes dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Pra Siklus

Kegiatan pelaksanaan pra siklus dijadwalkan pada tanggal 5 Februari 2025, Dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah dalam pendidikan IPAS. Waktu yang digunakan dalam siklus kegiatan ini adalah 3x45 menit (3 JP). Pada pelaksanaan pra siklus ini, yang bertugas menjadi praktisi adalah guru kelas V, dan peneliti melakukan pengamatan dari kegiatan pembelajaran dan wawancara guru kelas tersebut. kegiatan prasiklus ini juga menggunakan Empat (empat) tahapan membentuk Siklus I kegiatan penelitian: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Di bawah ini adalah rangkuman tahapan keempat di atas:

Peneliti ini menggunakan pengamatan dalam perencanaan tindakan pertama ini, untuk membantu siswa dalam mengatasi masalah dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka secara heterogen dalam memahami mata IPAS dengan materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku?”. Adapun perencanaan pada siklus ini yaitu : Kegiatan pendahuluan, Kegiatan inti, Kegiatan penutup.

Hasil penelitian siklus I

Pada pelaksanaan siklus I dipertemuan I ini jumlah peserta didik yang hadir ada 32 orang siswa. Materi pokok pada pembelajaran IPAS ini adalah mengenai “Seperti Apa Budaya Daerahku?” pada mata IPAS. Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa walaupun siswa masih dalam tahap sejumlah tantangan belajar, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus I tidak berjalan dengan baik karena kurangnya minat siswa dalam belajar. Model TGT Pada tahap ini, hasil pengamatan juga dianalisis dan dievaluasi. Dalam hal ini, hasil pengamatan mencakup temuan dari pengamatan aktivitas siswa dan guru. Hasil observasi data siklus I guru menunjukkan bahwa terdapat beberapa komponen yang berada pada kategori cukup. Sesuai dengan yang telah dijelaskan sebelumnya, pada siklus II berupaya untuk menyempurnakan komponen yang masih kurang. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka ditetapkan untuk melanjutkan siklus II dengan menyempurnakan beberapa kegiatan pembelajaran.

berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Ibu Egi Oktafia, untuk hasil belajar siswa berada di kategori cukup. Hal tersebut dilihat dari kemampuan siswa ketika membacakan hasil kerja kelompoknya, sudah ada peningkatan dari setiap pertemuan, namun ada juga siswa yang kurang dalam menyampaikan pendapatnya. Artinya hasil belajar siswa masih dikategorikan mulai berkembang, hal ini dapat dilihat dari tabel dibawah:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Siklus I/ Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase Keberhasilan
Pertemuan I	25	25%
Pertemuan II	28	28%
Pertemuan III	37	37%
Rata-rata		30%

Selain itu, hasil pengamatan Ibu Egi Oktafia dan hasil ulangan harian (UH) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih dalam rentang cukup. Hasil belajar siswa diukur dengan ulangan harian atau ulangan harian (UH) yang menjadi tolok ukur penyerapan materi yang disampaikan guru. Hal ini didukung oleh hasil ketuntasan belajar klasikal siswa yang menunjukkan rata-rata 66,4 dan 62,5%. Padahal, Tujuan Pembelajaran (KKTP) IPA dan mata pelajaran terkait IPAS adalah 73. Namun, semua nilai belajar siswa tidak cukup sesuai standar. Oleh hal itu, peneliti harus mengatasi kekurangan tersebut dan melanjutkan siklus II. Berikut adalah tabel data nilai siswa:

**Tabel 2 Data Nilai Siswa Siklus I Mata pelajaran IPAS
di Kelas V SDN 015 Ujungbatu**

No	Nilai	Frekuensi
1	80-100	17
2	73-79	3
3	60-72	5
4	50-59	4
5	0-49	3
Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus I		62,5%
Rata-rata Kelas		66,4
Jumlah Siswa		32 siswa

Hasil analisis belajar siswa pada siklus I pada tabel diatas dapat diperoleh sebagai berikut :

- a) Jumlah siswa : 32 orang
- b) Jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes : 32 orang
- c) Jumlah siswa yang tuntas : 20 orang
- d) Ketuntasan belajar klasikal : 62,5%
- e) Nilai rata-rata kelas : 66,4

Untuk menghitung ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal, menggunakan rumus :

$$KK = \frac{JST}{JS} \times 100\%$$

$$KK = \frac{20}{32} \times 100\%$$

$$KK = 62,4\%$$

Sedangkan untuk menghitung nilai rata-ratanya digunakan rumus sebagai berikut :

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

$$X = \frac{2125}{32} = 66,4\%$$

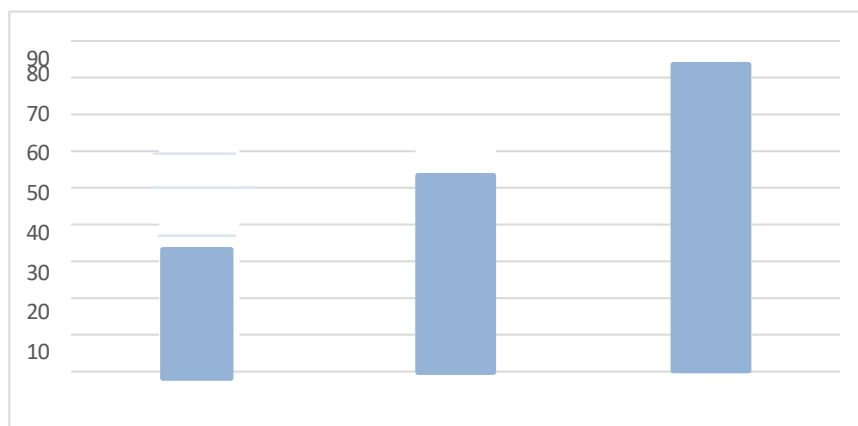
Hasil Penelitian Siklus II

Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi merupakan empat (empat) tahapan yang digunakan dalam kajian siklus II ini. Berikut penjelasan keempat tahapan tersebut di atas Kegiatan penelitian siklus II ini juga menggunakan 4 (empat) tahapan, yaitu adanya perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil refleksi siklus II menunjukkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berupa permainan edukatif, berlomba dalam turnamen, dan berdiskusi kelompok membantu siswa meningkatkan keterampilan belajarnya. Minat belajar siswa dan pemahaman materi menunjukkan bahwa penerapan model TGT pada siklus II berjalan dengan baik dan mendapat nilai baik. Hal ini disebabkan oleh kemajuan yang dicapai pada siklus sebelumnya, di mana kekurangan pada siklus I dan kegiatan prasiklus telah diatasi untuk pelaksanaan siklus II. Hasil belajar siswa ditingkatkan dengan konsep *Team Games Tournament* (TGT). Pada tahap ini, hasil pengamatan juga dianalisis dan dievaluasi sekali lagi. Sementara itu, hasil pengamatan aktivitas siswa dan instruktur masing-masing menjadi hasil pengamatan.

Berdasarkan hasil refleksi siklus II terhadap data observasi guru dan siswa, sejumlah elemen yang perlu diperhatikan masuk dalam kategori "baik". Observasi siklus I dan II terhadap aktivitas guru dan siswa menghasilkan temuan-temuan berikut. dapat dilihat bahwa sebelum dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran, rata-rata hasil belajar siswa adalah 54,84. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran pada siklus I, maka rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 66,4 dan mengalami peningkatan sebesar 13,64%. Kemudian pada ulangan harian siklus II rata-rata hasil belajar siswa adalah 83,59 dan mengalami peningkatan sebesar 43,04%. Dari hasil penelitian mengatakan bahwa 12 siswa kelas V masih memperoleh nilai di bawah ambang batas ketuntasan minimal (KKTP) pada ulangan harian pertama, yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada siklus I.

Akibatnya, hanya 62,5% siswa yang tuntas belajar, sedangkan 37,5% siswa belum tuntas. Berdasarkan data yang dihimpun dan dibandingkan dengan indikator keberhasilan, model Team Games Tournament (TGT) belum berhasil dilaksanakan oleh guru. Guru dianggap berhasil apabila minimal 75% siswa telah tuntas belajar secara mandiri. Hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus II sudah memuaskan dan sesuai dengan harapan peneliti. Hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan harian II. Dari 32 siswa, hanya dua orang yang memperoleh nilai di bawah KKTP atau sekitar 6,25%, sedangkan 30 orang siswa atau 93,75% memperoleh nilai KKTP. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari nilai dasar pada siklus I dan II. Untuk lebih jelasnya digambarkan dalam bentuk grafik seperti berikut:



Gambar 1. Grafik peningkatan hasil belajar siswa

Pembahasan

1. Perencanaan

Berdasarkan analisis penelitian yang telah selesai, dapat digunakan aktivitas guru dan siswa, serta hasil belajar. Analisis data tentang aktivitas guru dan siswa telah selesai sesuai dengan temuan. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru bahasa berlangsung tahap-tahap dan perencanaan pelaksanaan pembelajaran berlangsung oleh Davis (Oemar, 2001:66).

Menurut Syahputri et al (2021 : 672) bahan ajar adalah hal yang sangat penting untuk pelaksanaan aktivitas pembelajaran. Tanpa adanya bahan ajar, guru tidak akan bisa meningkatkan proses pembelajarannya, dan siswa juga pasti akan mengalami kesulitan dalam aktivitas belajar mengajar. Guru juga dapat membuat materi pelajaran menjadi sulit untuk dimengerti oleh siswa jika mereka terlalu cepat dalam menjelaskan materi.

Pada pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) membuat siswa bersemangat dan aktif dalam pembelajaran, hal ini terjadi karena model TGT membuat siswa untuk dapat berpikir secara kritis terhadap materi, dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, mereka juga dengan mudah saling bertukar pendapat dengan guru ataupun teman dari kelompok lainnya. Hal ini akan membuat siswa dapat mengingat materi pelajaran yang dipelajari.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajarant IPAS dengant menggunakant model *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, kolaborasi, kerjasama, beragumen dan mengejar poin ketika belajar. Dikarenakan model pembelajaran TGT ini membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, karena guru dapat berkomunikasi dengan siswa secara efektif dan efisien, serta guru bisa memberikan bimbingan kepada siswa yang memiliki kemampuan akademik dan kompetetif dalam bekerja sama yang masih kurang. Sejalan dengan hal tersebut Hidayat & Nurhasanah (2024), model TGT mendorong siswa untuk aktif bekerja sama dalam tim, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan membangun tanggung jawab individu dan kelompok melalui kompetisi yang sehat. Hal ini diperkuat oleh Lestari (2024) yang

menyatakan bahwa TGT secara efektif menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui proses diskusi dan turnamen.

Menurut hasil penelitian, penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah karena guru tidak selalu mampu memotivasi siswa untuk belajar. Jika guru hanya berfokus pada siswa yang hasil belajarnya kurang baik, maka siswa juga tidak banyak berpartisipasi di kelas karena hasil belajarnya yang buruk, yang pada akhirnya akan menurunkan tingkat ketuntasan siswa.

Dalam setiap kegiatan pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi dalam pembelajaran agar siswa tidak merasakan kesulitan dalam berinteraksi dengan temannya ataupun guru. Kegiatan pembelajarannya harus ditulis dengan benar dan jelas sehingga tidak menimbulkan gambaran atau artian yang berbeda.

Pada tahap II, kegiatan sudah dilaksanakan seefisien mungkin. Guru sudah melakukan perbaikan berdasarkan pelajaran yang didapat dari pelaksanaan Bab I. Sasaran pembelajaran untuk semester kedua sama dengan semester pertama. Selama semester kedua, siswa berpartisipasi aktif dalam menjawab semua pertanyaan yang diajukan guru, dan mereka juga memahami masalah atau bahkan solusi yang diberikan kepada mereka. Siswa sudah tidak malu lagi dalam mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapatnya, mampu bekerja sama dengan baik dan mampu mencari informasi dari sumber referensi lainnya. Ini membuktikan bahwa rencana kegiatan pembelajaran yang telah peneliti susun dan dilaksanakan oleh guru kelas telah berhasil.

3. Hasil belajar

Tujuan dari capaian pembelajaran adalah untuk melihat sejauh mana siswa mampu memahami materi yang diajarkan selama proses pembelajaran. Menurut Dimiyati (Huda, 2021: 1596), capaian pembelajaran siswa dipengaruhi oleh interaksi antara pembelajaran dan pengajaran, oleh karena itu diperlukan strategi pengajaran yang tepat untuk meningkatkan capaian pembelajaran siswa. Capaian pembelajaran harus menunjukkan adanya perubahan baru dalam perilaku atau kinerja siswa yang bersifat konstruktif, positif, dan disadari.

Penilaian hasil belajar merupakan kajian tentang kemampuan belajar siswa yang didasarkan pada pemahaman, pengetahuan, dan kematangannya. Mengenai hasil belajar siswa pada Tahap I, rata-ratanya sekitar 66,4 dengan kategori mulai berkembang (MB), dan pada Tahap II, sekitar 83,59 dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH).

Berdasarkan analisis pembelajaran tahap kedua, pemahaman siswa terhadap materi sudah mencapai tingkat sangat tinggi dengan rata-rata kelas 83,59. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 73, dengan ketuntasan yang sesuai sebesar 95,75%. Dari 32 siswa yang mengikuti tes, 30 siswa tuntas. Hasil pelaksanaan tahap kedua menunjukkan bahwa kegiatan tahap kedua sudah mengalami peningkatan, dan pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 015 Ujungbatu sudah dinilai berhasil. Guru hendaknya merancang pembelajaran yang menarik, inovatif, kreatif, menantang, dan menyenangkan bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 015 Ujungbatu yang berjudul “Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 015 Ujungbatu”. Dapat disimpulkan bahwa:

Perencanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dibuatkan kedalam bentuk perangkat pembelajaran yang disusun sesuai dengan langkah-langkah model TGT. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran TGT terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan dengan penerapan model TGT dilaksanakan dengan langkah-langkah yakni Presentasi di kelas, Pembentukan tim, Melakukan permainan, Melakukan tournament dan Memberikan rekognisi.

Penilaian hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS dengan penerapan model TGT di siklus I mendapatkan nilai rata-rata sebesar 51 dan di siklus II mendapatkan nilai sebesar 71,3. Artinya pada pelaksanaan siklus II hasil belajar siswa sudah dikatakan meningkat berdasarkan interval keberhasilan yang sudah ditentukan.

Penilaian pembelajaran IPAS menggunakan model TGT dilakukan dengan penilaian hasil ulangan harian siswa. Penilaian pembelajaran IPAS dengan menggunakan model TGT mengalami peningkatan dimana siklus I rata-rata kelasnya 66,4 sedangkan siklus II rata-rata kelasnya 83,59.

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- 111.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif. *Cahaya Ghani Recovery*.
- Amanda, & Darwish, O. (2023). Analisis faktor penyebab rendahnya usia belajar siswa pada pembelajaran IPA pada kelas 4 SD Negeri 10.5358 Sekip Lubuk Pakam. *JISNA: Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, dan Akuntansi*, 2(4)
- Laili, A., Lestari, N. A. P., & Putri, M. P. S. (2024). Pengaruh model pembelajaran Discovery Learning terhadap hasil belajar IPA siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1)
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4).
- Musdalifah, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Al-Miskawih: Journal of Science Education*, 2(1), 47-66.
- Puspitasari, A. D., & Assyari, P. B. (2022). Analisis Materi IPA SD Kelas IV dengan Integrasi Potensi Kearifan Lokal Kota Pamekasan Kurikulum 2013. 1–5.
- Ridha, M. P., Wati, S., & Rizal, S. U. (2025). Pengaruh moda pembelajaran kooperatif di PTGT berbantuan media Kuisis terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 6. *Jurnal Media Informatika (JUMIN)*, 7(1).
- Rozady, M. P. N., & Koten, Y. P. (2022). Scratch Sebagai Problem Solving Computational Thinking Dalam Kurikulum Prototipe. *Increate -Inovasi Dan Kreasi Dalam Teknologi Informasi*, 8(1), Article 1. <http://increate.nusanipa.ac.id/i>
- Saputri, A. N., & Dessty, A. A. (2023). Implementasi pembelajaran IPA sekolah dasar berbasis kreativitas kearifan lokal di Kabupaten Sragen. *Jurnal Elementary School Education*.
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina, S. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131-137.
- Solehudin, D., Priatna, T., & Zaqiyah, Q. Y. (2022). Konsep Implementasi Kurikulum Prototipe. *Jurnal Basicedu*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3510>
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Yayasan Kita Menulis. <https://doi.org/https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/10795/Buku-Referensi-Pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Alam-dan-Sosial-IPAS.pdf>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model).
- Wulandari,R,D.,Ardian,T.,Maerwati,E.,dkk(2024). Implementasi model pembelajaran team games tournament pada pembelajaran IPS. *Jurnal pendidikan-ke-SD-an*,10(3)