

## **IMPLEMENTASI MODEL TGT BERBANTU MEDIA GAYANG SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SEKLAH DASAR**

Novia Kusumaningrum<sup>1</sup>, Bambang Ismanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Profesi Guru Universitas Kristen Satya Wacana

<sup>1</sup>[noviakusuma57@gmail.com](mailto:noviakusuma57@gmail.com), <sup>2</sup>[bambang.ismanto@uksw.edu](mailto:bambang.ismanto@uksw.edu),

### **ABSTRACT**

*The importance of learning science in the world of basic education makes teachers required to be able to create a pleasant learning atmosphere and be able to motivate students to collaborate in the learning process. From the data in the field, the results of observations made by researchers during the pre-cycle on August 31, 2023 at Noborejo 01 Salatiga State Elementary School in the learning process using a classical model and centered on the teacher. Solution to the application of the TGT (Teams Games Tournament) model with the help of gayang media as an increase in student learning outcomes. The existence of this TGT type cooperative learning model provides opportunities for students to be able to develop their thinking skills in solving problems and foster a spirit of learning and a sense of responsibility for fellow members in their group. The results of observations on the positive activities of students were 70% in cycle I and increased to 89% in cycle II, learning management was originally 72% in cycle I to 88% in cycle II, with the implementation of the TGT (Teams Games Tournament) cooperative model assisted by Gayang media (Puppet Pictures, student learning outcomes increased, this was shown from an average of 70.0 in cycle I to 77.8 in cycle II. As well as an increase in students' learning completeness from 69% in cycle I to 86% in cycle II.*

*Keywords: TGT Model, Classroom Action Research, Learning Outcomes*

### **ABSTRAK**

Pentingnya pembelajaran ilmu pengetahuan di dunia pendidikan dasar membuat guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk melakukan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Dari data lapangan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat pra siklus tanggal 31 Agustus 2023 di SD Negeri Noborejo 01 Salatiga dalam proses pembelajaran menggunakan model klasikal dan berpusat pada guru saja. solusi pengaplikasian model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media gayang sebagai peningkatan hasil belajar peserta didik. Adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memberi kesempatan pada peserta didik untuk bisa mengembangkan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan masalah serta menumbuhkan semangat belajar dan rasa tanggung jawab sesama anggota yang ada di dalam kelompoknya. Hasil observasi pada aktivitas positif peserta didik sebesar 70% pada siklus I dan meningkat menjadi 89% pada siklus II, pengelolaan pembelajaran semula 72% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II, dengan adanya implementasi model kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media Gayang (Gambar Wayang) hasil belajar peserta didik meningkat, hal ini ditunjukkan dari rata-rata dari 70,0 pada siklus I menjadi 77,8 pada siklus II. Serta mengalami peningkatan pada ketuntasan belajar peserta didik dari semula 69% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II.

Kata Kunci: Model TGT, Penelitian Tindakan Kelas, Hasil Belajar

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan sebagai salah cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dilaksanakan melalui pembelajaran. Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya yang berkualitas. Pada jurnal Pristiwanti,Desi 2022:7911 menyatakan pendapat dari bapak pendidikan nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara yang mendefinisikan pengertian pendidikan yakni tuntutan hidup tumbuhnya anak-anak. Maksud pernyataan tersebut yakni pendidikan sebaiknya sebagai sarana untuk menuntut peserta didik dengan segala kekuatan kodrat yang ada pada peserta didik itu sendiri. Hal ini yang menjadi pendidikan tidak lepas dari mempersiapkan manusia agar mampu menghadapi tantangan zaman yang berbeda-beda sesuai dengan kodrat peserta didik

Peran penting bagi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa terletak pada dunia pendidikan. Dengan peran pendidikan ini yang mengharuskan mendapat perhatian dan penanganan secara serius agar mutu pendidikan maksimal sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Suatu cara untuk membentuk Sumber Daya Manusia yang lebih baik dan berkualitas yakni dengan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Teknologi dalam hal ini bukan hanya pada pengertian mesin atau alat-alat. Akan tetapi, teknologi yang bermakna sebagai sebuah proses yang memiliki nilai tambahan. Menurut (Adiputra & Heryadi, 2021:105) menyatakan bahwa teknologi pendidikan telah berkembang sebagai suatu disiplin keilmuan yang berdiri sendiri. Hal itu yang menjadikan pendidik diharuskan untuk merancang dan melaksanakan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Peningkatan kualitas peserta didik melalui pembelajaran IPAS dimana pendidik tidak hanya menguasai dan memahami pembelajaran saja namun juga menguasai hakikat proses dari pembelajaran dari pengetahuan tetapi

juga pada ranah sikap dan ranah psikomotorik atau ranah keterampilan. Menurut Eka Rizki Widayanti pada jurnal (Adiputra & Heryadi, 2021:105) bahwa pembelajaran IPA di Sekolah dasar, sebaiknya bukan hanya difokuskan pada pencapaian pengembangan akademik saja, tetapi juga mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, serta memecahkan masalah yang ada di alam sekitar sampai dengan membuat keputusan. Hal ini yang mengharuskan pembelajaran IPA dapat memberikan pengalaman belajar serta perkembangan terhadap peserta didik dengan aspek kemampuan tersebut.

Pentingnya pembelajaran ilmu pengetahuan di dunia pendidikan dasar membuat guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk melakukan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kolaborasi antar peserta didik dan keterlibatan dalam mengikuti pembelajaran akan menimbulkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Sejalan dengan pendapat Ruseffendi dalam jurnal yang ditulis oleh Rani (2022: 6070) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu: (1) kecerdasan anak, (2) kesiapan anak, (3) bakat anak, (4) kemauan belajar, (5) minat, (6) model dalam penyajian materi, (7) sikap guru, (8) suasana belajar. Menurut Suardi Wiradarma et al., (2021:409) ketercapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi kesehatan, intelegensi, lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Dari data lapangan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat pra siklus tanggal 31 Agustus 2023 di SD Negeri Noborejo 01 Salatiga dalam proses pembelajaran menggunakan model klasikal dan berpusat pada guru saja. Hal ini mengakibatkan peserta didik memiliki minat belajar yang rendah dan memiliki hasil belajar yang kurang.

Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, hal ini membuat pembelajaran yang sedang berlangsung membuat peserta didik cenderung tidak kondusif, masih banyak yang kurang memperhatikan, dan masih ada yang ngobrol dengan teman ketika guru menjelaskan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar yang masih tergolong rendah yang menunjukkan bahwa terdapat rata-rata kelas pada pembelajaran bab 2 topik A (pra siklus) pada angka 55,0 saja dan sebanyak 71% peserta didik memiliki nilai kurang dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Noborejo 01 Salatiga. Ini diperkuat dengan (Astuti & Kritin, 2018) yang mengatakan bahwa berhasil tidaknya suatu pembelajaran di sekolah bergantung pada keterlibatan siswa dan penggunaan model pembelajaran.

Dengan melihat kondisi lapangan peneliti memberikan solusi pengaplikasian model TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai peningkatan hasil belajar peserta didik meningkat dapat dilakukan untuk mengatasi upaya diatas. Model kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) sering diimplementasikan dalam mata pembelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan alam lainnya dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pada jurnal yang ditulis oleh (Suwarni & Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar, 2019) menyatakan bahwa dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) peserta didik memainkan permainan-permainan dan juga turnamen (pertandingan) yang berhubungan pada materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Pada konteks ini yang membuat TGT (*Teams Games Tournament*) dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran karena karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih menyukai bermain sambil belajar. Namun peneliti juga menggunakan media Gayang (gambar wayang) sebagai bantuan dalam mengaplikasikan

model TGT (*Teams Games Tournament*). Gayang yang akan menampilkan soal melalui *scan barcode* untuk mengajak peserta didik pembelajaran pada perkembangan teknologi. Model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dijadikan rujukan dalam perkembangan pembelajaran oleh guru. Seperti yang telah dijelaskan oleh (Hidayat, 2019) menyatakan bahwa Model kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran berbasis games atau permainan yang memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih senang dalam mengikuti pembelajaran dan bisa menarik peserta didik lebih aktif dalam bekerja sama. Sejalan juga dengan pendapat (Bagja Sulfemi, 2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas siswa di sebuah kelompok tanpa harus memandang perbedaan akademik dan juga jenis kelamin.

Model pembelajaran kooperatif ini memiliki kelebihan dan kekurangan, menurut Suarjana dalam (Fitra et al., 2018) kelebihan TGT yaitu usaha penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit mampu menguasai materi secara mendalam, proses pembelajaran berlangsung dengan dibarengi keaktifan peserta didik, mendidik peserta didik untuk bersosialisasi, meningkatkan kepekaan dan toleransi. Sedangkan kelemahan TGT itu sulitnya pengelompokkan peserta didik. Selain itu, menurut Taniredja dalam (Hikmah et al., n.d. 2022) kekurangan dari model pembelajaran kooperatif ini adalah pada kegiatan pembelajaran masih ada peserta didik yang tidak ikut berpendapat atau berbicara, apabila guru tidak dapat mengelola kelas, bisa terjadinya kegaduhan. solusi yang dapat dilakukan guna mengatasi kekurangan tersebut adalah sebelum memulai pembelajaran, hendaklah memastikan kenyamanan peserta didik terlebih dahulu, memberi pemahaman kepada peserta didik agar aktif dan bekerja sama, memilih ketua

dalam setiap kelompok (peserta didik yang dipilih sebagai ketua adalah peserta didik yang sering ribut atau yang sering mengganggu temannya).

Adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memberi kesempatan pada peserta didik untuk bisa mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan masalah serta menumbuhkan semangat belajar dan rasa tanggung jawab sesama anggota yang ada di dalam kelompoknya. Penelitian ini akan relevan dengan jurnal yang ditulis oleh (Alfira & Syofyan, 2022) yang berjudul "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD" pada jurnal tersebut membahas tentang model TGT (Teams Games Tournament) akan tetapi pada jurnal tersebut belum menggunakan media dalam penerapan model TGT. Selain itu juga relevan dengan jurnal yang ditulis oleh (Adiputra & Heryadi, 2021) dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar" jurnal tersebut membahas model TGT dengan pelaksanaan pada saat pandemi Covid-19 sehingga dalam pelaksanaannya hanya sedikit peserta didik yang mengikuti. Jurnal referensi yang lain yakni ditulis oleh (Bagja Sulfemi, 2018) dengan judul "Penggunaan Teams Games Tournament (TGT) dengan Kartu dalam meningkatkan hasil belajar" dalam jurnal tersebut peneliti mengamati juga menggunakan kartu dan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) akan tetapi melakukan penelitian pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian relevan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini berbeda dengan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, pada penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media gayang (Gambar wayang) pada *tournament* dan

diterapkan pada kelas V di SD Negeri Noborejo 01 Salatiga pada pelajaran IPAS serta dilakukan pada bab 2 dengan materi harmoni dalam ekosistem. Selanjutnya, tolak ukur yang ingin diteliti pada penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik. Penelitian ini penting dan perlu dilakukan dikarenakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, untuk meningkatkan mutu pendidikan menjadi lebih baik lagi dan sebagai masukan atau tambahan bagi guru-guru dalam inovasi mengajar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri Noborejo 01 Salatiga tepatnya berada di Jalan Arjuna 50, Kelurahan Noborejo Kecamatan Argomulyo, Kota Salatiga, Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2023/2024. Proses penelitian dimulai pada bulan Juli 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang terdiri dari 29 peserta didik yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 14 orang perempuan.

Desain penelitian tindakan kelas in menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh MC Taggart pada jurnal yang ditulis oleh (Setianingsih et al., 2021) penelitian ini dilakukan dengan melewati beberapa tahap yakni; 1) Tahap persiapan, 2) Tahap pelaksanaan, 3) Tahap pengumpulan data, dan 4) Tahap pengolahan data. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yakni variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas atau variabel yang mempengaruhi yakni pada Model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) berbantu media gayang (Gambar Wayang). Sedangkan variabel terikatnya atau yang mempengaruhi yakni hasil belajar IPAS.

Penelitian pra siklus dilaksanakan pada hari Kamis, 24 Agustus 2023 dengan melakukan tes diagnostik awal kepada peserta didik kelas V yang mendapat hasil rata-rata kelas sebesar 55,0 dengan persentase ketuntasan peserta didik dalam pra siklus sebesar 29% dengan persentase tidak tuntas sebesar 71%. Selanjutnya dilaksanakan

siklus 1 pada tanggal 31 Agustus 2023 dilanjutkan Siklus 2 pada 7 September 2023.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah: (1) tes, yakni instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif yang diberikan pada setiap akhir siklus pada teknik ini peneliti melaksanakan dengan memberikan tes evaluasi yang berupa tes pilihan ganda, (2) observasi, yakni teknik yang dilakukan dengan mengamati setiap kejadian dan mencatatnya berpedoman pada lembar observasi yang sudah disiapkan dan hasilnya dijadikan bahan refleksi, pada teknik ini peneliti menggunakan kegiatan pengamatan pada kegiatan guru dan peserta didik kelas V SD Negeri Noborejo 01 Salatiga pada saat berlangsungnya pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan menerapkan model kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media gayang (Gambar Wayang). Tujuannya adalah untuk mendapatkan data tentang aktivitas guru, respon, dan tingkat partisipasi peserta didik. Peneliti menggunakan sapek sintak untuk mengukur observasi pelaksanaan partisipasi peserta didik dan guru memberikan pembelajaran. Dengan distribusi pada tabel berikut:

Tabel 1. Indikator sintak kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*)

| No. | Sintak model TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) | Indikator observasi                                                                                      |
|-----|----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Kegiatan awal                                      | 1) Guru menyiapkan modul ajar<br>2) Guru menyiapkan kelengkapan untuk kegiatan pembelajaran              |
| 2   | Kesiapan peserta didik menerima materi pelajaran   | 1) Penyampaian materi pembelajaran<br>2) Pengkondisian guru dan peserta didik<br>3) Pemberian pertanyaan |

|   |                                   |                                                                                                                 |
|---|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                   | mendasar                                                                                                        |
| 3 | Pelaksanaan <i>tournament</i>     | 1) Pemberian gambaran tentang kegiatan yang akan dilaksanakan<br>2) Menyiapkan peserta didik untuk berdiskusi   |
| 4 | Pengorganisasian kelompok belajar | 1) Membimbing pembentukan kelompok<br>2) Membimbing permainan sesuai peraturan                                  |
| 5 | Pencatatan skor                   | 1) Guru dan peserta didik secara bersama memberikan skor<br>2) Pengkondisian untuk memperhatikan pemberian skor |
| 6 | Penghargaan kelompok              | 1) Memberikan reward atau penghargaan kepada peserta didik<br>2) Menyimpulkan hasil pembelajaran                |
| 7 | Kegiatan penutup                  | 1) Merefeksi hasil kegiatan<br>2) Mengakhiri pembelajaran dengan tertib dan tepat waktu                         |

Kemudian teknik pengumpulan(3) dokumentasi, yakni berbagai data yang digunakan sebagai informasi pendukung, diantaranya hasil ulangan harian, hasil rapor, hasil evaluasi pra siklus peserta didik, foto dan video proses pembelajaran, dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa data hasil belajar kondisi awal ketika pra siklus yaitu nilai hasil evaluasi pada Bab 1 topik A mata pelajaran IPAS.

Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti

menggunakan dua macam teknik analisis data yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kuantitatif menggunakan rumus rata-rata kelas dan ketuntasan belajar klasikal. Untuk mengetahui untuk hasil rata-rata kelas menurut (Adilah Utami & Guru Sekolah Dasar PSD FIP UNY, 2016) dengan rumus menghitung rata-rata sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah semua nilai peserta didik}}{\text{jumlah total peserta didik}}$$

Peneliti menghitung skor tiap peserta didik untuk mengetahui ketercapaian KKTP (Kriteria Ketercapaian Pembelajaran) yaitu lebih dari sama dengan 70. Untuk mengetahui ketuntasan belajar klasikal (Kb) yang digunakan dalam rumus yang ditulis dalam jurnal Setianingsih et al. (2021:29) dengan rumus sebagai berikut:

$$Kb = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Dengan ketentuan suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara klasikal jika persentase yang dicapai sekurang-kurangnya 75%. Hasil observasi aktivitas peserta didik dan pengelolaan pembelajaran oleh guru diinterpretasikan berdasarkan rumus dalam jurnal (Setianingsih et al., 2021) sebagai berikut:

$$PA = \frac{\text{jumlah skor hasil observasi}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan aktivitas positif peserta didik dan pengelolaan pembelajaran dikatakan baik jika mencapai minimal 75%.

Teknik analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media Gayang (Gambar Wayang) dalam peningkatan pembelajaran IPAS Bab 2 dan analisisnya data statistik deskriptif untuk menganalisis data kuantitatif berupa nilai peserta didik baik proses maupun hasil. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari data tes hasil belajar peserta didik, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)**

Berdasarkan latar pembahasan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) melalui model kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media Gayang (Gambar Wayang) di SD Negeri Noborejo 01 Salatiga pada tahun ajaran 2023/2024. Peneliti telah melakukan penelitian tindakan kelas selama 2 siklus dengan masing-masing siklus 2 pertemuan. Tahapan yang dilakukan pada tiap siklus adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

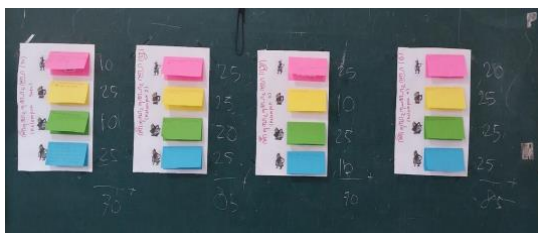
Pada tahap perencanaan, peneliti menggunakan data yang diperoleh pada observasi awal untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II, yaitu meliputi (1) memilih dan menyiapkan materi pembelajaran, (2) menganalisis kebutuhan peserta didik, (3) menyusun modul ajar berdasarkan capaian pembelajaran yang akan dilaksanakan, (4) menyiapkan media pembelajaran berupa PPT untuk menampilkan materi ajar dan media Gayang (Gambar Wayang) pada gayang peneliti menggunakan karakter punakawan sebagai ilustrasi nomor soal, (5) menyiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD), (6) menyiapkan lembar observasi kegiatan pembelajaran peserta didik dan guru, dan (7) menyiapkan instrumen tes tertulis berupa lembar evaluasi.

Tahapan pelaksanaan peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan pada modul ajar. Peneliti melakukan kegiatan siklus I pada tanggal 30-31 Agustus 2023 dan siklus II pada 6-7 September 2023. Pada siklus pertama guru mengawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan apersepsi, dan menyampaikan materi transfer energi pada makhluk hidup. Kemudian guru membagi peserta didik dalam kelompok dan menjelaskan tata cara permainan.

Pada papan tulis guru telah menempelkan 4 jenis media gayang yang berisi soal pada setiap warna kertasnya. Setiap warna kertas peserta didik diberikan waktu untuk mengerjakan yakni 5 menit. Peserta didik berkoordinasi dengan kelompok untuk menyelesaikan soal-soal pada setiap kertas warna yang tersedia. Kemudian guru dan peserta didik secara bersama-sama menghitung hasil skor yang telah diselesaikan oleh pendidik. Skor tiap kelompok dijumlahkan untuk mendapatkan skor kelompok. Kegiatan diakhiri dengan pemberian tes evaluasi kepada peserta didik.



Gambar 1. Peserta Didik Melakukan Tournament Dengan Bantuan Media Gayang



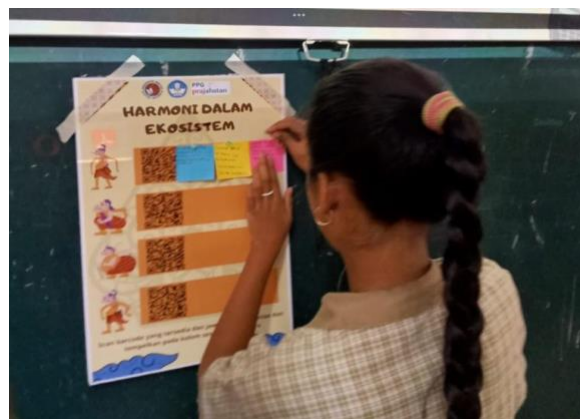
Gambar 2. Hasil Pekerjaan Peserta Didik Setelah Dihitung Skor Bersama

Pada siklus 2, guru melakukan langkah-langkah seperti pada pertemuan siklus pertama, namun terdapat perbedaan pada materi yang disampaikan yakni harmoni dalam ekosistem. Kegiatan pembelajaran masih sama dengan siklus 1, akan tetapi pada media gayang di siklus 2 ini menggunakan *scan barcode*. Hal ini dilakukan karena pada siklus 1 guru telah menawarkan kepada peserta didik untuk belajar menggunakan kecanggihan teknologi yakni *smartphone*. Cara permainan masih sama dengan siklus1, pada akhir soal guru melakukan

konfirmasi penambahan skor pada kelompok yang berhasil menyelesaikan soal dengan cepat, sehingga mengurangi skor yang sama atau seri. Kegiatan diakhiri dengan memberikan tes kepada peserta didik.



Gambar 3. Peserta Didik Melakukan Scan Barcode Untuk mengetahui Soal Setiap Karakter Wayang



Gambar 4. Peserta Didik Menempelkan Jawaban Pada Kolom Soal Sesuai Dengan Karakter Punakawan  
Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan tahap tindakan. Tahap ini didapatkan data berupa tes aspek kognitif serta pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil tes pada aspek kognitif ditampilkan dalam gambar berikut ini:



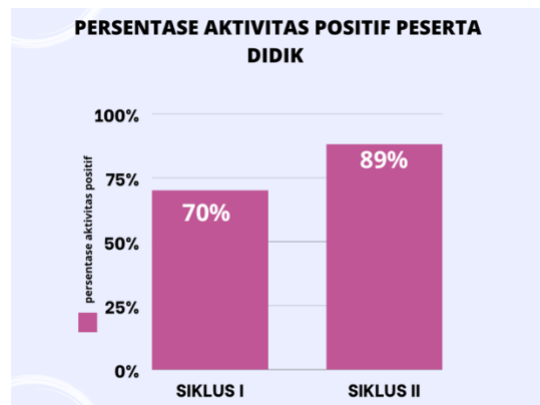
Gambar 5. Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik



Gambar 7. Persentase Aktivitas Positif Peserta didik



Gambar 6. Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik



Gambar 8. Persentase pengelolaan kelas

Berdasarkan grafis yang telah ditampilkan diketahui bahwa nilai rata-rata pra siklus didapatkan nilai sebesar 55,0 dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 29%. Kemudian pendidik melakukan tindakan berupa penerapan model kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media Gayang (Gambar Wayang), namun ketika siklus I didapati hasil rata-rata peserta didik menjadi 70,0 namun ketuntasan belajar peserta didik belum mencapai angka 75% dan hanya kepada 69%. Untuk itu peneliti melakukan kembali pada siklus II yang sama menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media Gayang (Gambar Wayang) dengan tambahan *scan barcode* kemudian didapati rata-rata hasil belajar peserta didik menjadi 77,8 dengan persentase ketuntasan belajar yakni 86%.

Pada gambar 3 menunjukkan persentase aktivitas positif peserta didik yang meningkat dari siklus I yang semula 72% menjadi 88% pada siklus II. Aktivitas yang diamati berupa kegiatan peserta didik menurut sintak yang berupa memperhatikan penjelasan guru, menyimak materi pembelajaran, bertanya kepada guru, mentaati peraturan ketika bermain, membentuk kelompok sesuai arahan guru, mengikuti turnamen dengan antusias, dan mencoba berusaha menjawab pertanyaan dengan baik. Pada grafis 8 menunjukkan adanya hasil observasi yang meningkat pada siklus II yang semula 70% menjadi 89%. Dengan artian aktivitas positif peserta didik dan pengelolaan guru telah mencapai hasil diatas kriteria 75% dan dikategorikan baik.

Tahap refleksi yang dilakukan oleh peneliti yakni mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran. Hasil evaluasi pada siklus I adalah secara

keseluruhan pembelajaran sudah berjalan dengan baik, namun terdapat beberapa kendala diantaranya saat berjalannya turnamen, pengaturan meja yang terlalu dekat hal ini membuat peserta didik dorong-dorongan ketika hendak maju membaca soal. Dan antusiasme peserta didik yang terlalu berlebihan. Membuat kelas menjadi tidak kondusif ketika berjalannya *tournament*. Pada akhir pembelajaran guru memberikan penawaran untuk membuat soal menggunakan *scan barcode*. Kemudian pada siklus kedua guru menggunakan media *scan barcode*, pada saat kegiatan tersebut berlangsung, peserta didik yang membawa *smartphone* bertugas untuk menscan dan menampilkan soal yang terdapat pada papan tulis. Pada akhir siklus II, indikator keberhasilan telah tercapai yakni pada nilai rata-rata sebesar 77,8 dengan tingkat ketuntasan sebesar 86% sehingga penelitian ini dinyatakan selesai.

Pada jurnal yang ditulis oleh (Setianingsih et al., 2021) suatu kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil ketika memiliki ciri-ciri yaitu (1) ketuntasan terhadap model yang diajarkan mencapai kriteria yang ditentukan baik secara individu maupun kelompok, (2) perilaku yang ditetapkan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik baik individu maupun kelompok, dan (3) terjadinya proses pemahaman materi yang secara sekuensial mengantarkan materi ke tahap berikutnya. Berdasarkan ketiga ciri-ciri tersebut diketahui bahwa keberhasilan belajar peserta didik meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dalam aspek kognitif memiliki arti pada seberapa besar peserta didik mampu menerima, menyerap atau memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dari hasil penelitian yang telah diperoleh dari siklus I dan siklus II mendapati data seperti model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Gayang (Gambar Wayang) yang diterapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, dibuktikan dalam tingginya aktivitas positif peserta

didik yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan jurnal yang ditulis oleh suyono yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dimana peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, akan memberikan dampak positif terhadap interaksi yang berkualitas sehingga memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Kelebihan dari model kooperatif yakni membuat peserta didik mendapatkan pengetahuan secara mandiri dan percaya diri, mengembangkan keterampilannya dalam menyelesaikan masalah, serta membiasakan peserta didik berperilaku menghargai perbedaan, kerjasama, dan tanggung jawab.

Selain itu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media Gayang (Gambar Wayang) ini telah membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan karena peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan permainan, hal ini terbukti pada aktivitas positif yang ditunjukkan sebagian besar peserta didik di sepanjang proses pembelajaran. Selaras dengan (Alfira & Syofyan, 2022) yang mengemukakan bahwa tujuan utama dari metode permainan yakni untuk menciptakan suasana menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode ini dapat mengurangi sifat bosan ketika menerima materi pembelajaran di kelas. Permainan juga membantu peserta didik meningkatkan ketertarikannya dan rasa senang saat pembelajaran. Adanya kompetisi dan penghargaan membuat peserta didik memiliki motivasi untuk belajar dan berusaha memahami materi yang dipelajari sejalan yang diungkapkan suyanto bahwa bermain adalah metode belajar yang efektif bagi anak pada jenjang sekolah dasar. Saat anak merasa senang dan nyaman maka mereka akan mampu belajar dengan baik,

#### **D. Kesimpulan**

Dari hasil yang telah dijelaskan diatas, peneliti memberikan kesimpulan berupa: (1) proses implementasi model

pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Gayang (Gambar Wayang) sebagai upaya peningkatan hasil belajar sekolah dasar memiliki empat tahapan yakni pemberian materi, belajar dalam kelompok, turnamen, dan pemberian penghargaan dengan hasil observasi pada aktivitas positif peserta didik sebesar 70% pada siklus I dan meningkat menjadi 89% pada siklus II, pengelolaan pembelajaran semula 72% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II, (2) dengan adanya implementasi model kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Gayang (Gambar Wayang, hasil belajar peserta didik meningkat, hal ini ditunjukkan dari rata-rata dari 70,0 pada siklus I menjadi 77,8 pada siklus II. Serta mengalami peningkatan pada ketuntasan belajar peserta didik dari semula 69% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Dari pembahasan poin 1 dan 2 dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Gayang (Gambar Wayang) dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V di SD Noborejo 01 Salatiga.

Dari hasil yang telah dijabarkan serta kesimpulan yang telah didapat, peneliti juga menyarankan agar guru secara berkesinambungan meningkatkan kompetensinya dalam memperbaiki kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas. Kualitas pembelajaran yang baik akan meningkatkan kualitas dan kompetensi lulusan serta memberikan kontribusi bagi kemajuan sekolah. Bagi peneliti lain yang akan mengambil topik serupa, dapat menggunakan jurnal ini sebagai referensi menerapkan pada kompetensi dasar yang lain dan menggunakan media permainan yang lebih menarik lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Adilah Utami, R., & Guru Sekolah Dasar PSD FIP UNY, P. (2016). *PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MELALUI MEDIA TANGRAM IMPROVING*

MATHEMATIC LEARNING ACHIEVEMENT BY USING TANGRAM MEDIA. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* (Vol. 13).

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)*, 104–111.

Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177. <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>

Astuti, W., & Kritin, F. (2018). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPAS. I(3)*, 155–162.

Bagja Sulfemi, W. (2018). *PENGUNAAN TAMES GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA KARTU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. JOURNAL OF KOMODO SCIENCE EDUCATION*, 01(01), 1–14. <http://ejournal.stkipsantupaulus.ac.id/index.php/jkse>

Fitra, Y., Universitas, S., Tambusai, P. T., Tuanku, J., No, T., & Yenni, B. (2018). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMESTOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJARMATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*

NEGERI 003 BANGKINANG KOTA.  
2(1), 154–163.

Hidayat, I. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Diva Press.

Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto, D. (n.d.). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI DUNIA HEWAN KELAS X DI SMA UNGGUL NEGERI 8 PALEMBANG. In *JURNAL PEMBELAJARAN BIOLOGI* (Vol. 5, Issue 1).

Rani, D. E. (2022). Penerapan Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basiced*, 6(4), 6068–6077.

Setianingsih, D., Dian Ayu Afiani, K., Binti Mirnawati Pendidikan Guru Sekolah Dasar, L., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PERKALIAN SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 8 SURABAYA. In *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 5, Issue 1).

Suardi Wiradarma, K., Ketut Suarni, N., & Tanggu Renda, N. (2021). *Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 9(3), 408–415.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>

Suwarni, N., & Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar, T. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS 1 SD NEGERI 004 TERATAK BULUH (Vol. 3).