

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Fina Anjelina Wahyuningrum<sup>1\*</sup>, Ifa Seftia Rakhma Widiyanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: [finaanjelinawahyuningrum@gmail.com](mailto:finaanjelinawahyuningrum@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Team Game Tournament (TGT). Penelitian dilakukan dengan metode PTK. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 4 UPT SD Negeri Sumberan. Pengumpulan data meliputi kegiatan pra dan pasca tes serta kegiatan non tes seperti wawancara, observasi dan respon angket. Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menganalisis data. Data kualitatif dianalisis dengan menggunakan penalaran logis untuk menjelaskan realitas atau fakta yang ditemukan. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik kuantitatif sederhana dengan menggunakan persentase. Penelitian ini menganalisis data aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan kinerja guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Hal ini ditunjukkan pada siklus I dan siklus II. Data observasi aktivitas guru pada siklus I menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 69,5%, dan data aktivitas guru pada siklus II mencapai tingkat keberhasilan sebesar 94%. Data observasi aktivitas siswa pada Siklus I menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 72,7%, dan data aktivitas siswa pada Siklus II menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 94%. Hasil tes belajar siswa Siklus I menunjukkan delapan siswa (53,3%) tuntas dengan rata-rata sebesar 74,7 poin. Pada siklus II siswa tuntas 100% dan rata-rata kelas sebesar 91,3 poin. Dengan demikian pendidikan IPAS kelas IV UPT SD Negeri Sumberan dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) yang didukung dengan media pembelajaran interaktif.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media Pembelajaran Interaktif, *Teams Game Tournament*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan membantu pengembangan potensi seseorang, sehingga memungkinkan mereka menjadi cerdas, bermoral, berbakat, dan bermanfaat bagi masyarakat dan diri mereka sendiri. Menurut Kurniawan dalam (Nurhayati *et al.*, 2022), pendidikan sangat penting bagi keberadaan manusia karena memungkinkan manusia mencapai potensi maksimalnya dan menjadi individu yang terpuji. Manusia menghadapi masalah yang semakin kompleks seiring berjalannya waktu. Masalah yang dihadapi saat ini sangat berbeda dari masalah yang dihadapi sepuluh atau seratus tahun yang lalu. Untuk menyediakan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan, kurikulum IPAS harus disesuaikan.

Manusia menghadapi masalah yang semakin kompleks seiring berjalannya waktu. Masalah yang dihadapi saat ini sangat berbeda dari masalah yang dihadapi sepuluh atau seratus tahun yang lalu. Untuk menyediakan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan, kurikulum IPAS harus disesuaikan. Bidang akademik ilmu mengkaji setiap aspek kehidupan di alam, termasuk interaksi kehidupan individu dan sosial manusia. Sains secara umum adalah susunan data yang sistematis dan logis melalui pertimbangan hubungan sebab akibat.

Ilmuwan alam dan sosial (IPAS) memainkan peran penting dalam menciptakan gambaran pelajar Pancasila, yang mewakili gambaran ideal pelajar Indonesia. Untuk mencapai Tujuan

Pembangunan Berkelanjutan, pengetahuan ini sangat penting untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang ada dan mencari solusinya. Siswa mengembangkan pola pikir keingintahuan yang kuat, analitis, kritis, dan kapasitas untuk menarik kesimpulan yang valid semuanya berkontribusi pada kebijaksanaan. Sikap ilmiah ini dibentuk oleh prinsip-prinsip dasar sains dan metode ilmiah yang diajarkan dalam pembelajaran sains. (Standar et al., 2022).

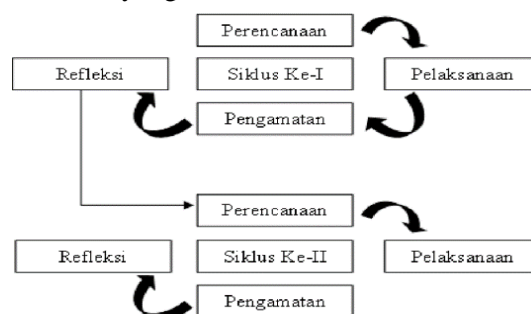
Siswa sering merasa bosan saat belajar, hal ini disebabkan oleh banyaknya kebisingan dan bahan ajar yang berbeda di kelas karena siswa sering bermain sendiri. Dengan masalah ini, guru kesulitan menjelaskan topik dengan baik. Akibatnya, suasana kelas menjadi monoton, siswa tidak lagi tertarik dan termotivasi untuk belajar, dan lebih sedikit kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dalam belajar secara kreatif dan aktif. Untuk itu, perlu upaya untuk mengatasi kesenangan dan minat siswa terhadap apa yang dipelajarinya. Nilai rata-rata kelas yang belum mencapai patokan baku (KKTP) menunjukkan bahwa pemahaman terhadap kekayaan budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS masih rendah, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di kelas IV UPT SD Negeri Sumberan pada tanggal 19 Maret 2024. Nilai kelas rata-rata berkisar 51 poin masih jauh di bawah nilai KKTP sebesar 75.

Semua upaya harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang ditentukan. Salah satu pendekatannya adalah model pembelajaran kolaboratif. Di kelas sains, TGT adalah pendekatan pembelajaran kolaboratif yang dapat digunakan, khususnya di Indonesia, negara yang kaya akan warisan budaya. Model ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan berbentuk permainan. Pendekatan pembelajaran kolaboratif gaya TGT ini membuat siswa lebih menyenangkan untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas dan membangkitkan minat aktif mereka (Ula dan Jamilah, 2023). Selain itu, model ini membantu siswa menjadi lebih mahir dalam pemecahan masalah dan mendorong anggota kelompok untuk antusias dan bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri (Fauzi dan Masrupah, 2022). Kajian "Penerapan TGT Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Ngempon 02" (Pertiwi dkk., 2023) relevan dengan hal tersebut. Penerapan Turnamen Beregu (TGT) dapat menaikkan aktivitas dan hasil, menurut penelitian (Marlita dkk, 2023) dengan judul kajian "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar" (Ramli, 2023).

Peneliti memilih model pembelajaran kolaboratif tipe TGT untuk melakukan penelitian karena masalah dan temuan di atas. Studi berjudul "Penerapan Model Pertandingan Game Tim (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri Sumberan." Dengan menggunakan model ini, penulis berharap pengalaman belajar siswa akan menjadi lebih aktif dan hasil belajar siswa akan meningkat dibandingkan KKTP.

## METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan dengan fokus pada peningkatan kegiatan pembelajaran dikenal sebagai penelitian tindakan kelas (PTK), dan dilakukan oleh para pendidik di ruang kelas (sekolah) tempat mereka bekerja. PTK adalah bagian dari penelitian terkontrol yang berupaya mengidentifikasi dan mengatasi masalah terkait pembelajaran (Pauziah dkk., 2023)). Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kinerja guru dan menyelesaikan masalah tertentu di kelas (Wijayanti, 2021). Karena hasil ini hanya berlaku untuk kelas yang memiliki masalah, hasil ini tidak dapat digeneralisasikan.



**Gambar 1 Siklus Model Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto**  
(Sumber: Syamsuddin, 2020)

Penelitian dilaksanakan pada 15 siswa UPT SD Negeri Sumberan Kelas IV pada tahun akademik 2023/2024. Teknik tes dan non-tes digunakan untuk mengumpulkan data. Pada Siklus I dan Siklus II dilakukan tes. Wawancara, pengamatan, dan dokumentasi adalah metode non-tes yang digunakan (Ardiansyah et al., 2023)). Analisis data dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif adalah langkah berikutnya setelah proses pengumpulan data (Az-Zahra et al., 2023). Standar ketercapaian tujuan pembelajaran sekolah (KKTP) adalah 75 untuk menilai ketuntasan siswa. Dalam penelitian ini, teknik berikut digunakan untuk menganalisis data:

Analisis data aktivitas guru

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase aktivitas guru

f = Skor yang diperoleh

N= Jumlah seluruh skor

**Tabel 1 Persentase Keberhasilan Aktivitas Guru**

| No | Rentang Nilai (%) | Kualifikasi   |
|----|-------------------|---------------|
| 1  | 85%-100%          | Sangat Baik   |
| 2  | 70%-84%           | Baik          |
| 3  | 55%-69%           | Cukup         |
| 4  | 46%-54%           | Kurang        |
| 5  | 0%-45%            | Sangat Kurang |

**Sumber:** (Rosna, 2018)

Berdasarkan tabel diatas, target yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah  $\geq 75\%$  dalam rentang skor kriteria aktivitas guru.

Yang ke dua analisis data aktivitas siswa

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase aktivitas siswa

f = Skor yang diperoleh

N= Jumlah seluruh skor

**Tabel 2 Persentase Keberhasilan Aktivitas Siswa**

| No | Rentang Nilai (%) | Kualifikasi   |
|----|-------------------|---------------|
| 1  | 85%-100%          | Sangat Baik   |
| 2  | 70%-84%           | Baik          |
| 3  | 55%-69%           | Cukup         |
| 4  | 46%-54%           | Kurang        |
| 5  | 0%-45%            | Sangat Kurang |

**Sumber:** (Rosna, 2018)

Berdasarkan tabel diatas, target yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah  $\geq 75\%$  dalam rentang skor kriteria aktivitas siswa.

Selanjutnya analisis data hasil belajar siswa

Untuk menghitung hasil belajar siswa secara individu menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan seluruh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Sedangkan siswa dianggap tuntas belajarnya apabila mendapat nilai minimal 75 sesuai dengan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP), sedangkan ketuntasan klasikal diartikan bila seluruh siswa dalam kelas telah menyelesaikan 75% dari tugas belajarnya.

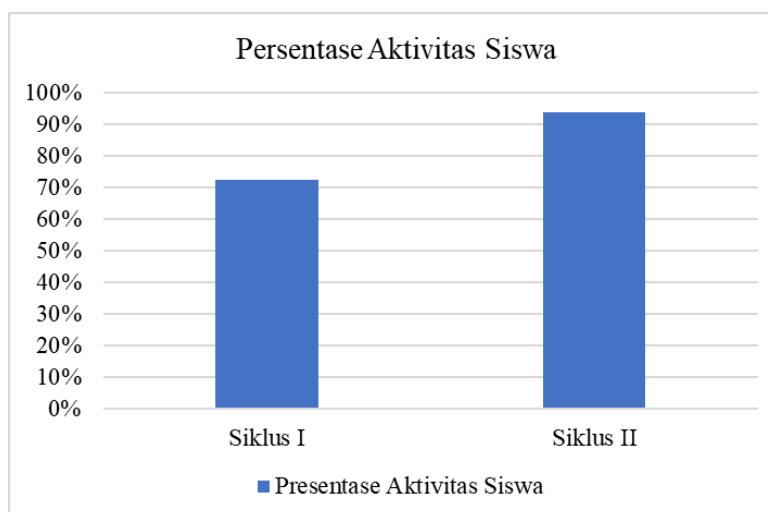
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di UPT SD Negeri Sumberan menggunakan model pembelajaran TGT dilaksanakan selama dua kali.

**Tabel 3 Perbandingan Aktivitas Siswa**

| No | Indikator               | Siklus I | Siklus II |
|----|-------------------------|----------|-----------|
| 1  | Keaktifan Siswa         | 410      | 538       |
| 2  | Perhatian Siswa         | 309      | 410       |
| 3  | Kedisiplinan Siswa      | 350      | 450       |
| 4  | Penugasan               | 349      | 438       |
|    | Jumlah Skor             | 1418     | 1836      |
|    | Presentase Klasikal (%) | 72,7%    | 94%       |

Adapun cara untuk memudahkan penjabaran diatas maka peneliti menggunakan diagram batang di bawah ini:



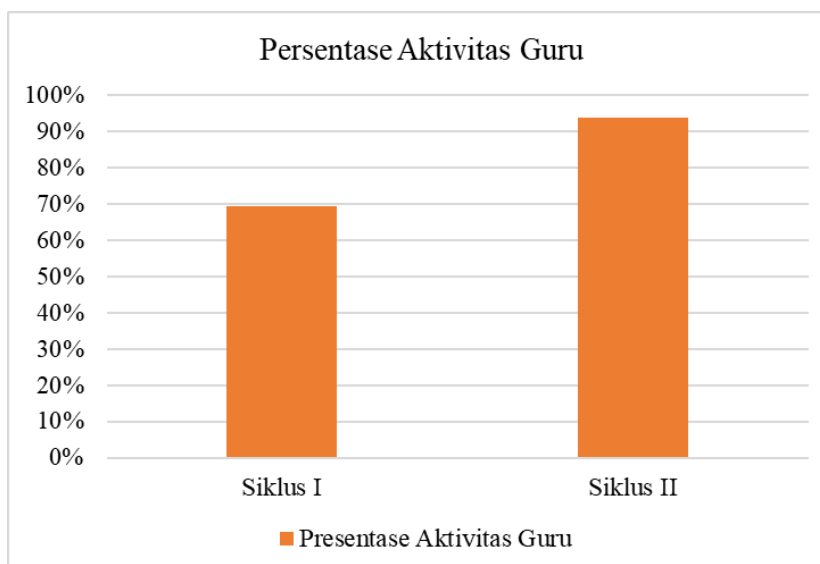
**Gambar 2 Perbandingan Persentase Aktivitas siswa**

Berdasarkan gambar diatas diperoleh informasi bawasannya aktivitas siswa mengalami peningkatan persentase dari 72,7% menjadi 94%.

**Tabel 4 Perbandingan Aktivitas Guru**

| No | Indikator      | Siklus I | Siklus II |
|----|----------------|----------|-----------|
| 1  | Jumlah skor    | 139      | 188       |
| 2  | Rata-rata      | 3,4      | 4,7       |
| 3  | Presentase (%) | 69,5%    | 94%       |

Adapun cara untuk memudahkan penjabaran diatas maka peneliti menggunakan diagram batang di bawah ini:



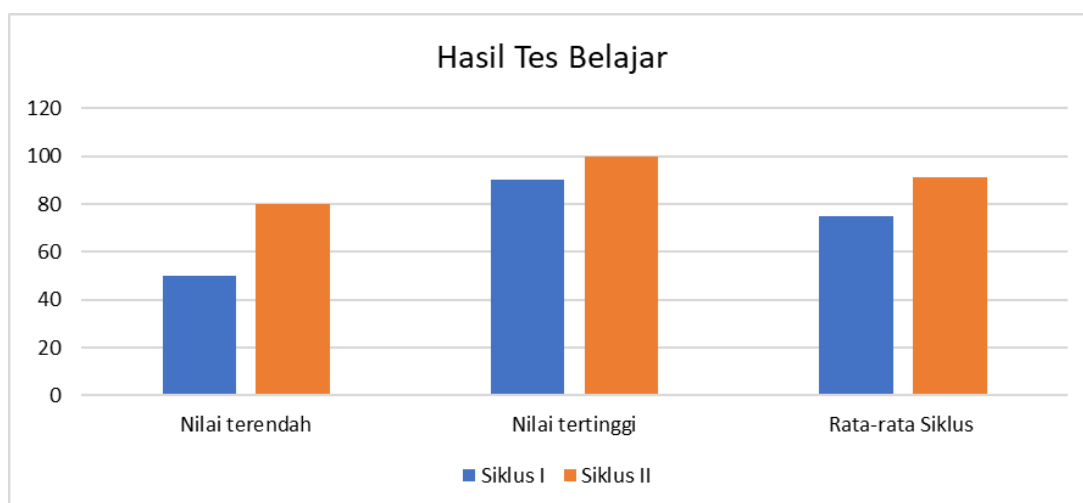
**Gambar 3 Perbandingan Aktivitas Guru**

Gambar 3 menunjukkan peningkatan persentase aktivitas guru dari 69,5% menjadi 94%. Hasil temuan bahwa model pembelajaran TGT membantu siswa dan guru meningkat (Rohmah dan Prayito, 2024). Sebelum memulai pembelajaran, peneliti mengajarkan siswa tentang cara menggunakan model pembelajaran TGT. Ini membantu siswa memahami bagaimana melakukan pekerjaan mereka. Meningkatnya nilai tes penilaian pada setiap siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS melalui penerapan model ini. Hasil belajar, sejalan dengan teori hasil belajar (Nabillah dan Abadi, 2019) didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa.

**Tabel 5 Hasil Tes Belajar Siswa**

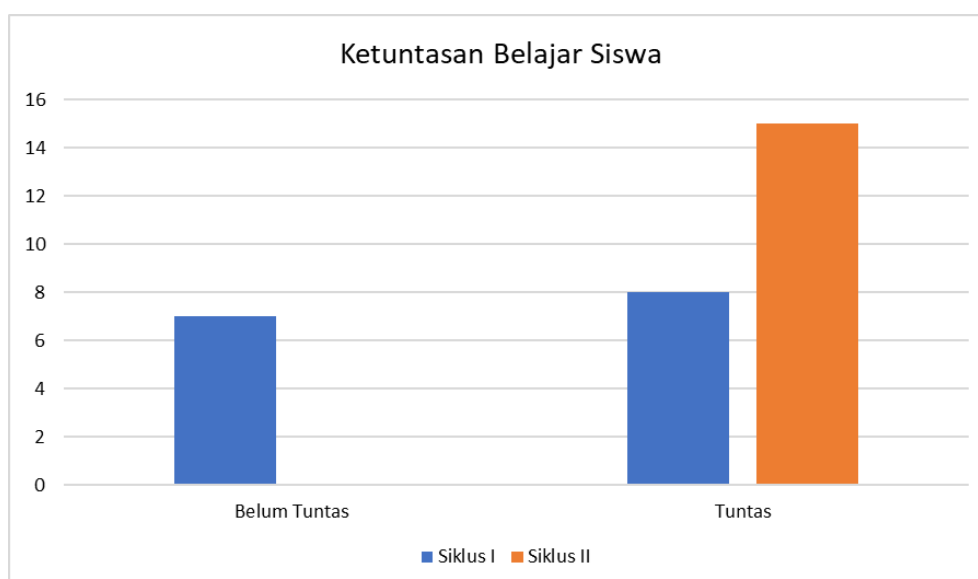
| NO                                   | Nama Siswa                 | KKTP | Nilai    |           |
|--------------------------------------|----------------------------|------|----------|-----------|
|                                      |                            |      | Siklus I | Siklus II |
| 1                                    | Achmad Asryil Syafi'i      | 75   | 60       | 80        |
| 2                                    | Afida Ainun Nisfah         | 75   | 80       | 100       |
| 3                                    | Albi Lutfi Fahri           | 75   | 60       | 80        |
| 4                                    | Arya Dwi Aldino            | 75   | 50       | 80        |
| 5                                    | Habiby Muhammad Athoillah  | 75   | 90       | 100       |
| 6                                    | Hengky Erlangga Yudhantara | 75   | 60       | 80        |
| 7                                    | Isti Nazilatin Nisfiyah    | 75   | 80       | 90        |
| 8                                    | Nadia Alisya Azzahra       | 75   | 80       | 100       |
| 9                                    | Narindra Nur Yahyawardana  | 75   | 90       | 100       |
| 10                                   | Natasya Zakila Nur Azhahra | 75   | 90       | 100       |
| 11                                   | Naufal Akbar Al Azka       | 75   | 70       | 90        |
| 12                                   | Nazua Lailatul Fadhila     | 75   | 70       | 80        |
| 13                                   | Shokhibul Anam             | 75   | 90       | 100       |
| 14                                   | Vardina Nur Aviyah         | 75   | 70       | 90        |
| 15                                   | Zifara Aulia Effendi       | 75   | 80       | 100       |
| <b>Jumlah</b>                        |                            |      | 1120     | 1370      |
| <b>Rata-rata Kelas</b>               |                            |      | 74,7     | 91,3      |
| <b>Nilai Terbesar</b>                |                            |      | 90       | 100       |
| <b>Nilai Terkecil</b>                |                            |      | 50       | 80        |
| <b>Presentase Ketuntasan Belajar</b> |                            |      | 53,3     | 100%      |

Adapun cara untuk memudahkan penjabaran diatas maka peneliti menggunakan diagram batang berikut:



**Gambar 4 Hasil Tes Belajar Siswa**

Hasil menunjukkan bawasannya nilai terendah di siklus I sebesar 50 sedangkan pada siklus II sebesar 80. Nilai tertinggi di siklus I yakni 90 dan siklus II yakni 100. Rata-rata siklus pada siklus I sebesar 74,7 sedangkan rata-rata siklus II sebesar 91,3.



**Gambar 5 Ketuntasan Belajar Siswa**

Data tersebut menunjukkan terdapat 7 siswa atau 46,7% siswa yang belum tuntas pada siklus I, sedangkan 0 siswa atau 0% siswa belum tuntas pada siklus II. Pada siklus II siswa yang tuntas berjumlah 15 siswa atau seluruhnya dengan persentase 100%, dibandingkan siswa yang tuntas pada siklus I berjumlah 8 siswa atau sebesar 53,3%.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan, hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri Sumberan dapat ditingkatkan dengan diperkenalkannya model pembelajaran Game Tournament Team (TGT). Ketika menggunakan TGT, keterlibatan siswa meningkat. Keterlibatan siswa pada siklus I sebesar 72,7% yang menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk berkembang. Partisipasi siswa mencapai 94% pada siklus II, menunjukkan pertumbuhan yang luar biasa dan standar yang tinggi. Ada juga peningkatan dalam penggunaan model TGT oleh guru. Tingkat aktivitas guru pada siklus I sebesar 69,5% yang menunjukkan penilaian cukup baik. Tingkat aktivitas guru siklus kedua meningkat menjadi 94%, menunjukkan kemajuan penting dan standar tinggi. Hasil belajar siswa meningkat dengan

pembelajaran model TGT. Pada siklus I hanya 53,3% siswa menyelesaikan tuntas. Pada siklus II siswa sudah tuntas belajar 100%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas:(Langkah-Langkah Praktis Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas)*. Penerbit LeutikaPrio.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10-20.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646-1660.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*.
- Nengsih, L. W., Susiswo, S., & Sa'dijah, C. (2019). Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar dengan gaya kognitif field dependent (*Doctoral dissertation*, State University of Malang).
- Nurhayati, N., Ekok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126.
- Pauziah, N., Alfaqih, B., Hoirunnisa, F., Sadiyah, M. S., & Khoerunnisa, N. I. (2023). Kendala-Kendala dalam Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 39-47.
- Pertiwi, L. M. C., Purnamasari, I., & Wahyuni, D. S. (2023, July). 65. Penerapan Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDN Ngempon 02. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 1, pp. 584-592).
- Ramli MIS. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games ( Tgt ) Pada Pips. *J Pena Ilm*. 2(1):2101–2110.
- Rohmah, K., & Prayito, M. (2024). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Materi Kalimat Ajakan Kelas II SD Sawah Besar 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 13868-13874.
- Rosna, A. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajar IPA di kelas IV SD Terpencil Binaa Barat. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(7), 118217.
- Standar B, Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan D, Teknologi D. 2022. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A.
- Syamsuddin, T. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Active Knowledge Sharing Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Belajar Siswa Kelas VI di SDN Inpres Cenggu Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(6).
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-204.