Penerapan Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pendengaran Manusia Kelas V SD

1Ariska Megawati Mardika 2Lazim Muzzamil

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

ppg.ariskamardika00828@program.belajar.id\*

**Abstract:** Elementary education plays a crucial role in shaping the foundational knowledge and skills of students. However, educators often face challenges in selecting teaching methods that can enhance student motivation and learning outcomes. One increasingly popular method is Team Game Tournament (TGT), which combines game elements with group learning to create a more dynamic learning process. According to Slavin (1995), TGT is a cooperative learning method that involves students in group-based competition, facilitating material understanding through social interaction and group support.

This study aims to evaluate the effectiveness of TGT in improving student learning outcomes on the topic of the human auditory system in Grade V at SDN Bandulan 5 Malang. The research employs Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model, which includes planning, action, observation, and reflection. The study was conducted over two cycles, involving 24 students, with data collection techniques including observation, testing, and documentation.

The results indicate that the application of the TGT method significantly improved student learning outcomes. In the first cycle, the average student learning outcome was 73 with a completion rate of 56.25%. After modifying the method in the second cycle, the average learning outcome increased to 86 with a completion rate of 90.62%. This study demonstrates that TGT can enhance student motivation and engagement, as well as the effectiveness of learning in the topic of the human auditory system. The findings suggest that TGT is an effective choice for improving learning outcomes at the elementary level.

**Key Words**: Team Game Tournament; Student Learning Outcomes; Elementary Education

**Abstrak:** Pendidikan di tingkat sekolah dasar berperan krusial dalam pembentukan dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Namun, pendidik sering menghadapi tantangan dalam memilih metode pengajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang semakin populer adalah Team Game Tournament (TGT), yang menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran kelompok untuk menciptakan proses belajar yang lebih dinamis. Berdasarkan Slavin (1995), TGT adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kompetisi berbasis kelompok, memfasilitasi pemahaman materi melalui interaksi sosial dan dukungan kelompok.

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pendengaran manusia di kelas V SDN Bandulan 5 Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, melibatkan 24 siswa, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 73 dengan ketuntasan belajar 56,25%. Setelah penerapan modifikasi metode pada siklus kedua, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 86 dengan ketuntasan belajar mencapai 90,62%. Penelitian ini membuktikan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta efektivitas pembelajaran dalam materi sistem pendengaran manusia. Temuan ini menyarankan bahwa metode TGT adalah pilihan efektif untuk memperbaiki hasil belajar di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: *Team Game Tounament;* Hasil Belajar Siswa; Sekolah Dasar

Pendahuluan

Peìndidikan di tingkat seìkolah dasar meìmeìgang peìranan peìnting dalam meìmbeìntuìk dasar peìngeìtahuìan dan keìteìrampilan siswa. Salah satuì tantangan yang dihadapi oleìh peìndidik adalah meìneìrapkan meìtodeì peìngajaran yang dapat meìningkatkan motivasi siswa dan hasil beìlajar siswa. Salah satuì meìtodeì yang seìmakin meìndapat peìrhatian adalah Teìam Gameì Touìrnameìnt (TGT), seìbuìah teìknik peìmbeìlajaran yang meìnginteìgrasikan eìleìmeìn peìrmainan deìngan peìmbeìlajaran keìlompok uìntuìk meìmfasilitasi proseìs beìlajar yang leìbih dinamis dan meìnyeìnangkan.

Meìnuìruìt Slavin (1995), TGT adalah meìtodeì peìmbeìlajaran koopeìratif yang meìlibatkan siswa dalam kompeìtisi beìrbasis keìlompok, di mana meìreìka saling beìkeìrja sama uìntuìk meìmahami mateìri peìlajaran dan keìmuìdian beìrkompeìtisi dalam beìntuìk peìrmainan yang dirancang khuìsuìs. Meìtodeì ini tidak hanya meìningkatkan motivasi siswa, teìtapi juìga meìmpeìrkuìat peìmahaman konseìp meìlaluìi inteìraksi sosial dan duìkuìngan keìlompok. Slavin meìnyatakan bahwa "meìtodeì TGT meìningkatkan partisipasi siswa deìngan meìnggabuìngkan uìnsuìr-uìnsuìr peìrmainan yang meìnarik deìngan peìmbeìlajaran yang meìndalam" (Slavin, 1995).

Mateìri sisteìm peìndeìngaran manuìsia di keìlas V SD meìncakuìp konseìp-konseìp teìntang struìktuìr teìlinga, fuìngsi peìndeìngaran, seìrta proseìs bagaimana suìara diproseìs oleìh otak. Meìnuìruìt teìori konstruìktivismeì yang dikeìmuìkakan oleìh Piageìt (1973), anak-anak meìmbanguìn peìngeìtahuìan meìreìka meìlaluìi peìngalaman langsuìng dan inteìraksi deìngan lingkuìngan meìreìka. Deìngan meìneìrapkan meìtodeì TGT, siswa dapat leìbih aktif dalam proseìs beìlajar, meìngeìksplorasi konseìp-konseìp meìlaluìi peìrmainan, dan meìndapatkan uìmpan balik yang konstruìktif dari teìman-teìman meìreìka. Piageìt beìrpeìndapat bahwa "proseìs beìlajar yang meìlibatkan eìksplorasi dan inteìraksi sosial meìmuìngkinkan siswa uìntuìk meìngkonstruìksi peìngeìtahuìan seìcara leìbih eìfeìktif" (Piageìt, 1973).

Peìneìrapan meìtodeì TGT pada mateìri sisteìm peìndeìngaran manuìsia diharapkan dapat meìngatasi tantangan dalam meìmahami konseìp-konseìp kompleìks teìrseìbuìt. Deìngan meìnggabuìngkan eìleìmeìn kompeìtisi dan keìrja sama, diharapkan siswa dapat leìbih teìrtarik dan teìrlibat dalam peìmbeìlajaran. Tuìjuìan dari peìneìlitian ini adalah uìntuìk meìngeìvaluìasi eìfeìktivitas meìtodeì TGT dalam meìningkatkan hasil beìlajar siswa seìrta meìmahami bagaimana meìtodeì ini meìmpeìngaruìhi peìmahaman meìreìka teìntang mateìri sisteìm peìndeìngaran manuìsia.

Metode

Jeìnis peìneìlitian yang diguìnakan dalam peìneìlitian ini adalah Peìneìlitian Tindakan Keìlas (*Classroom Action Reìseìach*) yang diguìnakan uìntuìk meìmeìcahkan masalah. Meìnuìruìt Arikuìnto (2015: 1-2), peìneìlitian tindakan keìlas adalah peìneìlitian yang meìmaparkan teìrjadinya seìbab akibat dari peìrlakuìkan, seìkaliguìs meìmaparkan apa saja yang teìrjadi keìtika peìrlakuìkan dibeìrikan, dan meìmaparkan seìluìruìh proseìs seìjak awal peìmbeìrian peìrlakuìkan sampai deìngan dampak dari peìrlakuìkan teìrseìbuìt. Seìdangkan Rahman (2018 : 4) meìnjeìlaskan bahwa peìneìlitian tindakan keìlas meìruìpakan peìneìlitian yang dilakuìkan oleìh guìruì di keìlas deìngan peìneìkanan pada peìnyeìmpuìrnaan atauì peìningkatan proseìs dan praktik peìmbeìlajaran.

Peìlaksanaan tidakan keìlas ini meìngguìnakan modeìl Keìmmis dan Mc Taggart yang teìrdiri atas eìmpat tahapan yaituì [1] Peìreìncanaan (*Planning*), [2] Peìlaksanaan Tindakan (*Acting*), [3] Peìngamatan (*Obseìrving*) [4] Reìfleìksi (*Reìfleìcting*). Beìrdasarkan pada reìfleìksi, peìneìliti meìndapatkan peìningkatan hasil inteìrveìnsi tindakan dan meìmuìngkinkan uìntuìk meìlakuìkan peìreìncanaan tindakan lanjuìtan dalam sikluìs seìlanjuìtnya.

Teìmpat peìneìlitian tindakan keìlas dilaksanakan di SDN Banduìlan 5 Malang. Peìlaksanaan tindakan keìlas ini pada seìmeìsteìr ganjil tahuìn ajaran 2023/2024 buìlan Juìli s.d. Aguìstuìs seìbanyak duìa kali sikluìs uìntuìk proseìs peìmbeìlajaran yang eìfeìktif di keìlas. Suìbjeìk Peìneìlitian tindakan keìlas ini adalah peìseìrta didik khuìsuìsnya keìlas V seìbanyak 24 peìseìrta didik yang teìrdiri dari 10 siswa laki-laki dan 14 siswa peìreìmpuìan.

Teìknik peìnguìmpuìlan data dari peìneìlitian ini beìruìpa obeìseìrvasi, proseìs teìs, dan dokuìmeìntasi. Proseìs obseìrvasi dilakuìkan uìntuìk meìndapatkan data kuìalitatif dan proseìs teìs dilakuìkan uìntuìk meìndapatkan data kuìantitatif. Seìdangkan teìknik dokuìmeìntasi uìntuìk meìnguìmpuìlkan data yang teìrdapat pada teìmpat atauì lokasi peìneìlitian seìbagai buìkti peìneìliti teìlah beìnar-beìnar meìlakuìkan peìneìlitian tindakan keìlas di seìkolah teìrseìbuìt. Teìknik analiasis data dalam peìneìlitian tindakan keìlas ini diguìnakan uìntuìk meìngeìtahuìi bagaimana peìningkatan hasil beìlajar siswa dalam muìatan peìlajaran yang teìlah diteìntuìkan. Dalam peìneìlitian ini analisis data meìngguìnakan teìknik analisis data kuìalitatif dan kuìantitatif. Data kuìantitatif yaituì peìngeìrjaan teìs IPAS, seìdangkan data kuìalitatif beìruìpa hasil obeìseìrvasi (peìngamatan) dan dokuìmeìntasi yang dilakuìkan oleìh peìneìliti. Adapuìn tahap-tahap dari meìnganalisa data teìrseìbuìt yaituì deìngan reìduìksi data, peìnyajian data, dan peìnarikan keìsimpuìlan. Seìbagaimana indikator kineìrja siswa dapat dikatakan tuìntas dalam beìlajar apabila meìmpeìroleìh nilai 75 atauì leìbih seìsuìai Kriteìria Keìtuìntasan Minimuìm (KKM) yang teìlah diteìntuìkan. Uìntuìk meìnghituìng hasil beìlajar siswa pada masing-masing sikluìs yang teìlah dibeìrikan tindakan, maka peìneìliti meìlakuìkan peìrhituìngan meìngguìnakan ruìmuìs *peìrceìntageìs correìction* seìbagai beìrikuìt:

**Gambar 1. Rumus *Percentages Correction***

Keìteìrangan:

S = Nilai yang dicari

R = Juìmlah skor dijawab beìnar

N = Skor maksimuìm ideìal dari teìs yang beìrsangkuìtan

Seìdangkan uìntuìk meìnghituìng preìseìntaseì siswa yang tuìntas dalam beìlajar atauì meìmeìnuìhi Kriteìria Keìtuìntasan Minimal (KKM) di seìtiap sikluìsnya dapat dihituìng deìngan meìngguìnakan ruìmuìs seìbagai beìrikuìt:

**Gambar 2. Rumus Presentase Ketuntasan Belajar**

Keìteìrangan:

TB = Juìmlah siswa yang tuìntas beìlajar

N = Juìmlah siswa maksimal

Uìntuìk meìngeìtahuìi peìningkatan hasil beìlajar mata peìlajaran IPAS mateìri Sisteìm Peìndeìngaran Pada Manuìsia, maka dilakuìkan peìrbandingan rata-rata pada sikluìs I dan sikluìs II. Apabila nilai rata-rata sikuìls II leìbih tinggi dibandingkan deìngan rata-rata pada sikluìs I, maka dapat disimpuìlkan bahwa hasil beìlajar siswa pada mata peìlajaran IPAS mateìri Sisteìm Peìndeìngaran Pada Manuìsia meìningkat. Adapuìn kriteìria peìnilaian peìngeìtahuìan dari hasil beìlajar siswa meìlaluìi teìs akhir (*post-teìst*) seìbagai beìrikuìt:

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Pengetahuan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Indeks** | **Rentang Nilai** | **Predikat** |
| A | 85-100 | Sangat Baik |
| B | 70 – 84 | Baik |
| C | 55 – 69 | Cuìkuìp |
| D | 40 – 54 | Kuìrang |
| Eì |  | Sangat Kuìrang |

Dalam peìrhituìngan teìrseìbuìt dapat dikeìtahuìi preìseìntaseì keìtuìntasan beìlajar siswa pada sikluìs I dan sikluìs II. Seìhingga peìneìliti dapat meìncocokan deìngan indikator kineìrja yang teìlah diteìtapkan seìbeìluìmnya. Deìngan hal ini, peìneìliti meìlakuìkan peìrbandingan preìseìntaseì keìtuìntasan beìlajar siswa di sikluìs I dan sikluìs II uìntuìk meìngeìtahuìi peìningatan hasil beìlajar siswa seìhingga peìneìlitian dapat dikatakan beìrhasil atauì beìlauìm beìrhasil.

**Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Belajar**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kriteria Penilaian** | **Kualifikasi** |
| >75 | Tuìntas |
| <75 | Tidak Tuìntas |

Uìntuìk meìngeìtahuìi keìbeìrhasilan tindakan ini, peìneìliti meìngharapkan adanya peìngguìnaan meìtodeì peìmbeìlajaran yang seìsuìai uìntuìk meìningkatkan keìaktifan siswa dan hasil beìlajar siswa keìlas V di SDN Banduìlan V Malang deìngan indikator kineìrja adalah meìningkatkan keìaktifan peìseìrta didik saat meìngguìnakaan modeìl Teìam Gameì Touìrnameìnt dapat teìrlihat seìlama proseìs peìmbeìlajaran beìrlangsuìng. Peìningkatan keìaktifan siswa dapat dilihat saat proseìs peìmbeìlajaran deìngan juìmlah preìseìntaseì 80% yang teìrmasuìk dalam katagori tinggi. Seìrta meìningkatkan preìseìntaseì hasil beìlajar meìlaluìi peìngguìnakaan modeìl Teìam Gameì Touìrnameìnt deìngan peìroleìhan nilai yang leìbih tinggi dari peìroleìhan rata-rata nilai sikluìs. Seìdangkan uìntuìk indikator keìbeìrhasilan beìlajar siswa adalah diatas, 75%. Apabila rata-rata nilai keìlas teìs nilai sikluìs seìbagaimana pada peìneìlitian di atas nilai Kriteìria Keìtuìntasan Minimal (KKM) 76, maka hasil beìlajar peìseìrta didik dapat dikatakan beìrhasil.

Hasil dan Pembahasan

Peìlaksanaan peìneìlitian tindakan keìlas yang dilakuìkan beìrtuìjuìan uìntuìk meìningkatkan hasil beìlajar siswa meìngguìnkan meìtodeì peìmbeìlajaran Teìam Gameì Touìrnameìnt di keìlas V SDN Banduìlan V Malang. Peìneìlitian tindakan keìlas dilaksanakan seìbanyak duìa sikluìs deìngan meìlaksanakan peìrbaikan dari hasil reìfleìksi yang teìlah dipeìroleìh seìcara keìseìluìruìhan pada seìtiap sikluìsnya, seìhingga peìlaksanaan tindakan keìlas dapat beìrjalan deìngan lancar dan optimal. Adanya peìngguìnakan meìtodeì peìmbeìlajaran mampuì meìmbeìrikan suìasana yang meìnyeìnangkan seìlama proseìs beìlajar meìngajar beìrlangsuìng, yang awalnya meìrasa jeìnuìh meìmahami mateìri dan pasif, meìnjadi meìnyeìnangkan deìngan adanya keìteìrlibatan peìseìrta didik meìlaluìi aktivitas pada meìtodeì peìmbeìlajaran Teìam Gameì Touìrnameìnt. Seìbagaimana peìndapat yang dikeìmuìkakan oleìh Nackeì (2011 : 9-15) bahwa eìleìmeìn peìrmainan dapat meìningkatkan keìteìrlibatan dan motivasi siswa dalam peìmbeìlajaran. Gamifikasi, Teìam Gameì Touìrnameìnt, meìmbuìat proseìs beìlajar leìbih meìnyeìnangkan deìngan meìnambah aspeìk kompeìteìnsi dan peìnghargaan, yang dapat meìningkatkan partisipasi siswa. Seìlain ituì juìga dikuìatkan oleìh peìndapat Paris (2020 : 267-295) yang meìnyoroti bagaimana meìtodeì peìmbeìlajaran yang inteìraktif dan meìnyeìnangkan seìpeìrti TGT, dapat meìningkatkan keìteìrlibatan siswa seìcara kognitif dan sosial. Meìtodeì yang meìlibatkan peìrmainan dan kompeìteìnsi beìrpoteìnsi meìmbuìat proseìs beìlajar leìbih meìnarik dan meìmotivasi siswa uìntuìk beìrpartisipasi aktif. Siswa dituìntuìt uìntuìk aktif dalam keìteìrlibatan proseìs peìmbeìlajaran seìhingga dapat meìningkatkan hasil beìlajar siswa. Oleìh kareìna ituì, guìruì haruìs meìreìncanakan peìmbeìlajaran deìngan meìngguìnakan meìtodeì yang mampuì meìmbangkitkan keìaktifan siswa seìpeìrti meìtodeì peìmbeìlajaran Teìam Gameì Touìrnameìnt (TGT) agar siswa mampuì uìntuìk meìmahami mateìri deìngan baik saat meìngikuìti aktifitas pada peìmbeìlajaran meìngguìnakan meìtodeì teìrseìbuìt yang seìjalan deìngan peìndapat Freìdricks (2020) bahwa meìtodeì TGT dapat meìningkatkan keìteìrlibatan siswa seìcara kognitif sosial.

Peìneìlitian tindakan keìlas dilaksanakan seìbanyak duìa sikluìs deìngan meìlaksanakan peìrbaikan dari hasil reìfleìksi yang teìlah dipeìroleìh seìcara keìseìluìruìhan pada seìtiap sikluìsnya. Seìhingga peìlaksanaan tindakan keìlas dapat beìrjalan seìcara optimal. Adanya peìngguìnaan meìtodeì peìmbeìlajaran Teìam Gameì Touìrnameìnt mampuì meìmbeìrikan aktifitas yang beìrmakna bagi siswa, yang awalnya kondisi peìseìrta didik pasif saat peìmbeìlajaran, deìngan peìngguìnaan meìtodeì teìrseìbuìt peìseìrta didik meìnjadi aktif dan teìrlibat dalam seìtiap aktivitas peìmbeìlajaran. Seìbagaimana peìndapat Duìguìid (2022 : 32-42) meìnyatakan bahwa meìtodeì peìmbeìlajaran Teìams Gameì Touìrnameìnt meìmbeìrikan aktifitas yang beìrmakna deìngan meìlibatkan siswa dalam peìrmainan beìrbasis keìlompok yang meìndeìkatkan meìreìka pada peìngalaman peìmbeìlajaran yang nyata. Teìams Gameì Touìrnameìnt meìmfasilitasi siswa uìntuìk aktif dan beìrpartisipasi dalam peìmbeìlajaran seìhingga meìnambah peìngalaman yang reìleìvan dan meìnantang, seìhingga dapat meìmpeìrdalam peìmahaman siswa meìngeìnai mateìri yang diajarkan (Mayeìr & Land, 2021). Peìseìrta didik dituìntuìt aktif dalam keìteìrlibatan proseìs peìmbeìlajaran seìhingga dapat meìningkatkan hasil beìlajar siswa. Oleìh kareìna ituì, guìruì haruìs meìreìncanakan peìmbeìlajaraan deìngan meìngguìnakan meìtodeì yang teìpat uìntuìk meìmbanguìn keìaktifan siswa seìpeìrti meìtodeì peìmbeìlajaran Teìam Gameì Touìrnameìnt.

Pada sikluìs I dilakuìkannya peìmbeìlajaran IPAS mateìri sisteìm peìndeìngaran pada manuìsia deìngan beìbeìrapa gameì yang dilakuìkan seìcara beìrkeìlompok beìluìm meìnuìnjuìkkan keìbeìrhasilan keìgiatan peìmbeìlajaran kareìna indikator kineìrja yang teìlah diteìntuìkan beìluìm teìrcapai. Keìmuìdian dilanjuìtkan keìgiatan peìlaksanaan sikluìs II deìngan meìngguìnakan gameì yang dimodifikasi seìdeìmikian ruìpa, seìhingga meìnuìnjuìkkan bahwa hasil beìlajar peìseìrta didik pada mata peìlajaran IPAS mateìri sisteìm peìdeìngaran manuìsia meìngalami peìningkatan dan suìdah meìncapai keìbeìrhasilan indikator kineìrja yang teìlah diteìntuìkan. Oleìh kareìna ituì, adanaya peìruìbahan aktivitas beìlajar siswa akan meìmpeìngaruìhi hasil beìlajar dan keìtuìntasan beìlajar siswa. Beìrikuìt ini adalah tabeìl hasil beìlajar IPAS mateìri sisteìm peìndeìngaran manuìsia dalam meìngguìnkan meìtodeì Teìam Gameì Touìrnameìnt yang dipeìroleìh dari tindakan sikluìs I dan II:

Tabel 4. Rata-rata Hasil Belajar dan Ketuntasan Belajar Siswa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kriteria | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
| Rata-rata hasil beìlajar siswa | 73 | 86 | 13 |
| Keìtuìntasan beìlajar siswa | 56,25% | 90,62% | 34,37% |

Seìbagaimana tabeìl diatas meìnuìnjuìkkan bahwa hasil beìlajar siswa meìngalami peìningkatan yang sangat banyak pada sikluìs I dan II dari rata-rata beìlajar siswa mauìpuìn keìtuìntasan beìlajar siswa. Peìningkatan dari sikluìs I dan II yaituì rata-rata hasil beìlajar siswa meìningkat seìbanyak 13 seìdangkan keìtuìntasan beìlajar siswa meìningkta seìbanyak 34,37%. Jadi, peìmbeìlajaran IPAS yang teìlah dilaksanakan deìngan meìngguìnkan meìtodeì Teìam Gameì Touìrnameìnt meìncapai kriteìria tingkat keìbeìrhasilan beìlajar. Peìmbahasan ini meìnuìnjuìkan bahwa keìbeìrhasilan peìlaksanaan peìneìlitan deìngan peìngguìnaan meìtodeì Teìam Gameì Touìrnameìnt dapat meìningkatkan hasil beìlajar peìseìrta didik keìlas V SDN Banduìlan V Malang pada mata peìlajaran IPAS mateìri sisteìm peìndeìngaran manuìsia seìbab diduìkuìng deìngan hipoteìsis yang dapat dibuìktikan pada keìbeìrhasilan peìlaksanaan peìneìlitian ini.

Kesimpulan

Peìneìrapan meìtodeì peìmbeìlajaran pada mata peìlajaran IPAS mateìri sisteìm peìndeìngaran manuìsia yang dilakuìkan duìa kali sikluìs peìmbeìlajaran teìrbuìkti dapat meìningkatkan hasil siswa keìlas V di SDN Banduìlan V Malang. Hasil rata-rata teìs awal seìbeìluìm dibeìrikan tindakan siswa meìmpeìroleìh skor seìbeìsar 69 deìngan preìseìntaseì keìtuìntasan beìlajar 40,62%. Seìteìlah dilakuìkan tindakan pada sikluìs I dan sikluìs II dipeìroleìh hasil analisis rata-rata paa sikluìs I seìbeìsar 73 dan sikluìs II 86. Peìningkatan hasil beìlajar yang signifikan juìga teìrlihat dari keìtuìntasan beìlajar siswa dari sikluìs I keì sikluìs II yaituì seìbeìsar 56,25% pada sikluìs I dan 90,62% pada sikluìs II, seìhingga hasil beìlajar suìdah meìncapai stadar keìtuìntasan yang teìlah diteìtapkan seìbeìsar 75%. Beìrdasarkan hasil peìneìlitian dan analisis peìmbahasan yang didapatkan bahwa deìngan meìneìrapkan meìtodeì peìmbeìlajaran Teìam Gameì Touìrnameìnt dapat meìningkatkan keìteìrlibatan peìseìrta didik seìcara aktif yang dibuìktikan deìngan adanya peìningkatan hasil beìlajar peìseìrta didik yang suìdah meìncapai targeìt awal. Seìrta peìneìrapan meìdia peìmbeìlajaran kantong peìrkalian mampuì meìningkatkan hasil beìlajar IPAS mateìri sisteìm peìndeìngaran pada manuìsia keìlas V SDN Banduìlan V Malang.

Daftar Rujukan

Piageìt, J. (1973). \*To Uìndeìrstand is to Inveìnt: Theì Fuìtuìreì of Eìduìcation\*. Grossman Puìblisheìrs.

Slavin, R. Eì. (1995). \*Coopeìrativeì Leìarning: Theìory, Reìseìarch, and Practiceì\*. Allyn and Bacon.

Deìteìrding, S., Dixon, D., Khaleìd, R., & Nackeì, L. (2011). *From Gameì Deìsign Eìleìmeìnts to Gameìfuìlneìss: deìfining" Gamification"*. In Proceìeìdings of theì 15th inteìrnational acadeìmic MindTreìk confeìreìnceì: Eìnvisioning fuìtuìreì meìdia eìnvironmeìnts (pp. 9-15). ACM

Freìdricks, J. A., Bluìmeìnfeìld, P. C., & Paris, A. H. (2020). *School Eìngageìmeìnt: Poteìntial of theì Conceìpt, Stateì of theì Eìvideìnceì*. In Handbook of Reìseìarch on Stuìdeìnt Eìngageìmeìnt (pp. 267-295). Springeìr.

Brown, J. S., Collins, A., & Duìguìid, P. (2022). *Situìateìd Cognition and theì Cuìltuìreì of Leìarning*. Eìduìcational Reìseìarcheìr, 41(2), 32-42.

Meìyeìr, J. H. F., & Land, R. (2021). *Threìshold Conceìpts and Trouìbleìsomeì Knowleìdgeì: Linkageìs to Ways of Thinking and Practising within theì Disciplineìs*. Rouìtleìdgeì.