

Penerapan Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDN Ngempon 02

Lisabela Mega Cahyaning Pertiwi¹, Iin Purnamasari², Danik Sri Wahyuni³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232

³SDN Ngempon 02, Jl. Raya Ngempon No.11 RT 04 / RW 03, Kec. Bergas, Kabupaten Semarang, 50552

e-mail : lisabela769@gmail.com¹⁾

iinpurnamasari@upgris.ac.id²⁾

mdaniksriwahyuni@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kurangnya aktivitas belajar dan rendahnya hasil belajar peserta didik kelas 4. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Metode penelitian menggunakan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 1 pra siklus dan 2 siklus sejumlah 6 pertemuan. Subjek penelitian adalah 20 peserta didik kelas 4 SDN Ngempon 02. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan penerapan Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan rata-rata kelas aktivitas peserta didik yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas belajar yaitu pada pra siklus 63,35%, siklus I 78,75%, dan siklus II 85,94%. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan ketuntasan klasikal dengan pra siklus 35%, siklus I 70%, dan siklus II 95%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa adanya pengaruh aktivitas peserta didik terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: team games tournament; aktivitas belajar; hasil belajar

ABSTRACT

The problem behind this study is the lack of learning activities and the low learning outcomes of grade 4 students. The aim of this research is to improve the students' learning outcomes by implementing the learning model Team Games Tournament (TGT). The research method is qualitative-descriptive, with the type of class action research (PTK) consisting of 1 pre-cycle and 2 cycles for a total of 6 meetings. The subjects of the study are 20 students of Class 4 SDN Ngempon 02. Data collection techniques use observations, written tests, and documentation. The results of the study show that the application of Team Games Tournament (TGT) can improve the activity and learning outcomes of students. The average increase in the class of student activity participants obtained from the observation results of learning activities is in pre-cycle (63.35%), cycle I (76.75%), and cycle II (84.94%). Increases also occurred in the learning outcomes of the student participants that were shown with classical rigidity: pre-cycle 35%, cycle I 70%, and cycle II 95%. This study concluded that there was an influence of the participant's activity on the result of the student's learning.

Keywords: team games tournament; learning activity; learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan anak bangsa. Dalam pendidikan, terdapat proses pembelajaran yang harus dirancang secara interaktif, inspiratif, menyenangkan menantang dan

memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta mengikuti selama alur pembelajaran yang telah dirancang. Dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menarik tentunya akan terjadi peningkatan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia.

Pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang terjadi interaksi belajar mengajar antara guru dengan peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di kelas 4 yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran pra siklus, aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran tidak begitu nampak. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru, peserta didik pasif dan hanya berperan sebagai penerima materi. Karena hal ini, membuat peserta didik menjadi bosan dan jenuh terhadap pembelajaran IPAS. Sehingga motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS berkurang yang pada akhirnya berimbas pada hasil belajar peserta didik kelas 4 yang kurang memuaskan.

Hasil belajar peserta didik kelas 4 SDN Ngempon 02 pada pembelajaran pra siklus mata pelajaran IPAS ditunjukkan dengan perolehan dari 20 peserta didik yang belum tuntas ada 13 orang. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan dominannya oleh proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru, sehingga peserta didik pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Aktivitas atau keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu serangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001). Keaktifan ini mencakup sejauh mana mereka terlibat dalam kegiatan pembelajaran, berinteraksi dengan guru dan teman sekelas, serta menunjukkan minat dan motivasi dalam

memperoleh pengetahuan baru. Keaktifan belajar peserta didik dapat memengaruhi hasil pembelajaran mereka. Ketika peserta didik aktif, mereka cenderung lebih terlibat dalam proses belajar dan lebih mungkin untuk memahami dan mengingat informasi yang diberikan. Mereka juga lebih mungkin untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan *problem-solving*, dan kreativitas.

Manfaat keaktifan peserta didik dalam belajar yaitu mampu mengakses pengetahuan sendiri, mampu menemukan solusi dari permasalahan, mampu menerima umpan balik yang lebih cepat, merangsang bakat yang dimilikinya, melatih berfikir kritis, menjalin kerja sama, dan lainnya. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh peserta didik atau sebagian besar peserta didik terlibat aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam kegiatan pembelajaran (Mulyasa, 2014).

Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tergolong rendah jika peserta didik tidak bertanya, aktivitas peserta didik terbatas pada mendengarkan, mencatat, peserta didik hadir di kelas dengan persiapan belajar yang tidak memadai, ribut jika diberi latihan, dan peserta didik hanya diam ketika ditanya sudah mengerti atau belum (Thalita, Fitriyani, & Nuryani, 2019). Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana yang mengaktifkan bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang hasil belajar peserta didik.

Guru adalah ujung tombak untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik. Guru harus mampu membuat perubahan dari kebiasaan peserta didiknya belajar dengan merancang model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Dengan melaksanakan belajar mengajar yang menggunakan model pembelajaran akan lebih terencana dan sangat membantu proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan aktivitas peserta didik yang pasif dan hasil

belajar kelas 4 yang kurang memuaskan yaitu *Team Game Tournament* (TGT).

Team Game Tournament (TGT) merupakan jenis pembelajaran kooperatif dimana peserta didik berkompetisi dalam turnamen akademik setelah belajar dalam kelompok. Peserta didik akan bersaing sebagai perwakilan kelompok untuk melawan anggota kelompok lain guna mendapatkan skor yang sebanyak-banyaknya (Putra, Refdinal, Edidas, & Fadhilah, 2021). Karena model pembelajaran ini merupakan kegiatan permainan dalam bentuk turnamen, maka akan mengembangkan rasa persatuan dan saling menghormati antar peserta didik, serta membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS.

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT sebagai berikut (Slavin, 2015) :

1. Penyajian kelas
Guru menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung. Dalam penyajian kelas dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan teknis pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga peserta didik dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam model TGT dengan baik.
2. Kelompok (*Team*)
Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang yang secara heterogen dilihat dari kemampuan akademik, etnis, dan jenis kelamin. Dengan ini, peserta didik akan memastikan semua anggota belajar dengan serius.
3. Permainan (*Games*)
Peserta didik melakukan permainan yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang relevan, dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh dari penyajian materi oleh guru dan belajar dalam kelompok.
4. Pertandingan (*Tournament*)
Peserta didik melakukan permainan akademik yaitu berkompetisi dengan kelompok yang lain untuk menjawab soal yang nantinya akan mendapatkan skor.
5. Rekognisi tim

Kelompok yang memiliki skor paling banyak akan mendapatkan *reward* atau penghargaan.

Kelebihan dari model pembelajaran TGT ini peserta didik akan belajar dalam suasana kompetisi atau persaingan, meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengembangkan aktivitas dan inisiatif, pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kerjasama dalam kelompok, meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial, dan menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri.

Berdasarkan argumen di atas, penulis percaya bahwa menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah metode terbaik untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar yang akan berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang berguna untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas 4 di SDN Ngempon 02 Kabupaten Semarang. Salah satunya hasil penelitian Jasimin, Sriyono, & Ngazizah, (2015) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yang ikut berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ngempon 02 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Penelitian dilaksanakan dari 28 Maret sampai 29 Mei 2023. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SDN Ngempon 02 sebanyak 20 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah meningkatnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran TGT.

Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Sedangkan jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu penelitian

yang bertujuan untuk memperbaiki masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. Jenis penelitian ini memiliki 4 tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, Suhardjono, & Suryani, 2015). Dalam prosedur atau siklus penelitian dengan rencana yang disusun setelah menemukan akar permasalahan, adapun perencanaan yang dilakukan antara lain; menyusun modul pembelajaran (bahan ajar, media pembelajaran, soal evaluasi dan penilaian sebagai acuan keberhasilan); membuat lembar observasi aktivitas peserta didik ; dan mengkomunikasikan jalannya pelaksanaan penelitian dengan guru.

Pada tahap perencanaan, peneliti melaksanakan penelitian ini terdiri dari pra siklus dengan 2 kali pertemuan (2 x 35 menit) dan II siklus dengan 4 kali pertemuan (4 x 35 menit). Tahap pelaksanaan peserta didik diberikan materi terlebih dahulu agar lebih memahami apa yang akan dibahas pada kegiatan pembelajaran TGT ini. Saat proses pembelajaran dengan penerapan model tersebut, peserta didik diberi kesempatan untuk memainkan permainan dengan materi yang sudah diajarkan. Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan dalam permainan, setelah itu peserta didik melakukan *tournament* secara berkelompok dengan menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Kelompok dengan menjawab paling banyak dan benar akan mendapatkan *reward* dari guru.

Ketiga, tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar yang telah dipersiapkan. Hal-hal yang diamati dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk mengumpulkan data dan informasi dari beberapa sumber untuk mengetahui seberapa jauh efektivitas dari tindakan yang dilakukan. Data tentang aktivitas belajar dan hasil belajar yang diperoleh dari nilai evaluasi. Terakhir, pada tahap refleksi guru merefleksikan aktivitas serta hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan kemudian merumuskan keberhasilan maupun kekurangannya untuk ditindak lanjuti dengan langkah-

langkah program berikutnya berupa penyempurnaan dan pengembangan pada siklus II.

Pra siklus, difokuskan untuk mengamati dan mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas 4. Siklus I, difokuskan untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada pra siklus dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada proses pembelajaran. Siklus II, akan dilakukan upaya memperbaiki pada siklus I dan menerapkan model pembelajaran TGT lebih optimal. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dan lembar evaluasi. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisa menggunakan diagram grafik dan teks deskriptif.

Keaktifan peserta didik diobservasi dengan lembar observasi aktivitas peserta didik yang berisi indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Presentase aktivitas peserta didik diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil belajar peserta didik dianalisis dengan cara menghitung ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal dengan rumus sebagai berikut.

Ketuntasan individu :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100$$

Ketuntasan klasikal :

$$\frac{\text{Peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Tabel 1. Pedoman kriteria hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang

25% - 50%
0% - 24%

Rendah
Sangat Rendah

proses pembelajaran dan hasil lembar kerja peserta didik di lembar evaluasi akan dikemukakan sebagai berikut :

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama III siklus di kelas 4 SD Negeri Ngempon 02 Kabupaten Semarang dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPAS menunjukkan adanya peningkatan. Hasil penelitian yang telah diperoleh dari penilaian lembar observasi aktivitas peserta didik selama pelaksanaan

Aktivitas belajar peserta didik

Dari hasil analisis lembar observasi aktivitas belajar peserta didik kelas 4 dari pra siklus, siklus I, sampai siklus II pada tiap indikator yang diperoleh bahwa aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas 4

No.	Aspek yang dinilai	Pra siklus			Siklus I			Siklus II		
		Presentase aktivitas peserta didik (%)			Presentase aktivitas peserta didik (%)			Presentase aktivitas peserta didik (%)		
		Pert 1	Pert 2	Rata-rata	Pert 1	Pert 2	Rata-rata	Pert 1	Pert 2	Rata-rata
1.	Keaktifan peserta didik dalam memperhatikan penjelasan materi dari guru	51	60	56%	68,75	75	71,88%	80	86,25	3%
2.	Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dari guru	52,5	67,5	60%	72,5	81,25	76,88%	82,5	88,75	85,63%
3.	Keaktifan peserta didik dalam kegiatan berkelompok	57,5	71,25	64,38%	76,25	85	80,63%	86,25	88,75	87,50%
4.	Ketekunan peserta didik dalam pemeriksaan hasil tugas kelompok	61,25	75	68,13%	75	81,25	78,13%	83,75	87,5	85,63%
5.	Keaktifan peserta didik dalam melakukan <i>game tournament</i>	-	-	-	82,5	85	83,75%	86,25	88,75	87,50%
6.	Ketekunan peserta didik dalam menyelesaikan tugas dari guru	60	77,5	68,75%	78,75	83,75	81,25%	85	87,5	86,25%
Presentase Aktivitas Belajar Peserta Didik		56,45	70,25	63,35%	75,63	81,88	78,75%	83,96	87,92	85,94%

Pada indikator 1 aktivitas belajar yaitu keaktifan peserta didik dalam memperhatikan penjelasan materi dari guru pada pra siklus sebesar 56% masih termasuk ke dalam kategori rendah karena belum memenuhi kriteria ketercapaian, kemudian meningkat menjadi 71,88% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 83,13%. Pada siklus II hampir seluruh peserta didik dalam kelas 4 sudah melakukan indikator 1, karena peserta didik sudah menyadari pentingnya memperhatikan penjelasan guru guna memahami materi dan mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Game Tournament*.

Pada indikator 2 yaitu keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dari guru sudah termasuk ke dalam kategori sedang. Setengah dari 20 peserta didik kelas 4 sudah melakukan aktivitas pada indikator 2. Berdasarkan presentase pada pra siklus mencapai 60%, siklus I 76,88%, dan siklus II 85,63%. Terjadi peningkatan di siklus I dan II karena peneliti memberikan reward berupa bintang dengan berbagai macam skor yaitu skor 1, 2, dan 5 bagi peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan guru. Sehingga peserta didik termotivasi untuk mengumpulkan skor bintang yang paling banyak.

Indikator 3 yaitu keaktifan peserta didik dalam kegiatan berkelompok tergolong kategori sedang. Dibuktikan dengan presentase pada pra siklus 64,38% kemudian meningkat di siklus I 80,63% dan siklus II 87,50%. Peserta didik merasa senang dalam penugasan berkelompok karena setiap kegiatan kelompok selalu berbeda-beda anggota kelompok berdasarkan kemampuan akademik ataupun gaya belajar dan tugasnya bervariasi dari menempel, menggambar, mewarnai, menjawab soal, permainan hingga menjawab kuis.

Indikator 4 yaitu ketekunan peserta didik dalam pemeriksaan hasil tugas kelompok termasuk kategori sedang, terlihat pada proses pembelajaran pra siklus 68,13%. Terjadi peningkatan juga pada siklus I 78,13% dan siklus II sebesar 85,63%. Pada dalam kegiatan pembelajaran pra siklus masih ditemukan

peserta didik yang masih menganggap remeh dan cuek terhadap hasil tugas kelompok, tetapi dengan adanya reward yang diberikan pada siklus I dan siklus II bagi hasil tugas kelompok yang mendapatkan skor benar paling banyak, peserta didik jadi berkompetisi dalam menyelesaikan tugas kelompok dengan sungguh-sungguh.

Indikator 5 yaitu keaktifan peserta didik dalam melakukan game tournament terjadi peningkatan pada siklus I sebesar 83,75% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,50%. Indikator 5 merupakan solusi model pembelajaran yang berguna untuk memperbaiki aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik dan motivasi mengikuti proses pembelajaran dengan bahagia. Sehingga tidak ada presentase pada kegiatan pra siklus. Dengan diterapkannya model pembelajaran TGT terbukti bahwa adanya peningkatan pada siklus II yang menunjukkan bahwa peserta didik senang untuk melakukan game tournament dalam proses pembelajaran.

Pada indikator terakhir yaitu ketekunan peserta didik dalam menyelesaikan tugas dari guru tergolong dalam kategori sedang. Ditunjukkan presentase pada kegiatan pembelajaran pra siklus sebesar 68,75%. Dan terjadi peningkatan pada siklus I 81,25% dan siklus II sebesar 86,25%. Pada dasarnya peserta didik ada yang memang selalu tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh peneliti dan masih ada yang mengerjakan tugas dengan tidak sungguh-sungguh. Tetapi ketika kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II peserta didik rata-rata sudah mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh karena peserta didik sudah diberikan motivasi serta stimulus-stimulus oleh peneliti pada refleksi akhir pembelajaran di pembelajaran pra siklus.

Selain itu rata-rata presentase kelas dalam semua indikator aktivitas belajar peserta didik juga meningkat dari 63,35% pada pra siklus menjadi 78,75% pada siklus I dan 85,94% pada siklus II. Berdasarkan hasil lembar observasi kelas 4 semua indikator aktivitas belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan terjadi karena peneliti

menerapkan model pembelajaran TGT dan dikatakan berhasil menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan aktivitas belajar peserta didik kelas 4 yang pasif.

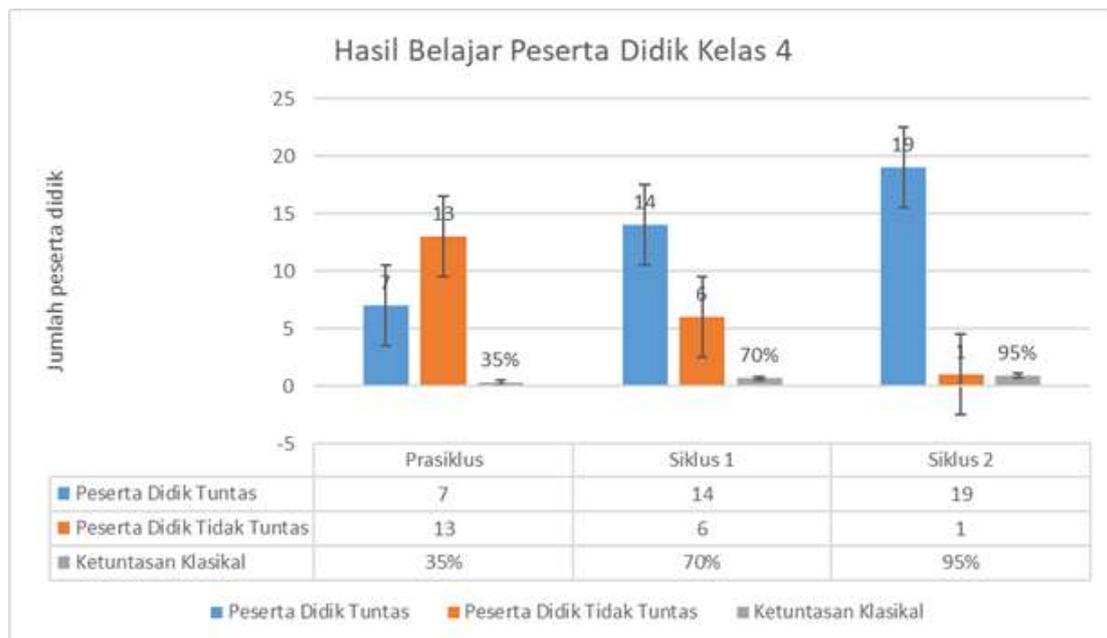
Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya oleh Wulandari, Nuryani, & Kurniasih (2017) dengan hasil temuan yang menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan model cooperative learning tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas IV B di salah satu SD Kota Bandung. Relevan dengan penelitian Munajah (2019) dengan hasil temuannya yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yang tergambar dari tingkat peningkatan aktivitas belajar peserta didik.

Hasil temuan relevan juga dengan penelitian Parhusip, Kristianto, & Partini (2023) yang menjelaskan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam menciptakan suasana pembelajaran

yang menyenangkan di kelas sehingga peserta didik antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik

Penelitian ini dimulai pada proses belajar mengajar pra siklus, peneliti memberikan tes hasil belajar mata pelajaran IPAS pada lembar soal evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran dengan hasil belajar. Peneliti juga melakukan refleksi di akhir pembelajaran yang beracuan pada hasil belajar peserta didik. Hasil dari refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya. Didapatkan temuan bahwa masih banyak peserta didik yang tidak tuntas. Adapun hasil yang didapatkan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi permasalahan pada pelaksanaan proses pembelajaran per siklus disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil Rata-Rata Belajar Peserta Didik Kelas 4

Berdasarkan hasil temuan peneliti diketahui bahwa sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT, pada kegiatan belajar mengajar pra siklus kelas 4

mendapatkan rata-rata nilai IPAS dari 2 pertemuan yaitu 55,75, sedangkan nilai kriteria ketuntasan minimal IPAS adalah 70. Peserta didik yang tidak tuntas

sebanyak 13 dan yang tuntas hanya 7 orang. Pada kegiatan pra siklus membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik termasuk ke dalam kategori rendah.

Pada kegiatan proses pembelajaran ini peneliti masih menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), tetapi tidak cocok untuk karakteristik peserta didik kelas 4. Sehingga peneliti menerapkan model pembelajaran TGT guna memperbaiki hasil belajar, cara mengajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan peserta didik merasa antusias ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Setelah peneliti melakukan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan setelah menerapkan model pembelajaran TGT dengan rata-rata nilai IPAS kelas 4 dari 2 pertemuan yaitu 72,88 tergolong kategori sedang. Dari grafik di atas menunjukkan peserta didik yang tuntas mencapai 14 orang dan tidak tuntas sebanyak 6 orang. Pada siklus II meningkat lagi hasil belajar dengan nilai rata-rata kelas 4 mata pelajaran IPAS yaitu 83,5. Terdapat 19 orang yang tuntas dan masih ada 1 orang yang belum tuntas.

Dari gambar 1 di atas tampak bahwa ketuntasan klasikal peserta didik dari pra siklus ke siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Ketuntasan klasikal dari pra siklus 35% dapat meningkat menjadi 70% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 95%. Karena presentase sudah memenuhi kriteria keberhasilan dan terjadi peningkatan dari pra siklus sampai siklus II maka secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dikatakan berhasil. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDN Ngempon 02.

Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya oleh Putri (2019)

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas 4 SD Negeri Ngempon 02 dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta

yang menunjukkan hasil temuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan nilai rata-rata pra siklus sebesar 51,625 meningkat pada siklus I 63,75 dan meningkat lagi menjadi 75,625 pada siklus II.

Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya juga oleh Putri & Wati (2020) yaitu pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT mendapati respon positif dari peserta didik. Pada saat proses pembelajaran peserta didik merasa senang dan antusias, hal ini karena ketika pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT peserta didik dapat bekerja sama secara team dan saling bertukar pikiran, selain itu peserta didik merasa senang ketika mengikuti proses pembelajaran karena ada kegiatan permainan yang berupa turnamen.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan banyak manfaat untuk meningkatkan hasil belajar, kemampuan koneksi, keaktifan peserta didik, dan motivasi belajar peserta didik (Slamet Santosa, 2018). Dari penelitian ini, peneliti menemukan hasil temuan bahwasanya aktivitas belajar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas yang diobservasi berdasarkan rata-rata kelas dari semua indikator pada pra siklus bersamaan 63,35% meningkat menjadi 78,75% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 85,94%. Bersamaan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dari ketuntasan klasikal pada kegiatan proses pembelajaran pra siklus 35% yang tergolong kategori rendah, siklus I 70% kategori sedang dan siklus II 95% kategori tinggi.

4. KESIMPULAN

didik yang signifikan. Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik ditandai dengan naiknya rata-rata presentase aktivitas belajar kelas dari pra siklus 63,35%, siklus I 78,75%, dan siklus II 85,94%. Sedangkan meningkatnya hasil belajar peserta didik ditandai dengan

naiknya hasil ketuntasan klasikal tiap siklusnya, dari pra siklus 35%, siklus I 70%, dan siklus II menjadi 95%.

Penelitian ini membuktikan bahwa meningkatnya aktivitas belajar diiringi dengan peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan aktivitas belajar peserta didik ikut berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Suryani. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jasimin, Sriyono, & Ngazizah, N. (2015). Model Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar IPA. *Jurnal Radiasi*.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munajah, R. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Tentang Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga di Kelas VI SD Negeri Sukasari 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Parhusip, G. D., Kristianto, Y. D., & Partini. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*.
- Putra, D. A., Refdinal, Edidas, & Fadhilah. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*.
- Putri, P. O. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Intersections*.
- Putri, P. O., & Wati, E. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Intersections*.
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slamet Santosa, D. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Jurnal Ecodunamika*.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Wulandari, D. A., Nuryani, P., & Kurniasih. (2017). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.