

Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Kelas III SDN Pisangcandi 4 Malang

Hamida Riski Ariyani¹, Dwi Agus Setiawan²
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang., Indonesia
Hamidariski281@gmail.com, setiawan@unikama.ac.id

Abstract: *This study is based on the problem of learning science in elementary school grade 3 which is less active and learning outcomes are less than optimal. Because the learning applied only uses the lecture method and information is received passively by students from the teacher. So the teacher applies the Team Games Tournament (TGT) learning method to improve science learning outcomes in grade 3 students. This study was applied to determine the effectiveness of the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model on improving science learning outcomes in grade 3 SDN Pisangcandi 4 Malang City. This type of research is Classroom Action Research (CAR) using the Kurt Lewin model which consists of 4 steps, including: (1) Planning, (2) Implementation, (3) Observing and (4) Reflection. Data were collected through observation and documentation methods with quantitative descriptive analysis, namely by comparing the learning outcomes of the pre-cycle, cycle 1, and cycle 2. The results of initial observations showed that only 4 children (20%) met the completion criteria. After implementing the Team Games Tournament (TGT) learning model in Cycle I, the number of children who achieved completion increased to 11 children (55%), and in Cycle II it increased again to 18 children (90%). These results indicate that the Team Games Tournament (TGT) learning model is effective in improving the learning outcomes of grade 3 students in science learning at SDN Pisangcandi 4 Malang City.*

Key words: *Learning outcomes, IPAS, Team Games Tournament (TGT) Learning Model*

Abstrak: Penelitian ini didasarkan pada permasalahan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar kelas 3 yang kurang aktif dan hasil belajar yang kurang maksimal. Dikarenakan pembelajaran yang diterapkan hanya menggunakan metode ceramah dan informasi diterimna oleh peserta didik secara pasif dari guru. Sehingga guru menerapkan metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas 3. Penelitian ini diterapkan untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS kelas 3 SDN Pisangcandi 4 Kota Malang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari 4 tahapan, diantaranya yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi serta (4) Refleksi. Data dikumpulkan melalui metode observasi dan dokumentasi dengan analisis deskriptif kuantitatif yaitu dengan membandingkan hasil belajar prasiklus, siklus 1, dan siklus 2. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hanya 5 anak (24%) yang memenuhi kriteria ketuntasan. Setelah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada Siklus I, jumlah anak yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 11 anak (54%), dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 18 anak (86%). Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 pada pembelajaran IPAS di SDN Pisangcandi 4 Kota Malang.

Kata kunci: Hasil belajar, IPAS, Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang studi yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi di antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. IPAS merupakan perpaduan antara pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Dalam pembelajaran IPAS Fase B, peserta didik diharapkan dapat melakukan tindakan, mengambil keputusan, atau menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Namun, masih banyak peserta didik yang belum mampu mengembangkan keterampilan tersebut dan menerapkannya dalam pembelajaran IPAS (Rusilowati, 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran IPAS oleh guru masih lemah, terutama karena metode yang digunakan cenderung bersifat ceramah, sehingga peserta didik hanya menerima informasi secara pasif dari guru pengajar, dan tidak terlibat terlalu banyak. Guru belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran yang aktif dan kreatif untuk melibatkan peserta didik secara optimal, sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang tidak maksimal (Ariningtyas, 2024). Sedangkan menurut (Dewey, 2023) seorang filsuf dan psikolog asal Amerika Serikat, yang dikenal sebagai bapak pendidikan progresif, menekankan pentingnya interaksi aktif antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pendekatan yang dikembangkan oleh Dewey ini menjadi dasar yang penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat. (Dewey, 2023) berpendapat bahwa pendidikan seharusnya tidak hanya terbatas pada teori dan pengetahuan yang terdapat dalam buku, melainkan juga harus melibatkan pengalaman langsung dari kehidupan sehari-hari. Menurut (Dewey, 2023), pendidikan yang efektif perlu memperhatikan kebutuhan dan minat peserta didik, serta mengintegrasikan pengalaman praktis dalam proses belajar.

Berdasarkan observasi pra-siklus di kelas 3 SDN Pisangcandi 4 Malang untuk tahun pelajaran 2024/2025, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka kesulitan memahami konsep yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS, khususnya mengenai ekosistem. Peserta didik merasa bahwa pelajaran ini sulit dan membosankan. Situasi ini semakin diperparah oleh kurangnya penggunaan model pembelajaran yang menarik dan partisipatif, yang dapat membantu peserta didik memahami konsep ekosistem dalam konteks nyata. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan informasi satu arah dari guru.

Pada dasarnya anak-anak terutama kelas 3 yang masih tergolong kelas rendah masih sangat menyukai hal-hal yang berkaitan dengan permainan dan kegiatan yang menarik. Model pembelajaran *TGT (Teams-Games-Tournaments)* merupakan salah satu metode yang semakin diminati dalam dunia pendidikan. Dikembangkan oleh (Robert, 2023) pada tahun 1980-an, metode ini sangat disukai oleh para pendidik karena mengintegrasikan elemen kompetisi, kolaborasi tim, dan pembelajaran aktif dalam satu pendekatan yang menarik dan

efisien. Menurut para ahli, TGT adalah sebuah strategi pembelajaran yang menekankan interaksi antar peserta didik, di mana mereka berkolaborasi dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Di awal sesi pembelajaran, kelas dibagi menjadi tim kecil yang terdiri dari 4-6 peserta didik. Setiap tim memiliki anggota dengan tingkat kemampuan yang bervariasi, sehingga menciptakan peluang untuk saling belajar dan bekerja sama. TGT mengadopsi pendekatan pembelajaran kooperatif, yang menekankan aktivitas kelompok untuk meraih keberhasilan baik secara individu maupun kolektif. Dalam metode ini, setiap anggota tim bertanggung jawab atas pemahaman dan pengalaman belajarnya sendiri, sementara dukungan dan kerja sama dalam tim sangat penting untuk mencapai kesuksesan bersama. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Azizah, 2022) yang berpendapat bahwa Model TGT dapat berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan sosial anak-anak usia rendah karena adanya keterlibatan peserta didik secara aktif.

Berdasarkan hasil observasi awal, peserta didik kelas 3 SDN Pisangcandi 4 masih banyak yang mendapatkan hasil belajar di bawah rata-rata karena kurangnya keterlibatan aktif peserta didik pada pembelajaran, dan guru yang masih menerapkan metode konvensional dalam pembelajaran. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dengan harapan peserta didik dapat lebih terlibat aktif dalam pembelajaran IPAS dan mendapat hasil belajar yang meningkat.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam tiga siklus, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II dengan setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, diantaranya yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, serta (4) Refleksi (Lewin, 2020). PTK ini dilaksanakan di kelas 3 SDN Pisangcandi 4. Penelitian ini berlangsung pada Semester I tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 3 yang berjumlah 21 orang, sementara objek penelitian adalah pembelajaran IPAS. Faktor-faktor yang diteliti dalam penelitian ini meliputi: 1. Aktivitas belajar, yaitu semua kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran, 2. Hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas dari tes formatif setelah pertandingan antar kelompok di akhir setiap siklus.

Tahap prapenelitian:

- a. Melakukan tes awal untuk menilai kemampuan akademik peserta didik, yang hasilnya akan digunakan sebagai skor awal dan dasar untuk pembagian kelompok.
- b. Mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil berdasarkan hasil tes awal.
- c. Menjelaskan kepada peserta didik tentang langkah-langkah pembelajaran model TGT yang akan diterapkan, dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut:
 1. Anggota kelompok yang lebih paham diharapkan membantu teman-teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.
 2. Selama pembelajaran, setiap anggota kelompok duduk dalam formasi lingkaran atau saling berhadap-hadapan.

3. Semua peserta didik harus memperhatikan dengan seksama saat guru menyampaikan materi.
4. Setiap anggota kelompok harus berani menyampaikan pendapat, gagasan, atau pertanyaan, serta mendengarkan penjelasan dari teman-teman mereka.
5. Seluruh anggota kelompok harus berupaya menciptakan diskusi yang aktif.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar peserta didik, yaitu nilai yang didapat dari tes individu atau tes formatif setelah kegiatan turnamen di setiap siklus (Sugiyono oleh Yusni Arni, 2017). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini mencakup 85% prosedur penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT yang dilaksanakan oleh guru dan diamati selama proses pembelajaran. Keberhasilan ini dihitung 85% kegiatan dan respons peserta didik selama pembelajaran IPAS melalui akumulasi skor deskripsi yang mencerminkan keterlaksanaan pembelajaran di setiap langkah menggunakan model TGT. Selanjutnya, 80% hasil belajar IPAS pada materi ekosistem yang berkaitan dengan benda biotik dan abiotik, peranan setiap komponen ekosistem, serta hubungan antar makhluk hidup diukur dari hasil tes/evaluasi peserta didik di kelas yang mencapai nilai di atas KKM, yaitu 70%.

Instrumen penelitian yang digunakan mencakup perangkat tes, lembar observasi, dan perangkat pertandingan (soal pertandingan, lembar jawaban, aturan permainan, kartu poin/kemenangan, dan lembar poin TGT). Lembar observasi yang digunakan adalah lembar yang mencatat aktivitas peserta didik, meliputi perilaku yang relevan dengan kegiatan pembelajaran. Instrumen tes yang diterapkan di akhir setiap siklus bertujuan untuk mengukur hasil belajar IPAS peserta didik. Sebelum pelaksanaan, uji instrumen tes dilakukan untuk mengevaluasi validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda soal. Uji ini dilaksanakan di kelas 3 SDN Pisangcandi 4, sedangkan tes diberikan pada kelas penelitian, yaitu kelas 3 SDN Pisangcandi 4.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Pisangcandi 4 dengan subjek siswa kelas 3 pembelajaran IPAS. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan dua pertemuan. Baik pada siklus I maupun siklus II, terdapat berbagai kegiatan yang dilakukan, seperti perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini adalah pembahasan mengenai keaktifan belajar dan hasil belajar dengan menggunakan metode *Team Game Tournament (TGT)* dalam pelajaran IPAS pada materi "Hidup bersama Alam" untuk kelas 3 SDN Pisangcandi 4 (Amalia Fitri, 2022).

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Belajar IPAS Pra Siklus

Pada materi ekosistem, berdasarkan hasil yang diperoleh peserta didik sebelum tindakan pembelajaran dilakukan, diketahui bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS untuk materi ekosistem hanya mencapai 24%, dengan nilai rata-rata peserta didik sebesar 43,10. Data nilai yang diperoleh siswa pada pra siklus dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

No	Peserta Didik	Pra Siklus	
		Skor	Ketuntasan
1	Aby Sudiro Hermansyah	22	Tidak Tuntas
2	Ahza Athaullah Arif	75	Tuntas
3	Aisyah Ayudiah Inara Salsabila	75	Tuntas
4	Azril Kheisyah Al-Fattih	20	Tidak Tuntas
5	Balqis Azzahra	25	Tidak Tuntas
6	Chalisa Azizah	28	Tidak Tuntas
7	Dynda Alesha Zahra	55	Tidak Tuntas
8	Enjel Oktavia	30	Tidak Tuntas
9	Ifa Sofiandini	75	Tuntas
10	Muhammad Azka Pranaja	26	Tidak Tuntas
11	Muhammad Daffa	42	Tidak Tuntas
12	Muhammad Fadhil Atmaja	75	Tuntas
13	Muhammad Rafa Azka Putra Hariadi	26	Tidak Tuntas
14	Nafizatus Atika Nifa	42	Tidak Tuntas
15	Putri Elmira Kusuma Ayu	20	Tidak Tuntas
16	Raya Rabbani Sukmana	50	Tidak Tuntas
17	Riyyan Gibran Al-Ghazali	48	Tidak Tuntas
18	Verif Ainayya Alesha	32	Tidak Tuntas
19	Zaky Mirza Yahya	75	Tuntas
20	Zidan Alfarizi Alby	42	Tidak Tuntas
21	Hanifatus Sa'adah Firdausi	22	Tidak Tuntas
Jumlah		905	
Rata-Rata		43,10	
Ketuntasan Individual		5	
Ketuntasan Klasikal		24%	

2. Deskripsi Hasil Belajar IPAS Siklus I

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh dari tes yang diikuti oleh 21 peserta didik menggunakan model pembelajaran (*TGT*), diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90, sedangkan nilai terendah adalah 22. Rata-rata nilai peserta didik mencapai 43,10, yang termasuk dalam kriteria cukup. Data nilai yang diperoleh siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

No	Peserta Didik	Pra Siklus	
		Skor	Ketuntasan
1	Aby Sudiro Hermansyah	55	Tidak Tuntas
2	Ahza Athaullah Arif	90	Tuntas

3	Aisyah Ayudiah Inara Salsabila	80	Tuntas
4	Azril Kheisyah Al-Fattih	45	Tidak Tuntas
5	Balqis Azzahra	50	Tidak Tuntas
6	Chalisa Azizah	50	Tidak Tuntas
7	Dynda Alesha Zahra	60	Tidak Tuntas
8	Enjel Oktavia	75	Tuntas
9	Ifa Sofiandini	78	Tuntas
10	Muhammad Azka Pranaja	50	Tidak Tuntas
11	Muhammad Daffa	75	Tuntas
12	Muhammad Fadhil Atmaja	80	Tuntas
13	Muhammad Rafa Azka Putra Hariadi	50	Tidak Tuntas
14	Nafizatus Atika Nifa	80	Tuntas
15	Putri Elmira Kusuma Ayu	50	Tidak Tuntas
16	Raya Rabbani Sukmana	60	Tidak Tuntas
17	Riyyan Gibran Al-Ghazali	75	Tuntas
18	Verif Ainayya Alesha	75	Tuntas
19	Zaky Mirza Yahya	80	Tuntas
20	Zidan Alfarizi Alby	75	Tuntas
21	Hanifatus Sa'adah Firdausi	80	Tuntas
Jumlah		1408	
Rata-Rata		67,05	
Ketuntasan Individual		11	
Ketuntasan Klasikal		52%	

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan pengamat di setiap akhir proses pembelajaran. Berdasarkan hasil kolaborasi, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* telah berjalan dengan baik, meskipun masih banyak aspek yang perlu diperbaiki. Pada siklus I, hasil belajar peserta didik belum dapat dikatakan berhasil dan belum memenuhi kriteria ketuntasan. Hal ini terlihat dari penilaian pada siklus I, di mana ketuntasan belajar baru mencapai 54% dengan nilai rata-rata 61,05.

Dengan demikian, pencapaian hasil belajar peserta didik belum memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran juga belum berjalan secara optimal. Sebagian besar peserta didik masih belum terbiasa dengan sintaks model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Berdasarkan hasil kolaborasi dan analisis masalah yang muncul selama pembelajaran pada siklus I, perlu dilanjutkan ke siklus II. Mengacu pada hasil pengamatan dan refleksi dari siklus I, diharapkan berbagai kekurangan yang menghambat langkah-langkah pembelajaran dapat diperbaiki, sehingga pembelajaran IPAS di siklus II dapat meningkat.

3. Deskripsi Hasil Belajar IPAS pada Siklus II

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siklus I yang menunjukkan nilai ketuntasan yang belum optimal, peserta didik diberikan tes dengan soal pada siklus II untuk 21 siswa yang mengikuti pembelajaran IPAS. Dari analisis data yang dilakukan, diperoleh nilai tertinggi 92 dan terendah 70, dengan rata-rata nilai sebesar 80, yang termasuk dalam kriteria baik. Data lengkap mengenai nilai yang diperoleh siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

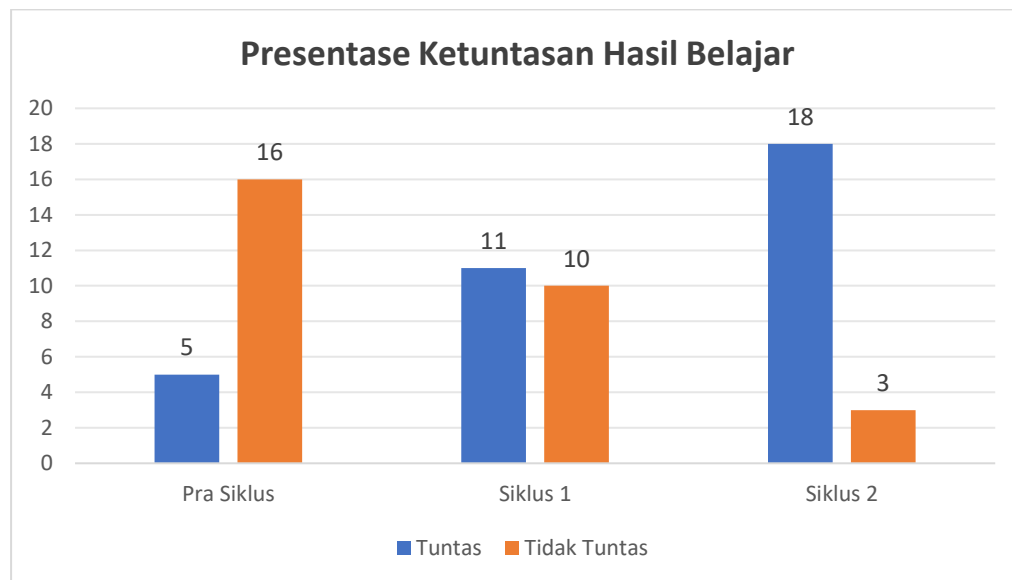
No	Peserta Didik	Pra Siklus	
		Skor	Ketuntasan
1	Aby Sudiro Hermansyah	75	Tuntas
2	Ahza Athallah Arif	92	Tuntas
3	Aisyah Ayudiah Inara Salsabila	85	Tuntas
4	Azril Kheisya Al-Fattih	75	Tuntas
5	Balqis Azzahra	70	Tidak Tuntas
6	Chalisa Azizah	80	Tuntas
7	Dynda Alesha Zahra	85	Tuntas
8	Enjel Oktavia	75	Tuntas
9	Ifa Sofiandini	85	Tuntas
10	Muhammad Azka Pranaja	60	Tidak Tuntas
11	Muhammad Daffa	80	Tuntas
12	Muhammad Fadhil Atmaja	90	Tuntas
13	Muhammad Rafa Azka Putra Hariadi	78	Tuntas
14	Nafizatus Atika Nifa	85	Tuntas
15	Putri Elmira Kusuma Ayu	70	Tidak Tuntas
16	Raya Rabbani Sukmana	75	Tuntas
17	Riyyan Gibran Al-Ghazali	80	Tuntas
18	Verif Ainayya Alesha	75	Tuntas
19	Zaky Mirza Yahya	90	Tuntas
20	Zidan Alfarizi Alby	80	Tuntas
21	Hanifatus Sa'adah Firdausi	85	Tuntas
Jumlah		14600	
Rata-Rata		80,00	
Ketuntasan Individual		18	
Ketuntasan Klasikal		86%	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai hasil belajar peserta didik pada siklus II telah mencapai ketuntasan 86% dengan rata-rata nilai 80,00. Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan rekan sejawat setelah pembelajaran selesai. Hasil kolaborasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model Team Games Tournament telah berhasil, karena setiap aspek indikator keberhasilan penelitian menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Nilai akhir dari siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan ketuntasan mencapai 86% dan rata-rata nilai siswa sebesar 80,00. Dengan demikian, pembelajaran IPAS menggunakan model ini berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Artinya, penelitian ini telah memenuhi kriteria yang ditetapkan, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Berbagai kekurangan yang ada perlu diperbaiki untuk mencapai kesempurnaan di periode berikutnya.

B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Gambar 1



Gambar 1 menunjukkan diagram yang menggambarkan ketuntasan hasil belajar, yang terlihat dari peningkatan ketuntasan peserta didik di setiap siklus. Ketuntasan peserta didik secara individu pada pra siklus menunjukkan 5 peserta didik, yang termasuk dalam kategori kurang, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 11 peserta didik yang termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya, pada siklus II ketuntasan hasil belajar kembali meningkat menjadi 18 peserta didik dengan kategori sangat baik.

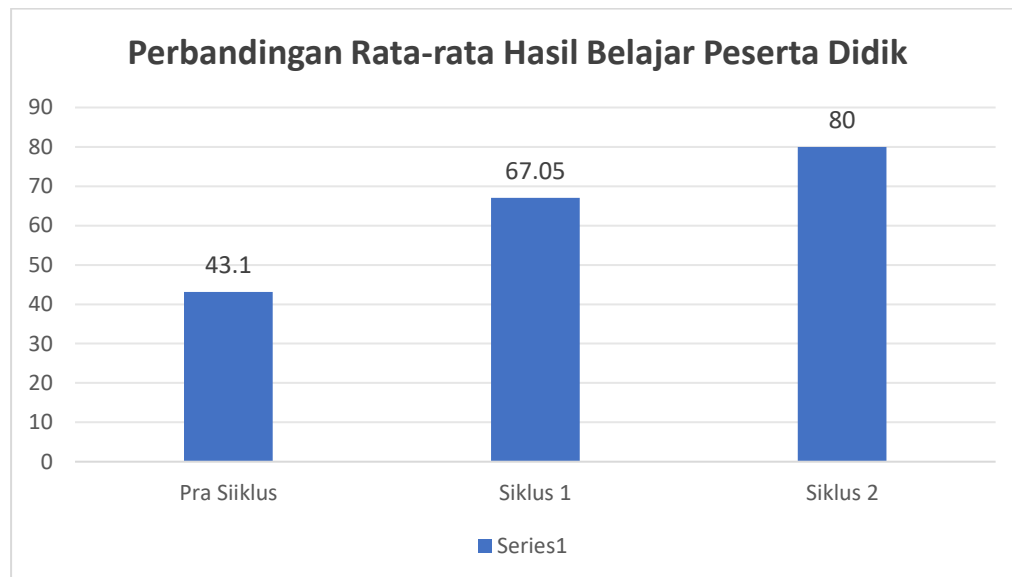
Peningkatan persentase ketuntasan klasikal dalam pembelajaran IPAS dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II ditampilkan dalam Gambar 2 berikut.

Gambar 2



Gambar 2 menunjukkan diagram yang menggambarkan ketuntasan hasil belajar secara klasikal, yang terlihat dari peningkatan ketuntasan peserta didik di setiap siklus. Ketuntasan peserta didik secara individu pada pra siklus menunjukkan ketuntasan 24%, yang termasuk dalam kategori kurang, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 54% peserta didik yang termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya, pada siklus II ketuntasan hasil belajar kembali meningkat menjadi 86% peserta didik dengan kategori sangat baik.

Gambar 3



Gambar 3 menunjukkan diagram yang menggambarkan rata-rata secara klasikal, yang terlihat dari peningkatan ketuntasan peserta didik di setiap siklus. Rata-rata ketuntasan pra siklus yaitu 43,1, yang termasuk dalam kategori kurang, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 67,05 yang termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya, pada siklus II ketuntasan hasil belajar kembali meningkat menjadi 80,00 peserta didik dengan kategori sangat baik.

Kesimpulan

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terbukti dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPAS peserta didik kelas 3 di SDN Pisangcandi 4 pada tahun ajaran 2024/2025. Peningkatan ini terlihat dari meningkatnya hasil pembelajaran dalam proses pembelajaran selama tiga siklus. Pada siklus I, peserta didik mencapai skor rata-rata 43,1, kemudian meningkat menjadi 67,05 di siklus II dan 80,0. Persentase ketuntasan belajar siswa adalah 24% pada Pra siklus, 54% di siklus I, dan 86% di siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan: (1) Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPAS agar lebih efektif. (2) Siswa sebaiknya terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, dengan meningkatkan keterampilan bertanya dan menyampaikan pendapat. (3) Penelitian selanjutnya disarankan untuk terus menggunakan model TGT sebagai

salah satu metode dalam pembelajaran IPAS, serta melakukan perbaikan demi mencapai hasil yang lebih baik dan memperkenalkan model ini kepada pendidik lainnya. (4) Sekolah disarankan untuk mendorong semua guru agar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai alternatif dalam pengajaran IPAS.

Daftar Rujukan

- Amalia Fitri, d. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Ariningtyas, L. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2.
- Azizah. (2022). Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT). *Jurnal Ekonomika, Bisnis, dan Humaniora (JAKADARA)*, 3.
- Dewey, J. (2023, Oktober 18). *Teori Belajar John Dewey*. Retrieved from Perpusteknik.com: https://perpusteknik.com/teori-belajar-john-dewey/#3_Pembelajaran_Berbasis_Pengalaman
- E., D. S. (2023, Oktober 16). *Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*. Retrieved from perpusteknik.com: <https://perpusteknik.com/pengertian-model-pembelajaran-tgt-menurut-para-ahli/>
- Lewin, K. (2020, 12 12). *Model-Model dalam Penelitian Tindakan Kelas (Model PTK)*. Retrieved from detikpendidikan.id: <https://www.detikpendidikan.id/2020/12/model-dan-jenis-jenis-ptk.html>
- Robert, D. S. (2023, Oktober 16). *TGT*. Retrieved from perpusteknik.com: <https://perpusteknik.com/pengertian-model-pembelajaran-tgt-menurut-para-ahli/>
- Rusilowati, A. (2022, April 7). *Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*. Retrieved from unnes.ac.id: <https://unnes.ac.id/mipa/id/2022/04/07/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/>
- Sugiyono oleh Yusni Arni. (2017). Pengumpulan Data. *Upaya peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS ekonomi Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT*, 585.