

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH II MAROS

Eka Mey Wulandari Astuti¹, Andi Afrida², Lidya Azra Dwi Putri³,
Chaerunnisa. G⁴, A.Muafiah Nur⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar
ekameywa@gmail.com, andiafrida91@gmail.com, liyaaazradwiputri@gmail.com,
chaerunnisagunawan01@gmail.com, a.muafiahnur@unismuh.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran di SD Muhammadiyah II Maros. Permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya hasil belajar dan aktivitas belajar siswa khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar wujud zat dan perubahannya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS kelas 4. Peneliti ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Pengumpulan data ini menggunakan instrument berupa lembar evaluasi/tes. Hasil peneliti menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus 1 yaitu 7,125 dengan persentase belajar 75% dan pada siklus 2 nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 8,187 dengan persentase 87,5%. Ditinjau dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Model Kooperatif TGT, Hasil Belajar IPAS, Wujud Zat dan Perubahannya

ABSTRACT

This research was motivated by several problems that occurred in learning activities at SD Muhammadiyah II Maros. The problem found was the lack of learning outcomes and student learning activities, especially regarding material on the forms of substances and their changes. The aim of this research is to improve the activities and learning outcomes of the forms of substances and their changes by using the teams games tournament (TGT) type cooperative learning model in grade 4 science subjects. This researcher is a classroom action research (PTK) which is carried out in two cycles consisting of planning, implementation of actions, observation and reflection. Data collection techniques use observation and tests. The data analysis used is quantitative data. This data collection uses an instrument in the form of an evaluation/test sheet. The results of the researchers showed that the average score of students

Beranda Jurnal:

<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta/index>

in cycle 1 was 7.125 with a learning percentage of 75% and in cycle 2 the average score obtained by students was 8.187 with a percentage of 87.5%. Judging from these data, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model can improve student learning outcomes in science subjects.

Keywords: *TGT Cooperative Model, Science Learning Outcomes, states of matter and their changes.*

PENDAHULUAN

Program pemantapan Profesi Keguruan atau yang sering disingkat menjadi P2K berlokasi di SD Muhammadiyah II Maros Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros. Menempatkan penulis sebagai peneliti dimana meninjau pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Kelas yang diteliti adalah kelas 4. Keadaan siswa kelas 4 sangat bervariasi, ada yang mempunyai tingkat kecerdasan yang cukup tinggi, ada juga yang sedang, dan ada juga yang masih sulit dalam menerima pelajaran yang diberikan.

Pendidikan di Indonesia adalah suatu pendidikan yang memiliki tujuan yang tertulis dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan pendidikan Nasional tersebut, salah satu upayanya adalah dengan mengembangkan pengetahuan siswa melalui IPA.

Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika ia tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya (M. Thobroni, 2016: 15). Menurut Winkel, belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman (Siti Ma'rifah, 2018:32).

Kata IPA merupakan singkatan kata Ilmu Pengetahuan Alam. Kata ilmu pengetahuan alam adalah terjemahan dari kata bahasa Inggris "natural science" yang secara singkat disebut sains. Natural artinya alamiah, berhubungan dengan alam. Science artinya ilmu pengetahuan. Jadi, ilmu pengetahuan alam atau sains itu sendiri secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam yaitu ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam (Kanisius Supardi, 2017:161).

Ilmu pengetahuan khususnya IPA telah berkembang pesat dengan teknologi. Teknologi tidak hanya terlepas dari pengertian secara umum, banyak orang yang berpikir bahwa teknologi itu adalah hanya mesin atau alat-alat. Akan tetapi, teknologi memiliki makna sebagai proses yang memiliki nilai tambah, salah satunya adalah teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan telah berkembang sebagai suatu disiplin keilmuan yang berdiri sendiri. Perkembangan tersebut telah menjadikan para pendidik untuk dapat merancang serta melaksanakan pendidikan yang terarah pada penguasaan konsep IPA yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, untuk dapat menyesuaikan perkembangan tersebut harus menuntut kreativitas serta

Beranda Jurnal:

<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta/index>

kualitas sumber daya manusia perlu ditingkatkan yang dapat dilakukan melalui pendidikan. Melalui pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari (Sutrisno, 2015: 39). Supaya dapat meningkatkan kualitas peserta didik melalui pembelajaran IPA guru tidak hanya menguasai dan memahami pelajaran saja, akan tetapi guru juga harus memahami hakikat proses pembelajaran mulai dari kognitif, apektif dan psikomotorik.

Menurut Eka Rizki Widayanti (2016: 184), pembelajaran IPA di SD, hendaknya tidak hanya fokus pada upaya pencapaian akademik semata, tetapi juga mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Oleh karena itu pengalaman belajar IPA harus memberikan perkembangan terhadap siswa terhadap aspek kemampuan tersebut. Pada kegiatan pembelajaran IPA, banyak sekali kegiatan-kegiatan yang mengharuskan peserta didik berpikir secara kritis, aktif serta kreatif. Pembelajaran yang menarik bagi siswa, agar siswa merasa senang ketika proses belajar, pada saat akhir pelajaran atau bagian evaluasi guru akan memberikan beberapa soal kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa sejauh mana pada saat proses pembelajaran dapat memahami pelajaran. Dalam menyajikan sebuah pembelajaran di kelas guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi dengan menggunakan metode atau dengan strategi saja, tetapi juga guru dituntut untuk menguasai beberapa model pembelajaran. Dalam model pembelajaran dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang dicapai oleh peserta didik maksimal.

Pada kenyataannya, model yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah model klasikal. Misalnya, guru ketika pembelajaran memberikan materi atau contoh soal, jika siswa sudah paham maka guru memberikan soal kepada siswa untuk dikerjakan kemudian di nilai dan hal tersebut terus dilakukan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Model pembelajaran ini sebaiknya harus diubah oleh guru agar proses pembelajaran lebih baik dan maksimal. Padahal, siswa memiliki semangat tinggi untuk belajar. Akan tetapi, siswa merasa bosan dengan model pembelajaran yang seperti itu dan juga siswa terkadang kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran terlihat monoton oleh siswa. Perlunya model pembelajaran yang menarik perhatian siswa, agar siswa aktif ketika proses pembelajaran. Untuk mengubah model pembelajaran ini sangat sulit bagi guru, karena guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan menggunakan model pembelajaran lain.

Peningkatan hasil belajar serta efektivitas pada proses pembelajaran IPA telah dilakukan melalui berbagai upaya. Salah satu dari upaya tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Dalam model pembelajaran kooperatif, banyak sekali tipe dari model pembelajaran tersebut yaitu salah satunya tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Dalam model ini peserta didik memainkan permainan-permainan dan juga tournament (pertandingan) yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar lebih senang terhadap permainan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sudah banyak sekali, diantaranya melalui artikel jurnal-jurnal nasional yang sudah terakreditasi, dan juga skripsi mahasiswa dari berbagai kampus di Indonesia terkait penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), baik dari tingkat dasar sampai tingkat menengah atas. Hasil rata-rata dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif terhadap siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) baik dari segi motivasi siswa, keefektifan dalam pembelajaran, keaktifan siswa serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Maros, ditemukan bahwa guru pada umumnya masih menggunakan metode ceramah, termasuk dalam pembelajaran IPA sehingga proses pembelajaran yang berlangsung masih terkesan monoton sehingga menyebabkan siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran. Kurangnya kepercayaan diri siswa dalam belajar, merasa cemas akan gagal dalam belajar, dan rendahnya hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat bahwa terdapat 5 siswa (62,5%) yang memperoleh nilai rendah dan 2 siswa (25%). Dari beberapa permasalahan di atas maka peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas IV SD Muhammadiyah II Maros.

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil Belajar IPA

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu dalam keseluruhan proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Tohir, (2020) hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah. Sejalan dengan itu, Menurut Inayanti et. al., (2020) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Dengan demikian yang dimaksud dengan hasil belajar yaitu tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, penghargaan, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Oemar Hamalik (Teni Nurrita, 2018) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Menurut Nana (Teni Nurrita, 2018) Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Beranda Jurnal:

<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta/index>

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Kurniasih (2016:47), “*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan”. Sedangkan menurut Kusumandari (2011) bahwa: “*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku/ras yang berbeda”. Menurut Slavin (2005), “*Teams Games Tournament* (TGT) pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins”. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode berkelompok yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status.

Pada *Teams Games Tournament* (TGT) tidak terdapat kuis yang biasa digunakan dalam model pembelajaran kooperatif lain. Sebagai penggantinya, diadakan turnamen akademik setelah penyajian materi di kelas selesai. Dalam turnamen ini, siswa berkompetisi dengan anggota kelompok lain untuk mendapatkan poin yang akan disumbangkan pada skor kelompok. Turnamen memungkinkan siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan dengan maksimal skor-skor bagi kelompoknya jika mereka berusaha dengan maksimal, hal ini dikarenakan siswa berkemampuan akademik rendah dan tinggi mempunyai peluang yang sama untuk memperoleh prestasi, baik sebagai individu maupun anggota kelompok.

1. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT

Menurut (Sutirman, 2013a), langkah-langkah model pembelajaran TGT ialah:

- a. Persentasi materi Pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Penyampaian materi dapat secara langsung melalui ceramah oleh guru, dapat pula dengan paket media pembelajaran audiovisual yang berisi materi yang sesuai.
- b. Pembentukan kelompok Setelah materi disampaikan oleh guru di depan kelas, selanjutnya dibentuk kelompokkelompok siswa. Kelompok terdiri dari 4-5 orang yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin, suku, maupun lainnya. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk didiskusikan dan dikerjakan oleh kelompok. Kesuksesan setiap anggota kelompok akan menjadi faktor keberhasilan kelompok.
- c. Game turnamen Setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan lomba (turnamen) yang bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa. Permainan yang dilakukan adalah semacam lomba cerdas cermat, dengan peserta perwakilan dari setiap kelompok. Soal dapat diberikan dalam bentuk pertanyaan lisan atau dalam bentuk kartu soal yang dipilih secara acak. Teknis pelaksanaan permainan turnamen ini adalah dimulai dengan guru merangking siswa dalam setiap kelompok. Selanjutnya menyiapkan meja turnamen sebanyak jumlah

anggota dalam kelompok. Jika tiap kelompok beranggotakan 4 orang, maka disiapkan empat meja. Meja pertama diisi oleh siswa dengan rangking pertama di setiap kelompok, meja kedua diisi oleh siswa dengan rangking kedua di setiap kelompok, meja ketiga diisi oleh siswa dengan rangking ketiga di setiap kelompok, meja keempat diisi oleh siswa dengan rangking empat di setiap kelompok. Setiap siswa dapat berpindah meja berdasarkan prestasi yang diperolehnya pada turnamen. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada setiap meja naik ke meja yang lebih tinggi tingkatannya. Siswa yang peringkat kedua tetap di meja semula, sedangkan siswa dengan nilai terendah turun ke meja yang lebih rendah tingkatannya.

- d. Penghargaan kelompok Perolehan skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok. Individu dan kelompok yang mencapai kriteria skor tertentu mendapat penghargaan.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu:

Kelebihan dari model pembelajaran TGT yaitu:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas gerak.
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
6. Motivasi belajar lebih tinggi.
7. Hasil belajar lebih baik.
8. Meningkatkan kebaikan budi, kerjasama, dan persaingan sehat.

Kekurangan dari model pembelajaran TGT yaitu:

1. Sulitnya pengelompokan siswa mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
2. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

METODE

Desain Penelitian

Desain penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan melalui kegiatan yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Secara keseluruhan, empat tahap dalam bentuk spiral untuk mengatasi masalah yang mungkin diperlukan lebih dari satu siklus. Siklus tersebut saling terkait dan berkelanjutan. Siklus pertama dilakukan untuk mengetahui sampai mana tingkat kemampuan siswa. Siklus kedua dilaksanakan apabila siklus pertama ada hal yang kurang berhasil.

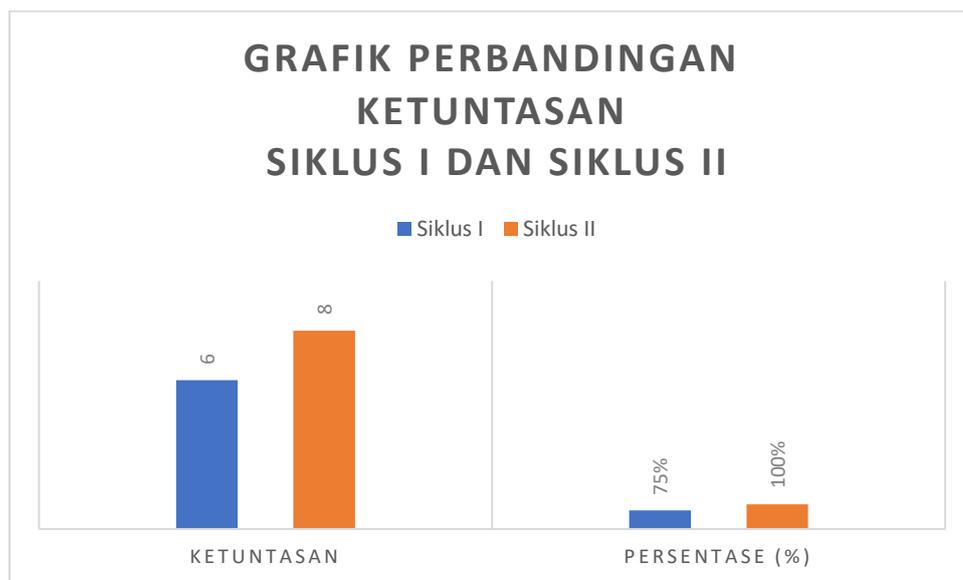
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD Muhammadiyah II Maros, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT

Beranda Jurnal:

<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta/index>

(*Teams Games Tournament*) melalui 2 siklus untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS dengan materi Wujud Zat dan Perubahannya. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih tinggi dari pada hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran STAD. Berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan terhadap siswa kemampuan awal siswa melalui pretest yang dilakukan diperoleh nilai sebagai berikut:



Berdasarkan grafik di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 6 (75 %) murid yang mendapatkan nilai tidak tuntas dan terdapat 8 (100 %) murid yang mendapatkan nilai tuntas.

Hasil pencapaian KKM siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wujud zat dan perubahannya melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Maros, Kecamatan Turikale Kabupaten Maros pada siklus I siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas sebanyak 6 siswa (75%) dengan kategori tuntas dan siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 sebanyak 2 siswa (25%) dengan kategori tidak tuntas. Berikut diagram ketuntasan siswa siklus II kelas IV SD Muhammadiyah II Maros.

Hasil pencapaian KKM siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wujud Zat dan Perubahannya melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Maros Kecamatan Turikale Kabupaten Maros pada siklus II siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas terdapat 8 siswa atau (100%) ini berarti bahwa pada siklus II semua siswa kelas IV memperoleh nilai tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Maros, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros terdapat peningkatan hasil siswa yang merupakan dampak dari pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) yang berbasis belajar sambil bermain secara berkelompok. Hal ini diterapkan dalam pembelajaran agar siswa mampu belajar bekerja sama dalam mengerjakan soal, melatih keberanian siswa dalam mengerjakan soal, dan terampil dalam mengerjakan soal.

Hasil perolehan data hasil belajar setelah dihitung, maka keberhasilan tes pra siklus sebelum tindakan, siswa yang mencapai ketuntasan 37,5% dari keseluruhan siswa. Tindakan siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 7,125 dengan ketuntasan belajar mencapai 75%. Tindakan siklus II rata-rata hasil belajar siswa sebesar 8,187 dengan ketuntasan belajar mencapai 87,5%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan indikator keberhasilan rata-rata hasil belajar siswa mencapai 80 dan ketuntasan belajar siswa mencapai 80%. Maka penelitian ini dinyatakan telah berhasil dengan perolehan rata-rata hasil belajar siswa adalah 8,187 dan ketuntasan belajar sebesar 87,5% telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Muhammadiyah II Maros.

Pernyataan tersebut sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Erma Andhika Sari, menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan model TGT mampu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, hal itu dapat dilihat dalam presentase keberhasilan peserta didik secara individu. Persentase ketuntasan peserta didik sebelum tindakan 59.37%, siklus I persentase 61.72%, siklus II persentase 80%. Penelitian yang dilakukan oleh Pitriya Ningtiyas dan (Heri Siswaya, 2012), menyatakan bahwa metode kooperatif tipe TGT menggunakan modul dengan nilai rata-rata 79,69 lebih baik daripada yang menggunakan LKS dengan nilai rata-rata 70,78. Jadi model pembelajaran TGT terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPAS pada setiap siklusnya. Dari pra siklus sebelum tindakan 37,5% dari keseluruhan siswa. Sedangkan pada siklus I setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa atau 75% dengan nilai rata-rata kelas 7,125, pada siklus II sebanyak 7 siswa atau 87,5% telah tuntas dengan rata-rata kelas sebesar 8,187. Untuk angka ketuntasan belajar siswa dari prasiklus yang tuntas sebanyak 3 (37,5%) siswa, yang tuntas pada siklus I sebanyak 6 (75%) siswa dan pada siklus II sebanyak 7 (87,5%) siswa yang tuntas dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dinyatakan berhasil.

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. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.

- Nugroho, D. R., & Rachman, A. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (Tgt) terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran bolavoli di kelas X sman 1 panggul kabupaten trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161-165.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Puspitasari, D., Ratnasari, D. T., & Afrida, T. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wujud benda dan sifatnya melalui model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) pada siswa kelas iv sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 6(2), 125-132.
- Rahmawati, T. U., Amaliah, R., Rosmawati, R., & Bahri, A. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review (PQ4R) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Memahami Isi Teks Pendek. *Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran*, 10(1), 20-33.