

Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Team Game Tournament Materi Kebutuhan Dan Keinginan Di Kelas IV SD Negeri Percobaan 2 Tahun Pelajaran 2023/2024

Dinda Ayundasari¹, Christiana Andriana Amin Rahayu², I Ketut Suastika^{3*}

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No. 48, Jawa Timur, 65148, Indonesia
SDN Percobaan 2 Kota Malang, Jl. Galunggung No.1, Pisang Candi, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur
email : dindaayundasari5@gmail.com
3*suastika@unikama.ac.id

Abstract:

This research aims to improve science learning outcomes through the implementation of the cooperative learning model, specifically the TGT (Teams Games Tournament) type, in sixth-grade students at SD Negeri Percobaan 2 Malang. The type of research conducted is collaborative classroom action research (PTK-K) consisting of two cycles. The subjects of this study are fourth-grade students of SDN Percobaan 2 Kota Malang, totaling 27 students. Qualitative and quantitative data were used in this research. Collaborative PTK-K was carried out through pre-cycle, cycle 1, and cycle 2 with the following research results: 1) the average score in pre-cycle I was 53.7, in cycle I was 68.1, and in cycle II was 80.4. 2) the percentage of mastery learning in pre-cycle was 22%, in cycle I was 67%, and in cycle II was 85%. Based on the results of the research and discussions conducted, it can be concluded that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model is able to improve the learning achievement of the material on needs and desires for second-grade students of SDN Percobaan 2 Kota Malang in the academic year 2023/2024

Keyword : IPA, cooperative learning, *Team Game Tournament* (TGT)

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada peserta didik kelas VI SD Negeri Percobaan 2 Malang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTK-K) yang terdiri dari dua siklus, Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Percobaan 2 Kota Malang yang berjumlah 27 peserta didik. Jenis data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. PTK-Kolaboratif ini dilaksanakan melalui pra-siklus, siklus 1 dan siklus 2 dengan hasil penelitian yang diperoleh; 1) nilai rata-rata pada pra-siklus I sebesar 53,7. Pada siklus I sebesar 68,1, dan siklus II sebesar 80,4. 2) persentase ketuntasan belajar klasikal pada pra-siklus sebesar 22%, ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 67% dan pada siklus II sebesar 85%. Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan prestasi belajar materi kebutuhan dan keinginan didik kelas II SDN Percobaan 2 Kota Malang tahun pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci : IPA, Model kooperatif, *Team Game Tournament* (TGT)

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses atau upaya yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam pemahaman, kepemimpinan, atau kemampuan. Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, bahkan manusia dari sejak lahir sampai akhir hayat harus terus belajar (Adiputra & Heryadi, 2021). Belajar merupakan suatu sistem yang termuat dalam proses pembelajaran,

dan pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi satu sama lain, yang terdiri dari: guru, peserta didik, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Guru memiliki peran penting dalam peningkatan kualitas dalam pembelajaran, sebagai fasilitator guru dituntut untuk memahami permasalahan hingga memahami perihal kebutuhan dari peserta didik ketika proses belajar berlangsung. Menurut (Ismiyanti, 2020) guru diharuskan melakukan upaya pembaruan atau inovasi sebagai proses terciptanya suasana baru dalam belajar yang dapat memberikan semangat kepada peserta didik, maka dalam hal ini guru dituntut untuk memiliki ketrampilan mengajar agar tercipta kegiatan belajar yang interaktif, kondusif, dan partisipatif. Untuk menciptakan suasana belajar tersebut maka guru perlu menggunakan model pembelajaran yang sesuai

Berdasarkan hasil observasi awal dan pemberian tes yang dilakukan peneliti pada tanggal 07 Maret 2024 dengan materi keinginan dan kebutuhan ternyata masih ada peserta didik yang belum mampu memahami dan membedakan terkait keinginan dan kebutuhan. Berdasarkan data kemampuan awal tentang keinginan dan kebutuhan peserta didik masih jauh dari harapan, rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami dan membedakan materi keinginan dan kebutuhan dikarenakan kurang fokusnya dan penggunaan model yang kurang sesuai. Hal ini menyebabkan pembelajaran yang diberikan akan monoton sehingga peserta didik menjadi bosan dan tidak fokus serta main sendiri dalam proses pembelajaran, maka dari itu dalam pembelajaran IPA diperlukan penggunaan model yang tepat.

Pembelajaran memiliki beberapa model, salah satu penggunaan model yang tepat dalam pembelajaran IPA yaitu penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang berbentuk game atau permainan memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa menarik peserta didik untuk lebih aktif (Nurhayati et al., 2022). Model TGT merupakan salah satu jenis dari pembelajaran kooperatif yang mempunyai ciri khas adanya interaksi peserta didik dalam tim atau kelompok untuk saling bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Setianingsih et al., 2021). Model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournaments (TGT) adalah suatu model pembelajaran berbasis sosial dimana peserta didik berlomba dalam game akademik sebagai wakil kelompoknya masing-masing. Game akademik merupakan permainan yang dibuat dan dirancang untuk kompetisi antar peserta didik terkait pemahaman peserta didik atas materi yang telah dipelajari (Munawaroh et al., 2023). Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran (Febriana, 2018). Kadang-kadang dapat juga diselengi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok. Permainan dalam TGT (Teams Games Tournament) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka dan gambar (Harahap, 2018).

Model Teams Games Tournament ini memiliki kelebihan bahwa model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas tinggi menonjol dalam pembelajaran saja tetapi peserta didik juga mendapatkan peranan penting dalam kelompoknya. Dalam model pembelajaran ini, juga dapat membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan atau turnamen dalam model ini (Febriana, 2018). Sedangkan kelemahan TGT itu sulitnya pengelompokan peserta didik. Selain itu, menurut Taniredja dalam (Astutik & Abdullah, 2013) kekurangan dari model pembelajaran kooperatif ini adalah pada kegiatan pembelajaran masih ada peserta didik yang tidak ikut berpendapat atau

berbicara, apabila guru tidak dapat mengelola kelas, bisa terjadinya kegaduhan. solusi yang dapat dilakukan guna mengatasi kekurangan tersebut adalah sebelum memulai pembelajaran, hendaklah memastikan kenyamanan peserta didik terlebih dahulu, memberi pemahaman kepada peserta didik agar aktif dan bekerja sama, memilih ketua dalam setiap kelompok (peserta didik yang dipilih sebagai ketua adalah peserta didik yang sering ribut atau yang sering mengganggu temannya).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPS (Armidi, 2022). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan hal serupa, yakni dimana penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) telah meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian (Sugiata, 2019). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik SD (Aulia & Handayani, 2018). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) sangat layak untuk dibelajarkan kepada peserta didik. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPA peserta didik kelas IV SD. Penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada peserta didik kelas IV SD.

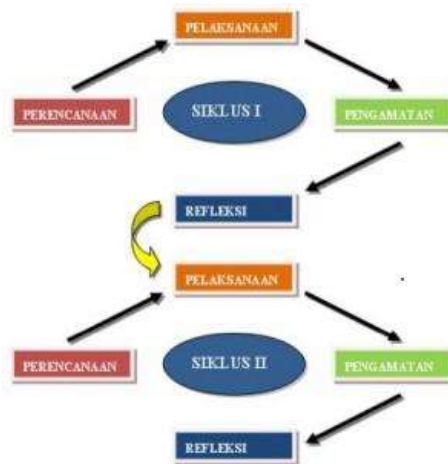
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dapat mengkaji dan merefleksikan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar IPA materi kebutuhan dan keinginan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT). Penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai strategi pemecahan masalah yang menggunakan tindakan nyata dan suatu proses yang mengembangkan kemampuan untuk memahami dan memecahkan masalah dengan mencari dukungan ilmiah (Pahleviannur, 2022). Penelitian tindakan kelas dilakukan guru melalui refleksi diri untuk memperbaiki kinerjanya, sehingga prestasi belajar peserta didik kelas IVC SDN Percobaan 2 Kota Malang menjadi meningkat. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IVC SDN Percobaan 2 Malang yang berjumlah 27 anak, terdiri dari 15 laki-laki dan 12 perempuan.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dilakukan sebanyak 2 siklus pembelajaran yaitu siklus 1 dan siklus 2. Namun, sebelum melaksanakan penelitian di kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan observasi dan pendahuluan singkat pada kegiatan pra siklus. Pelaksanaan setiap siklusnya dilakukan dengan jadwal yang berbeda-beda. Pra siklus dilaksanakan pada 4 Maret 2024, siklus 1 dilaksanakan pada 5 Maret 2024 dan siklus 2 dilaksanakan pada 18 maret 2024. Setiap siklus dilaksanakan dengan waktu pembelajaran 3 x 35 menit yang beralokasi 3 JP.

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc Tanggart. Tahapan Penelitian Tindakan Kemmis & McTanggart meliputi : 1) perencanaan (*plann*), 2)

pelaksanaan (*acting*), 3) pengamatan (*observe*), dan 4) refleksi (*reflection*). Pemilihan model PTK Kemmis & McTanggart didasarkan pada model yang bersifat sederhana dan memiliki tahapan yang mudah dipahami sehingga dapat diulangi hingga tujuan penelitian tercapai (Machali, 2022).



Gambar 1. PTK Model Kemmis & McTanggart (Machali, 2022)

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar lengkap dengan alokasi waktu beserta lampiran-lampiran seperti bahan ajar, LKPD, *power point*, instrumen penilaian berupa soal evaluasi. Kemudian pada tahap pelaksanaan, meliputi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pada tahap pengamatan, melibatkan kegiatan peneliti untuk memperkenalkan konsep kepada peserta didik dan mengamati hasil pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT). Pada tahap refleksi, peneliti melakukan refleksi bersama guru pamong untuk mengetahui apa saja kekurangan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus yang sudah dilaksanakan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes tulis, observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Tes tulis yang digunakan berupa soal evaluasi yang dilakukan di setiap akhir pembelajaran. Pada pelaksanaan pra siklus, tes tulis yang diberikan digunakan untuk memperoleh informasi mengenai ketuntasan belajar peserta didik. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran dan mencari upaya perbaikan yang diperlukan. Catatan lapangan berisi tentang temuan-temuan informasi yang didapatkan selama penelitian. Sedangkan dokumentasi berisi kumpulan data hasil belajar, foto dan video selama pelaksanaan dari penelitian tindakan kelas.

Jenis data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari aktivitas selama proses pembelajaran terhadap variabel proses dalam penelitian. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang singkat tentang makna yang terkandung dalam data

penelitian. Sedangkan data kuantitatif dapat diukur dan dihitung dengan angka yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada peserta didik.

Keberhasilan pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila nilai hasil tes tulis mencapai KKM yaitu 70. Sedangkan indikator penentuan ketuntasan belajar klasikal dapat dilihat dari hasil perhitungan presentase ketuntasan secara klasikal sebesar 80% (Hikmiah, 2023) Ketuntasan belajar klasikal pada penelitian ini dikatakan tuntas apabila tingkat ketuntasan peserta didik mencapai 80% dari jumlah peserta didik yang mendapat nilai ≥ 70 . Sebaliknya, apabila ketuntasan belajar peserta didik kurang dari 80% dikatakan belum tuntas dan perlu adanya tindakan lebih lanjut pada siklus berikutnya. Perhitungan untuk mengetahui ketuntasan belajar klasikal peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut (Hikmiah, 2023)

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}}$$

Keterangan :

- P : Persentase ketuntasan belajar klasikal
- Σ peserta didik tuntas belajar : Jumlah peserta didik yang mencapai KKM
- Σ peserta didik : Jumlah seluruh peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran dapat dinilai dari nilai evaluasi peserta didik terkait materi pictogram dan diagram batang. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti diawali dengan kegiatan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

Paparan Pra siklus

Kegiatan pra siklus dilakukan peneliti untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik kelas IVC SDN Percobaan 2 Kota Malang sebelum dilakukan tindakan. Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu melaksanakan asesmen diagnostik untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik dan untuk keperluan pembagian kelompok diskusi. Asesmen diagnostik dilakukan dengan memberikan soal isian sejumlah 10 yang berkaitan dengan materi kebutuhan dan keinginan yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 70 dapat dikatakan tuntas dan peserta didik yang mendapatkan nilai ≤ 70 dapat dikatakan belum tuntas. Berikut tabel hasil asesmen diagnostik peserta didik.

Tabel 1. Hasil Asesmen Diagnostik Peserta Didik Kelas IV C SDN Percobaan 2 Malang

Pra Siklus	Jumlah Nilai	Pencapaian KKM ≥ 70	
		Tuntas	Belum Tuntas
Pertemuan	1450	6	21

Rata-Rata	53,70	-	-
Persentase Ketuntasan		22%	78%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil asesmen diagnostik peserta didik pada mata pelajaran IPA materi kebutuhan dan keinginan dapat dikatakan belum tuntas dikarenakan presentase ketuntasan hanya diperoleh 22% yang terdiri dari 6 peserta didik yang tuntas dari 26 jumlah peserta didik. Sedangkan presentase peserta didik yang belum tuntas diperoleh 78% yang terdiri dari 21 peserta didik dari 27 jumlah peserta didik.

Paparan Siklus I

Pada tahap ini, peneliti menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi kebutuhan dan keinginan dengan harapan peserta didik bisa belajar sesuai dengan level kemampuannya sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Tahapan siklus I dilakukan dengan 4 langkah model Kemmis & McTanggart.

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu melakukan diskusi dan koordinasi berbagai perangkat yang harus disediakan dalam pelaksanaan penelitian bersama guru pamong. Berdasarkan hasil pra siklus yang peneliti lakukan sebelumnya, untuk mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran maka perlu disusun perencanaan, yaitu menyusun modul ajar siklus I, menyiapkan bahan ajar yang sesuai, menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), membuat kisi-kisi dan soal evaluasi yang memuat materi kebutuhan dan keinginan serta mempersiapkan instrumen asesmen.

2. Pelaksanaan

Setelah dilakukan perencanaan, selanjutnya dilakukan pelaksanaan penelitian di kelas IVC SDN Percobaan 2 Malang. Pertemuan pada siklus I dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT). Pelaksanaan proses pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan penelitian yang bertujuan untuk mengenali, merekam dan mendokumentasikan proses pembelajaran yang telah berlangsung dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan penguasaan konsep materi kebutuhan dan keinginan. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik merasa lebih nyaman untuk belajar dikarenakan sesuai dengan kebutuhan mereka.

4. Refleksi

Tahap terakhir yaitu tahap refleksi. Refleksi merupakan upaya mengkaji secara menyeluruh tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Tindakan ini dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru pamong dan teman sejawat untuk membahas tentang

hasil pengerjaan soal evaluasi peserta didik supaya dapat mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik, Berikut ini tabel analisis prestasi belajar peserta didik pada siklus I.

Tabel 2. Prestasi Belajar Siklus I Peserta Didik Kelas IV-C SDN Percobaan 2 Malang

Siklus I	Jumlah Nilai	Pencapaian KKM ≥ 70	
		Tuntas	Belum Tuntas
Pertemuan	1840	18	9
Rata-Rata	68,1	-	-
Persentase Ketuntasan		67%	33%

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa presentase ketuntasan belajar peserta didik pada angka 67%, dimana terdiri dari 18 dari 27 peserta didik yang tuntas dengan rata-rata 68,1. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai tidak tuntas sebanyak 9 peserta didik dengan presentase ketuntasan 33%. Maka dari itu, siklus I dikatakan belum tuntas dikarenakan presentase ketuntasan peserta didik tidak mencapai 80% yang menjadi standar dalam pencapaian ketuntasan belajar. Dari data tersebut telah mengalami peningkatan dari hasil asesmen diagnostik dengan prestasi belajar siklus I. Namun, perlu adanya perbaikan pembelajaran untuk mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan.

Paparan Siklus II

Pada siklus II, peneliti melakukan proses pembelajaran dengan materi yang masih berkelanjutan dari siklus sebelumnya dengan tetap menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi kebutuhan dan keinginan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Tahapan siklus II juga dilakukan dengan 4 langkah model Kemmis & McTanggart.

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu mendiskusikan rancangan pembelajaran yang digunakan bersama guru pamong. Berdasarkan hasil siklus I yang telah dilakukan peneliti, untuk mengoptimalkam pelaksanaan perbaikan pembelajaran maka perlu disusun perencanaan berupa penyusunan modul ajar yang memuat kegiatan pembelajaran, model, metode, pendekatan, media pembelajaran, LKPD, kisi-kisi, soal evaluasi yang memuat materi kebutuhan dan keinginan dan mempersiapkan instrument asesmen.

2. Pelaksanaan

Setelah dilakukan perencanaan, selanjutnya dilakukan pelaksanaan penelitian di kelas IVC SDN Percobaan 2 Malang. Pertemuan siklus II dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun pada tahap perencanaan dengan tetap menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi kebutuhan dan keinginan. Pelaksaan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk merekam dan mendokumentasikan proses pembelajaran yang telah berlangsung dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan penguasaan konsep materi kebutuhan dan keinginan. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik lebih aktif dan tanggap dalam belajar dikarenakan mereka antusias mengikuti pembelajaran sambil bermain game.

4. Refleksi

Tahap terakhir yaitu tahap refleksi. Refleksi merupakan upaya mengkaji secara menyeluruh tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dan melakukan penilaian dari hasil pengerjaan soal evaluasi untuk dapat mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik. Berikut ini tabel analisis prestasi belajar peserta didik pada siklus II.

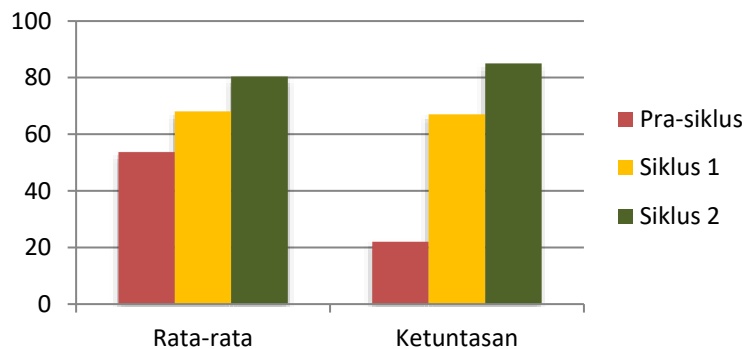
Tabel 3. Prestasi Belajar Siklus II Peserta Didik Kelas IV-C SDN Percobaan 2 Malang

Siklus I	Jumlah Nilai	Pencapaian KKM ≥ 70	
		Tuntas	Belum Tuntas
Pertemuan	2170	23	4
Rata-Rata	80,4	-	-
Persentase Ketuntasan		85%	15%

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat bahwa presentase ketuntasan belajar peserta didik pada angka 85%, dimana terdiri dari 23 dari 26 peserta didik yang tuntas dengan rata-rata 80,4. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai belum tuntas sebanyak 4 peserta didik dengan presentase 15%. Maka dari itu, siklus II ini dikatakan sudah tuntas dikarenakan presentase ketuntasan sudah melebihi standar ketuntasan yaitu 80%. Dari data tersebut juga dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar peserta didik pada siklus I dengan siklus II.

Berdasarkan pemaparan dari prestasi belajar pada kegiatan pembelajaran siklus I dan II, peserta didik kelas IVC memperoleh prestasi belajar yang meningkat. Sehingga model *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami dan membedakan materi kebutuhan dan keinginan. Dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi wahana untuk menghilangkan rasa jenuh dalam pembelajaran khususnya IPA, sehingga peserta didik merasa senang dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. peningkatan prestasi belajar peserta didik dapat diketahui dengan membandingkan rata-rata dan presentasi ketuntasan pada kegiatan pra siklus, siklus I dan siklus II. Berikut ini diagram perbandingan nilai rata-rata dan presentasi ketuntasan pada setiap kegiatan yang telah dilaksanakan.

Diagram 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata dan Presentase Ketuntasan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Peserta Didik Kelas IVC SDN Percobaan 2 Malang



Berdasarkan diagram 1 dapat diketahui bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi kebutuhan dan keinginan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari data prestasi belajar ketiga kegiatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II yang memperoleh nilai rata-rata dan presentase belajar klasikal mengalami peningkatan yang signifikan. Dapat diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh pada kegiatan pra siklus yaitu 53,7 kemudian menjadi 68,1 pada siklus I dan naik lagi menjadi 80,4 pada siklus II. Begitupun pada presentasi belajar klasikal terus naik dari 22%, naik menjadi 67% di siklus I dan naik kembali menjadi 85% di siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilaksanakan pada pra-siklus, siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada peserta didik kelas VI SD Negeri Percobaan 2 Malang materi kebutuhan dan keinginan mata pelajaran IPA dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat dari adanya kenaikan rata-rata nilai peserta didik dan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian yang diperoleh adalah 1) nilai rata-rata pada pra-siklus sebesar 53 (22% ketuntasan), pada siklus I sebesar 68,1 (67% ketuntasan) sedangkan nilai rata-rata pada siklus II sebesar 80,4 (85% ketuntasan) terjadi kenaikan nilai rata-rata dan presentase ketuntasan belajar. Dengan demikian bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan prestasi belajar materi kebutuhan dan keinginan didik kelas VI SD Negeri Percobaan 2 Malang

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- 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>

- Astutik, T., & Abdullah, M. H. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jpgsd*, 1(2), 1–11.
- Aulia, N. I., & Handayani, H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt). *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(3), 116. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v3i3.1475>
- Febriana, S. G. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 222–228. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i2.15414>
- Harahap, S. E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 101–109. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v8i2.10378>
- Hikmah. (2023). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENENTUKAN SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG MENGGUNAKAN MEDIA TUSUK SATE DI SEKOLAH DASAR Alien Nisa ' UI Hikmah Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru materi sifat kubus dan balok , guru. 1.*
- Ismiyanti, N. (2020). Perancangan Pembelajaran IPA Menggunakan Software Videoscribe. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2), 50–58. <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i2.11>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F. D., & Arlinda, D. F. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournamnent (TGT) pada Mata Pelajaran Matematika kelas V SD Negeri Ngaliyan 03. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 314–341. <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/view/37>
- Nurhayati, Ekok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3.
- Pahleviannur, R. S. M. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. In *Pradina Pustaka*.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>