

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDN 21 TEMBAN

Nur Haeni¹, Umiyati Jabri², Saleha³

¹²³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Enrekang

¹nurhaeni503@gmail.com, ²Umiyatijabri@gmail.com, ³unimensaleha@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of fifth grade students in Science at SDN 21 Temban. The purpose of this study was to improve student learning outcomes in Science through the application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model. The type of research used was Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. This study used the Kammis and Mc. Taggart model, which consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 18 fifth-grade students at SDN 21 Temban, comprising 12 boys and 6 girls. Data collection techniques included observation, testing, and documentation. The results showed that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model improved learning outcomes. This was evident in the increase in the percentage of students participating in the pre-action phase from 28% to 56% in Cycle I, and to 89% in Cycle II. Therefore, it can be concluded that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model improved the science learning outcomes of fifth-grade students at SDN 21 Temban.

Keywords: TGT model, Learning Outcomes, Science Learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V SDN 21 Temban. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini menggunakan model Kammis dan Mc. Taggart dimana terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 21 Temban yang berjumlah 18 siswa dengan 12 laki-laki dan 6 perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dilihat dari peningkatan persentase pada pra tindakan 28% menjadi 56% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 89%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 21 Temban.

Kata Kunci: Model TGT, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan menjadi faktor pertumbuhan serta kemajuan suatu negara. Pendidikan sangat diperlukan oleh manusia sebagai sarana untuk pengembangan diri karena pendidikan merupakan salah satu fondasi yang menentukan kemajuan bangsa sehingga menciptakan manusia yang berkualitas. Arifah & Widiyanti (2023) mengatakan bahwa Pendidikan adalah proses belajar, di mana terbentuknya perubahan tingkah laku. Peningkatan standar pendidikan sangat penting untuk mengimbangi kemajuan teknologi yang semakin meningkat (Sari et al., 2025).

Meylovia & Alfin Julianto (2023), mengatakan bahwa studi IPAS yang mencakup organisme hidup dan interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta merupakan salah satu cara inovatif untuk membahas konten dalam program independen, atau IPA. Tujuan menggabungkan IPA dan IPS adalah untuk membantu anak-anak belajar cara menangani lingkungan sosial dan lingkungan mereka sebagai satu kesatuan (Zahra, 2024). Penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar

cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir konkret/sederhana. Sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu siswa untuk dapat mengelola dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Febriani, 2023).

Hasil belajar adalah tingkat pemahami siswa terhadap materi pelajaran di sekolah, yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang didapatkan dari tes untuk mengukur pemahaman terhadap materi tertentu. Hasil belajar pada dasarnya adalah perubahan dalam tingkah laku seseorang yang terjadi karena proses belajar. Perubahan ini bisa berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang biasanya ditampilkan dalam bentuk angka atau huruf berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan gambaran mengenai kemampuan siswa memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru dalam proses pembelajaran di kelas (Irawati et al., 2021).

Oleh karena itu, guru memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar, untuk membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, guru perlu menyesuaikan model pembelajaran dengan materi yang diajarkan. Tidak semua metode pembelajaran cocok digunakan untuk semua materi. Memilih model pembelajaran yang tepat akan membantu mencapai hasil belajar yang diharapkan. Berdasarkan observasi awal mengenai hasil belajar siswa kelas V SDN 21 Temban pada, diperoleh yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 59 pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah, dengan data yang diperoleh dari nilai ulangan, dimana dari 18 siswa terdapat 13 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan (75%), sedangkan terdapat 5 siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan (75%), sehingga menjadi alasan saya memilih sekolah ini karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Selain itu, SDN 21 Temban memiliki dukungan dari guru kelas dan pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian. Ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah, diantaranya pembelajaran

yang pasif, terdapat siswa yang sibuk sendiri, beberapa siswa tidak memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa juga hanya mendengarkan materi sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang menarik dan mengalami kesulitan untuk mengingat mata pelajaran yang sudah diberikan. Maka dari itu harus melakukan sesuatu yang dapat membuat siswa untuk mengingat materi yang sudah dipelajarinya, karena apabila proses pembelajaran berlangsung dengan baik maka hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dapat dicapai dengan menerapkan beberapa model pembelajaran.

Banyak metode dan model belajar yang melibatkan siswa dan guru bekerja sama, sehingga bisa meningkatkan kemampuan psikomotorik, kognitif, dan emosional siswa. Salah satu contoh metode belajar tersebut adalah pembelajaran kooperatif, di mana siswa diminta berpikir secara kritis dan kreatif, saling berbagi ide, menyelesaikan masalah, serta saling membantu agar pemahaman mereka terhadap

pelajaran semakin baik. Solusi mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS siswa dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam kelompok guna menjawab pertanyaan. Alasan memilih model *Teams Games Tournament* (TGT) karena sesuai dengan masalah pembelajaran yang ditemukan, pembelajaran masih berpusat pada guru membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam memahami materi dengan memadukan kerja sama kelompok dengan unsur permainan dan turnamen yang membuat siswa lebih antusias, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar lebih aktif, memberikan kontribusi yang berarti bagi anggota kelompok lainnya, meningkatkan rasa percaya diri, bekerja dalam tim dan saling berkomunikasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sari et al., 2025).

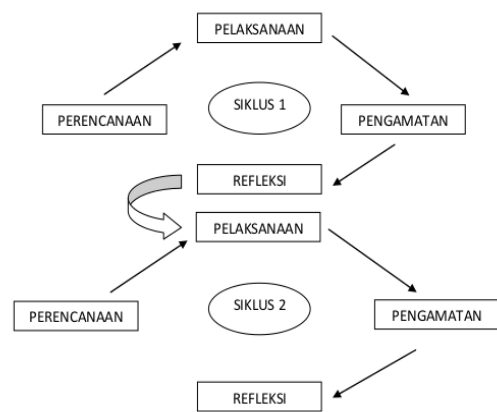
Model belajar *Teams Games Tournament* (TGT) ini merupakan sebuah sistem permainan yang dilaksanakan secara berkelompok yang manfaatnya sangat besar khususnya dalam mengajarkan berbagai aspek kognitif seperti Analisa serta dengan adanya persaingan. Slavin menguraikan bahwa model belajar kooperatif *Teams-Games-Tournament* (TGT) memanfaatkan turnamen akademik dan berbagai kuis yang disusun dengan sistem skor peningkatan individu (Rafida, 2023). Budiyanto (2016) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan yaitu membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hal ini dikarenakan pembelajaran akan lebih bermakna dengan adanya permainan dan turnamen yang membuat siswa memiliki jiwa kompetisi (Santika & Noperman, 2024). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hikmah et al., (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan

salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan akademik yang digunakan sebagai dasar turnamen antar kelompok siswa (Kusumaningrum et al., 2024).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Muhammad Djajadi (2019) mengatakan bahwa pengertian dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas, seperti dari namanya yang sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, akan diperoleh pemahaman yang luas tentang praktik dan situasi di mana praktik tersebut dilaksanakan (Aminarti et al., 2024).

Desain penelitian yang dipilih dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan McTaggart. Model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan McTaggart pada setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

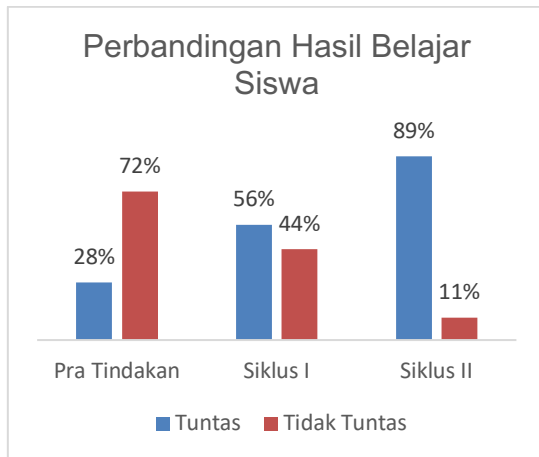
Penelitian ini dilaksanakan di SDN 21 Temban Kabupaten Enrekang pada tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian 18 siswa kelas V yang terdiri dari 6 perempuan dan 12 laki-laki. Materi yang digunakan “Mengapa Kita Perlu Makan Dan Minum”. Instrumen penelitian berupa (1) lembar observasi, (2) pretest dan posttest dalam bentuk 20 soal pilihan ganda, (3) dokumentasi. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 75% siswa memperoleh nilai di atas KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) 75.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 21 Temban, penerapan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara signifikan.

Berikut diagram perbandingan hasil belajar siswa :



Gambar 1. perbandingan hasil belajar siswa.

Peningkatan tersebut terlihat dari Persentase ketuntasan belajar siswa yang awalnya hanya 5 siswa atau 28% pada pra-tindakan yang tuntas dan 13 siswa yang tidak tuntas atau 72%, siklus 1 terdapat 10 siswa atau 56% yang tuntas dan 8 siswa atau 44% yang belum tuntas, pada siklus II meningkat menjadi 16 siswa atau 89% yang tuntas dan 2 siswa atau 11% yang belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok, permainan dan turnamen dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif,

menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dijelaskan oleh Rusman menjelaskan bahwa pembelajarann kooperatif merupakan suatu proses interaksi aktif antarsiswa untuk mencapai tujuan bersama (Aprilia, 2022). Selain itu, Nisrini mumtaz (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif bertujuan meningkatkan hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan keterampilan sosial siswa. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi IPAS, tetapi juga belajar bekerja sama, berdiskusi, saling membantu, serta membangun rasa tanggung jawab terhadap kelompok.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) juga sesuai dengan teori Slavin yang dikutip Rafida (2023), bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan sistem skor individu dalam kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui kegiatan turnamen, siswa terdorong untuk lebih aktif memahami materi karena adanya kompetisi sehat antar

kelompok. Budiyanto (2016) dalam santika & noperman (2024) juga menengaskan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih bermakna melalui unsur permainan yang mampu menumbuhkan motivasi dan semangat belajar. Pada penelitian ini, peningkatan hasil belajar terjadi karena siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, lebih aktif saat diskusi dan lebih termotivasi untuk memperoleh skor terbaik bagi kelompoknya.

Pada Siklus I, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) mulai menunjukkan dampak positif selama 2 kali pertemuan, namun hasilnya belum optimal karena masih terdapat beberapa kelemahan dalam pelaksanaan. Persentase ketuntasan siswa menjadi 56% atau hanya 10 siswa, masih 8 siswa atau 44% yang belum mencapai KKTP. Hal ini disebabkan oleh beberapa kendala, seperti siswa masih kurang aktif dalam diskusi, belum terbiasa dengan sistem permainan dan turnamen, sebagian siswa masih malu bertanya atau menyampaikan pendapat. Pada tahap ini, guru lebih berfokus pada

pengenalan model *Teams Games Tournament* (TGT), pembentukan kelompok dan pelaksanaan permainan sederhana sehingga siswa masih dalam tahap penyesuaian.

Pada siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Perlakuan pada siklus II dilakukan sebagai bentuk perbaikan dari kelemahan siklus I. Guru memberikan penjelasan materi yang lebih jelas dan terarah, meningkatkan pengelolaan kelompok agar lebih efektif, memberikan motivasi kepada siswa yang pasif, memperbaiki sistem turnamen agar semua siswa lebih terlibat aktif. Perbaikan tersebut berdampak besar terhadap aktivitas belajar siswa yang meningkat dari 52%-65% pada siklus I menjadi 85%-92% pada siklus II. Dengan meningkatnya aktivitas dan keterlibatan siswa, hasil belajar pun naik secara signifikan menjadi 89%.

Meskipun hasil belajar sangat baik, masih terdapat 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan teori faktor-faktor hasil belajar menurut Slameto dan Muhibbin Syah (Savriani 2020), kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya

minat belajar, motivasi, kesiapan belajar serta kemampuan akademis dasar siswa yang masih rendah. Sedangkan faktor eksternal dapat berupa keterbatasan pemahaman materi. Pada penelitian ini, 2 siswa tersebut tetap mengalami peningkatan nilai dibanding pra-tindakan, namun belum mencapai KKTP karena masih memerlukan pendampingan lebih intensif, serta latihan tambahan.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian terdahulu. Penelitian Kusumaningrum, Nur Indah Wicaksana, dan Prinsa Damar Matsuri (2024) menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar matematika dari 72% menjadi 92%. Penelitian Armidi Ni Luh Sri (2024) juga membuktikan peningkatan hasil belajar IPS dari 70% menjadi 95%. Begitu pula penelitian Kristiawati dan Zulfiati (2023), Santika & Noperman (2024), serta Kasmianti et al. (2023) yang sama-sama menunjukkan efektivitas model *Teams Games Tournament* TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada efektivitas model TGT dalam

meningkatkan hasil belajar melalui kerja sama kelompok, permainan, dan turnamen. Perbedaannya, penelitian Nur Haeni lebih menekankan pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat teori dan penelitian sebelumnya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, keberhasilan penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 21 Temban. Model ini efektif karena mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, kerja sama, rasa tanggung jawab, serta kompetisi sehat antarsiswa. Oleh sebab itu, model *Teams Games Tournament* TGT layak digunakan oleh guru sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas proses.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas V dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap tahap pembelajaran. Pada tahap pra tindakan, persentase ketuntasan belajar siswa masih rendah yaitu sekitar 28%, sedangkan 72% siswa belum mencapai nilai KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, hasil belajar siswa mulai mengalami peningkatan. Persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 56% atau sebanyak 10 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 8 siswa atau 44% masih belum mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih

baik. Persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 89% atau sebanyak 16 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 2 siswa 11% masih belum mencapai ketuntasan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al, K. Et. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Peningkatan Hasil Belajar PPKN Pada Kelas III Sekolah Dasar*. 13, 167–186.
- Aminarti, F., Ayumi, A., & Siregar, D. S. (2024). Studi Pustaka Tentang Karakteristik , Tujuan Dan Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *TARBIYAH: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 3, 294–301.
- Aprilia, S. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Co-Op Co-Op Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Dalam Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sekolah Dasar Negeri 043 Desa Batu Gajah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar*.
- Armidi, N. L. S. (2022). *Penerapan*

- Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal Of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/Jear.V6i2.45825>
- Febriani, N. (2023). Pengembangan E-Modul Ipas (Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial) Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sdn 01 Pengasinan.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/Jpm.V16i1.2202>
- Kristiawati, K., & Zulfiati, H. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Kartu Poker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 2 Bejiarum Materi IPS ASEAN. *Social, Humanities, And Educational Studies* (SHES): *Conference Series*, 6(3), 167–172. <https://doi.org/10.20961/Shes.V6i3.82320>
- Kusumaningrum, N. I., Wicaksana, P. D., & Matsuri, M. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V A Di SDICT Al Abidin Surakarta. *Social, Humanities, And Educational Studies* (SHES): *Conference Series*, 7(3), 1376–1383. <https://doi.org/10.20961/Shes.V7i3.91980>
- Rafida, A. E. (2023). Pengaruh Tgt Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Mapel Ipas Sd Muhammadiyah Ambarbinangun Yogyakarta. *Satya Widya*, 39(2), 135–146. <https://doi.org/10.24246/J.Sw.2023.V39.I2.P135-146>
- Santika, R., & Noperman, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *JURIDIKDAS*

Jurnal Riset Pendidikan Dasar,
7(1), 79–88.
<https://doi.org/10.33369/Juridikdas.V7i1.29261>

Sari, I. J., Hanikah, H., & Sumiri, S.
(2025). Penerapan Model
Kooperatif Tipe Team Games
Tournament (TGT) Berbantuan
Genially Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII.
Jurnal Pendidikan Ilmu
Pengetahuan Alam (JP-IPA),
6(01), 61–69.
<https://doi.org/10.56842/Jp-ipa.V6i01.519>

Savriani, E. (2020). Pengaruh
Keaktifan Belajar Terhadap Hasil
Belajar Siswa Mata Pelajaran
Matematika Sdn 6 Metro Barat
Tahun Pelajaran 2019/2020.

Zahra, N. U. (2024). Tranformasi
Pembelajaran IPAS Di Sekolah
Dasar Melalui Kurikulum
Merdeka: Tantangan Dan
Peluang. Jurnal Pendidikan
Dasar Indonesia, 9(3), 157–160.