Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Gerak Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Kognitif Bagi Siswa Kelas VI SDN Karangbesuki 2 Kota Malang

Dafanasta Azlinda Syifa, Ninik Indawati, Viddya Urdiana\*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

[ppg.dafanastasyifa00030@program.belajar.id](mailto:ppg.dafanastasyifa00030@program.belajar.id), [ninikberty@unikama.ac.id](mailto:ninikberty@unikama.ac.id), vidddyaurdiana13@guru.sd.belajar.id\*

**Abstract:** One of the challenges in the field of education is the learning process is not optimal and has impact on student learning results. One of effort to improve student learning results is to implement student-centered learning model. The learning model applied by researcher is cooperative learning model type of Teams Game Tournament (TGT). This research aims to determine the completeness and to increase the learning results in Science (IPAS) material of Human Movement System in sixth grade students at SDN Karangbesuki 2 Kota Malang after implementing Cooperative Learning Model type of Teams Game Tournament. The research method used is classroom action research which through four steps, 1) planning, 2) action, 3) observation, and 4) reflection. This research was conducted during 2 cycles, each cycles consisting of 2 meetings. Data collection techniques are using observation, documentation and test sheets. The results of this research shows that the application of the cooperative learning model type of Teams Game Tournament can increase the learning results of sixth grade students at SDN Karangbesuki 2 Kota Malang.

*Key Words:* *Cooperative Learning; Teams Game Tournament*; *Learning Result*.

**Abstrak:** Salah satu tantangan di bidang pendidikan adalah proses pembelajaran yang belum optimal dan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan dan meningkatan hasil belajar IPAS materi Sistem Gerak Manusia pada peserta didik kelas VI SDN karangbesuki 2 Kota Malang. setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang melalui empat tahapan yakni 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus yang mana masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, dan lembar tes. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN Karangbesuki 2 Kota Malang.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif; TGT; Hasil belajar.

Pendahuluan

Pendidikan adalah wahana untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (Putra, Ariawan, and Arsa 2017). Peningkatan mutu pendidikan dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia. Kualitas pendidikan yang tinggi dan sumber daya manusia yang memadai merupakan tolak ukur perkembangan bagi suatu bangsa (Respati 2013). Adanya pendidikan, manusia dapat menumbuhkembangkan potensi-potensi yang ada pada diri manusia yang memiliki kepribadian, kecerdasan, dan akhlak yang baik serta memiliki keterampilan yang berguna untuk dirinya dan masyarakat. (Nurhayati, Egok, and Aswarliansyah, 2022). Kesuksesan dalam pembelajaran dapat diukur dengan melihat sejauh mana peserta didik ikut aktif, baik dalam aspek fisik, mental, maupun sosial (Wahidah and Kristin 2023). Pemerintah serta pelaku pendidikan dewasa ini sedang gencar-gencarnya memajukan dan meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan diawali dengan adanya rencana kegiatan yang tepat dan menyesuaikan karakteristik peserta didik. Salah satu tantangan yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah persoalan proses pembelajaran yang belum optimal, terbukti dengan kegiatan pembelajaran di kelas yang belum efektif (Sastrawati Hasmar AR, B, and Mu’nisa 2023).

Masa demi masa, kurikulum mengalami peralihan dan perkembangan. Pada Kurikulum Merdeka, guru diharapkan dapat merancang pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Susanti and Emil El Faisal 2023). Pembaruan kurikulum dari Kurikulum 13 menjadi Kurikulum Merdeka, tentu bukan tanpa alasan. Dengan demikian dalam penyelenggaraan pendidikan perlu adanya upaya-upaya perbaikan mutu pendidikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai sehingga peserta didik dapat berkembang menjadi manusia seutuhnya (Amienati, Malawi, and Lelono 2023). Menyadari bahwa setiap manusia dilahirkan beragam, pun juga peserta didik memiliki karakteristik yang beragam dalam belajar. Pada Kurikulum Merdeka, terdapat bermacam model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru. Pada intinya, model pembelajaran dewasa ini lebih menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Dalam menyajikan sebuah pembelajaran di kelas, guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi dengan metode atau strategi saja, tetapi dituntut untuk menguasai beragam model pembelajaran (N. Ardina Rizal, Faisal, M. Janah 2023). Pada kenyataannya, model yang sering digunakan oleh guru adalah model klasikal dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pelaku pendidikan memiliki peranan sentral untuk menentukan keberhasilan pendidikan (Piliati, Daulay, and Witarsa 2022).

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan penerapan model pembelajaran yang berpihak pada peserta didik. Hal-hal lain yang perlu diperhatikan dalam memilih model pembelajaran yaitu materi pembelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia (Hamka and Arsyad 2015). Model yang dapat diterapkan salah satunya adalah *cooperative learning.* Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran berwawasan konstruktivisme yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif melalui kegiatan kelompok (Sulistyo and Mediatati 2019). Pembelajaran model kooperatif dimaksudkan untuk meningkatkan interaksi peserta didik. Pada model pembelajaran kooperatif terdapat satu hal penting yang susah diperoleh dengan pembelajaran tradisional yaitu keterampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong-royong seperti kepemimpinan, kemampuan, komunikasi, mengelola konflik secara langsung yang diajarkan dalam proses pembelajaran (Silalahi et al. 2022). Model ini merupakan salah satu strategi mengajar yang sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk yang membutuhkan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas dan rasa senasib (Anggraeni and Wasitohadi 2014). Model pembelajaran alternatif yang menarik ini melibatkan peserta didik secara aktif yang harapannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Andrijanto 2023).

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT ini diprakarsai oleh Robert Salvin, yang menyatakan bahwa TGT tidak hanya tentang belajar secara berkelompok, namun juga sebagai kompetisi antar tim yang mengharuskan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran (Fadly 2022). Model ini mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status yang mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Arrahmah, Zamroni, and Razak 2021)*.* Keunggulan model ini yakni terdapat turnamen akademik yang meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memberikan penghargaan kepada kelompok (Tina Eltina and Rudi Ritonga 2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mewujudkan peserta didik berperan aktif dan dapat belajar lebih tenang sehingga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat antar kelompok, dan ketertiban belajar (Maulana, Dadang, and Dede 2017).

Langkah-langkah model pembelajaran TGT yaitu penyajian materi, pembentukan kelompok, game turnamen dan penghargaan kelompok (Lestari, Hariyani, and Rahayu 2018). Model ini dapat mengubah pendekatan pembelajaran yang mulanya pendekatan berpusat pada guru menjadi berpusat ke peserta didik. Penerapan model TGT memiliki manfaat antara lain siswa dapat mengungkapkan pendapatnya, dapat berinteraksi, memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi, tidak saling mengganggu antar teman, motivasi belajar meningkat, meningkatnya kepekaan dan toleransi antar siswa, meningkatkan kerjasama, dan kebebasan mengaktualisasikan diri. (Ismah and Ernawati, 2018). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan masalah serta menumbuhkan semangat belajar dan rasa tanggung jawab sesama anggota di kelompoknya (Nurhayati et al. 2022). Model ini banyak dipilih karena memerlukan waktu relatif singkat dan penerapannya relatif mudah (Maimunah, Temas, and Batu 2023).

Secara estimologis, hasil belajar merupakan gabungan dari kata hasil dan belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil adalah sesuatu yang ada karena usaha, sedangkan belajar adalah usaha memperoleh kepandaian atau ilmu untuk merubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Amaluddin, Asrianto Setiadi, and Andi Sufiana 2022). Menurut Amaluddin, et al (2022), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman. Sementara menurut (Lestari, Vahlia, and Maharbid 2023), hasil belajar merupakan suatu pencapaian kemampuan yang didapatkan seseroang baik berupa pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan beberapa pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari proses pembelajaran dalam bentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif.

Hasil penelitian sebelumnya melalui artikel jurnal nasional sudah banyak sekali terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap peserta didik setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT baik pengaruhnya terhadap keaktifan, motivasi belajar, maupun hasil belajar peserta didik (Minardiningsih 2019).

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya inovasi pembelajaran guna memperbaiki mutu pendidikan melalui peningkatan hasil belajar (Ulfa 2022) khususnya pada peserta didik kelas VI di salah satu Sekolah Dasar di Kota Malang. Maka, peneliti bermaksud mengadakan suatu penelitian yang menerapkan model pembelajaran kooperatiftipe *Teams Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran. Kelompok yang dibagi oleh guru adalah kelompok heterogen dengan jenis kelamin dan level kognitif yang berbeda-beda. Penelitian ini penting untuk dilakukan mengingat materis Sistem Gerak Manusia pada mata pelajaran IPAS berisi materi yang cukup kompleks. Sehingga, dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat berdampak baik pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) mata pelajaran IPAS materi Sistem Gerak Manusia kelas VI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat tidak hanya bagi peserta didik dan guru, tetapi juga pelaku pendidikan di instansi lain dalam menghadapi tantangan yang serupa untuk meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Karangbesuki 2 Kota Malang. Objek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI sebanyak 30 peserta didik yang terdiri dari 16 laki-laki dan 14 perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Waktu pelaksanaan penelitian ini pada tahun ajaran 2024/2025. Durasi pelaksanaan yakni selama 2 siklus. Satu siklus terdiri atas 2 pertemuan. Teknik pengumpulan data adalah observasi, dokumentasi, dan soal tes hasil belajar. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif berupa hasil belajar peserta didik yang dinyatakan dengan skor pencapaian peserta didik.

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan empat siklus yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini, langkah awal yang dilakukan adalah perencanaan. Peneliti menyusun rumusan masalah, menentukan tujuan, membuat rencana tindakan, dan menyusun perangkat ajar. Peneliti mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan terkait dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang meliputi perangkat ajar beserta instrumennya. Perangkat ajar meliputu silabus, rencana pembelajaran, lembar kerja peserta didik. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar pengamatan dan lembar tes.

Gambar 1. Siklus PTK



Fase pra siklus digunakan dengan observasi permasalahan untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas yang mana akan menjadi dasar pada penelitian tindakan kelas di Siklus I dan Siklus II. Dari hasil observasi, peneliti menemukan bahwa hasil belajar peserta didik belum maksimal. Berdasarkan diskusi bersama guru wali kelas, peserta didik cenderung lebih senang dengan pembelajaran kelompok. Berdasarkan pemasalahan yang peneliti temukan, peneliti mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pada tahap tindakan, peneliti melakukan penelitian dan pembelajaran sebagai upaya untuk membangun pemahaman terkait konsep materi dan untuk menerapkan model pembelajaran. Pada tahap pengamatan, peneliti melakukan observasi terhadap setiap proses pembelajaran serta dampak dari penerapan model pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi keberhasilan, masalah, dan kendala yang terjadi selama proses pembelajaran sehingga nantinya dapat digunakan sebagai bahan perbaikan peneliti untuk pertemuan selanjutnya.

Setelah peneliti menemukan dan mengidentifikasi permasalahan atau kendala yang terjadi selama proses pembelajaran, guru melakukan refleksi. Tahap refleksi merupakan tahap terakhir dari siklus penelitian tindakan kelas. Peneliti merefleksikan dan mencari solusi dari permasalahan dalam pembelajaran yang dapat diterapkan di kemudian hari.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada mata pelajaran IPAS materi Sistem Gerak Manusia kelas VI SDN Karangbesuki 2 Kota Malang, memperlihatkan hasil belajar yang meningkat dengan adanya tindakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Adapun hasil belajar yang dibahas disini adalah hasil belajar peserta didik selama 4 kali pertemuan. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT, membuat peserta didik merasa senang dan aktif dalam belajar. Terlebih, peserta didik kelas dasar menyukai kegiatan pembelajaran dengan adanya permainan dan pertandingan antar kelompok. Mereka menyukai kegiatan belajar sambil bermain. Adanya penerapan model ini mengubah sikap peserta didik dalam belajar menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam belajar. Hal itu ternyata berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik melalui kegiatan kolaboratif atau kerjasama.

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembelajaran yang dilakukan selama 2 siklus 4 pertemuan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas VI, memberikan dampak signifikan pada peserta didik antara lain 1) Peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, 2) Peserta didik lebih aktif dalam belajar, 3) Peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam belajar, 4) Peserta didik memiliki keberanian dan tidak takut salah untuk mengerjakan soal ataupun mengajukan pertanyaan, 5) Peserta didik memiliki jiwa kerjasama dan lebih akrab dengan teman sebaya, 6) Dari kegiatan refleksi di akhir pembelajaran, peserta didik menyatakan bahwa mereka senang mengikuti pembelajaran.

Pada pelaksanaan fase siklus I, peneliti melakukan *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait materi pembelajaran sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berikut adalah data hasil *pre-test* yang disajikan pada tabel 1.

**Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil *Pre-test***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data Hasil *Pre-Test*** | | | |
| **Rentang Nilai** | **Predikat** | **Kelas Eksperimen** | |
| Frekuensi | Persentase (%) |
| ≥70 | Tuntas | 15 | 50% |
| ≤70 | Tidak Tuntas | 15 | 50% |
| **Jumlah** | | 30 peserta didik | 100% |
| **Rata-rata** | | 59,33 | |

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa hasil skor *pre-test* yang diikuti oleh 30 peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 59,33. Peserta didik yang mendapatkan nilai ≥70 (tuntas) sebanyak 15 peserta didik. Peserta didik yang mendapatkan ≤70 (tidak tuntas) sebanyak 15 peserta didik.

Setelah adanya *pre-test,* peneliti melakukan *post-test* pada siklus pertama pertemuan kedua dan siklus kedua pertemuan kedua. *Post-test* dilakukan di setiap pertemuan terakhir pada suatu siklus yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan hasil perhitungan nilai *post-test* siklus 1*,* diketahui bahwa nilai yang terendah adalah 40 dan nilai yang tertinggi adalah 100 dengan nilai rata-rata *post-test* siklus 1 adalah 74. Lebih jelasnya disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil *Post-test* Siklus 1**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data Hasil *Post-Test* Siklus 1** | | | |
| **Rentang Nilai** | **Predikat** | **Kelas eksperimen** | |
| Frekuensi | Persentase (%) |
| ≥70 | Tuntas | 23 | 76,66% |
| ≤70 | Tidak Tuntas | 7 | 23,33% |
| **Jumlah** | | 30 peserta didik | 100% |
| **Rata-rata** | | 74 | |

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil nilai *post-test* peserta didik yang mendapatkan nilai ≥70 dengan predikat tuntas sebanyak 23 peserta didik, mendapat nilai ≤70 dengan predikat tidak tuntas sebanyak 7 peserta didik. nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 74.

Pada *post-test* siklus 2*,* diketahui bahwa nilai yang terendah adalah 60 dan nilai yang tertinggi adalah 100 dengan nilai rata-rata *post-test* adalah 80,33. Lebih jelasnya disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3. Rekapitulasi Data Hasil *Post-test* Siklus 2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data Hasil *Post-Test* Siklus 2** | | | |
| **Rentang Nilai** | **Predikat** | **Kelas eksperimen** | |
| Frekuensi | Persentase (%) |
| ≥70 | Tuntas | 26 | 86,66% |
| ≤70 | Tidak Tuntas | 4 | 13,33% |
| **Jumlah** | | 30 peserta didik | 100% |
| **Rata-rata** | | 80,33 | |

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil nilai *post-test* peserta didik yang mendapatkan nilai ≥70 dengan predikat tuntas sebanyak 23 peserta didik, mendapat nilai ≤7 dengan predikat tidak tuntas sebanyak 4 peserta didik. Nilai rata-rata kelas pada hasil *post-test* siklus 2 yang diperoleh adalah 80,33.

Berikut adalah perbandingan presentasi hasil belajar peserta didik kelas VI SDN Karangbesuki 2 Kota Malang pada mata pelajaran IPAS materi Sistem Gerak Manusia pada siklus 1 dan siklus 2 yang disajikan pada diagram 1.

**Diagram 1. Rekapitulasi Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus 1 dan Siklus 2 pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Gerak Manusia dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)**

Adapun kelebihan dan kekurangan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yakni sebagai berikut. Kelebihannya adalah melibatkan partisipasi aktif peserta didik, peserta didik menjadi lebih semangat dan antusias dalam belajar, meningkatkan interaksi antar peserta didik, menumbuhkan jiwa kerjasama, menciptakan kerukunan antar peserta didik, menambah wawasan peserta didik dikarenakan mereka dapat saling berbagi pengetahuan dengan kelompoknya, menumbuhkan sikap menghargai orang lain melalui kegiatan permainan dan pertandingan. Sedangkan kekurangan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah peserta didik yang kurang terbiasa berinteraksi akan mengalami kesulitan, memakan waktu yang cukup lama untuk mencapai target yang diinginkan.

Kendala dan kekurangan yang terjadi di siklus 1 pertemuan 1 adalah beberapa peserta didik belum terlalu memiliki keberanian dan belum cukup aktif dalam pembelajaran. Beberapa peserta didik belum memiliki jiwa kerjasama yang tinggi. Mereka kurang dapat berdiskusi dengan baik ketika berkelompok dengan temannya. Peserta didik cenderung ingin berkelompok dengan teman dekatnya. Kendala pada siklus 1 pertemuan 2, peserta didik belum cukup aktif memberikan respon ketika kegiatan tanya jawab dan diskusi. Pada kegiatan berkelompok, terdapat dua kelompok yang anggotanya hanya beberapa yang bekerja. Maka, guru melakukan pendekatan dan bimbingan kepada kelompok tersebut untuk mengerjakan melalui diskusi. Pada saat tahap kegiatan turnamen yang dilakukan secara estafet, beberapa peserta didik kurang bisa berbaris rapi mengerjakan secara bergantian. Kendala lain adalah tata letak kelas di awal pembelajaran menggunakan ­*u-shape* kurang efisien dalam kegiatan kelompok di kelas 6. Pada saat tahap kegiatan *game* (permainan), guru mengadakan kuis. Masing-masing kelompok adu cepat menjawab pertanyaan pada kuis yang disajikan. Namun, kurang kondusif karena kesulitan menentukan kelompok yang paling cepat mengangkat tangan. Maka, solusi yang dilakukan guru adalah dengan membuat papan jawab A,B,C,D sehingga masing-masing kelompok secara bersamaan menjawab pertanyaan dengan suasana yang kondusif namun tetap menyenangkan. Pada siklus 2 pertemuan 1, kendala yang terjadi adalah masih ada tiga peserta didik yang masih kurang percaya diri untuk mempresentasikan. Usaha yang dilakukan guru adalah memberikan motivasi kepada peserta didik sehingga mereka berani maju ke depan kelas menyampaikan hasil diskusi. Pada siklus 2 pertemuan 2, tidak ada kendala yang berarti. Peserta didik mulai akrab dan kompak satu sama lain. Setiap refleksi di akhir pembelajaran, dapat diketahui bahwa mereka suka kegiatan kelompok, permainan, dan pertandingan.

Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan di atas, menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar yang signifikan bagi peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPAS kelas VI dapat meningkatkan hasil belajar peserta diidk. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat terus dikembangkan dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya di sekolah dasar maupun tingkat selanjutnya karena dapat menumbuhkan dan meningkatkan antusiasme dan keaktifan peserta didik. Pada akhirnya, berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Peneliti juga memberikan saran untuk para guru maupun peneliti selanjtunya yang ingin melakukan penelitian tindakan kelas terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk mengukur tingkat keaktifan peserta didik dan dapat mengkaji atau meneliti lebih mendalam tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT maupun model-model pembelajaran lainnya yang berpusat pada peserta didik dan memiliki dampak positif.

Daftar Rujukan

Amaluddin, Muh Asrianto Setiadi, and Andi Sufiana. 2022. “Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Meningkatkan Antusias Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris.” *Guru Pencerah Semesta* 1(1):14–20. doi: 10.56983/gps.v1i1.444.

Amienati, Andika Rara, Ibadullah Malawi, and Albertus Prakoso Lelono. 2023. “Peningkatan Hasil Belajar Pembulatan Angka Dengan Metode TGT (Team Game Tournament).” *Journal of Education Research* 4(3):1054–63. doi: 10.37985/jer.v4i3.300.

Andrijanto, Dony. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Tenis Meja.” *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science* 3(2):243–50. doi: 10.52188/ijpess.v3i2.465.

Anggraeni, Vian, and Wasitohadi Wasitohadi. 2014. “Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester Ii Tahun Pelajaran 2013 2014.” *Satya Widya* 30(2):121. doi: 10.24246/j.sw.2014.v30.i2.p121-136.

Arrahmah, Mosy R., Zamroni, and Abudul Razak. 2021. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda.” *Borneo Jurnal Of Science And Mathematic Education* 1(1):61–74.

Fadly, Wirawan. 2022. *Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*.

Hamka, and Muhammad Nur Arsyad. 2015. “Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Langsung Pada Materi Sistem Gerak Di SMA Negeri 1 Donri-Donri.” *Jurnal Bionature* 16(1):58–64.

Ismah, Zahrina, and Tias Ernawati. 2018. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa.” *Jurnal Pijar Mipa* 13(1):82–85. doi: 10.29303/jpm.v13i1.576.

Lestari, Dina, Ira Vahlia, and Dian Anggraeni Maharbid. 2023. “Penerapan Model Cooperative Learning TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV SD Mata Pelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam.” *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6(1):1–10. doi: 10.47178/82myte97.

Lestari, Septia Eka Cahya Arum, Sri Hariyani, and Nyamik Rahayu. 2018. “Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.” *Pi: Mathematics Education Journal* 1(3):116–26. doi: 10.21067/pmej.v1i3.2785.

Maimunah, Umi, Negeri Temas, and Kota Batu. 2023. “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas 5 SDN Temas 02 Batu.” *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)* 2(1):188–209.

Maulana, Ibnu Soleh, Kurnia Dadang, and Tatang Sunariya Dede. 2017. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Dan Kegiatan Ekonomi.” *Jurnal Pena Ilmiah* 2(1):2101–10.

Minardiningsih, B. 2019. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Di SMP Negeri 1 Sakra Barat.” *Fondatia* 3(1):42–54. doi: 10.36088/fondatia.v3i1.195.

N. Ardina Rizal, Faisal, M. Janah, A. 2023. “©JP-3 Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Penerapan Model Pembelajaran.” 5(2):157–61.

Nurhayati, Asep Sukenda Egok, and Aswarliansyah. 2022. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(5):3.

Piliati, I., M. I. Daulay, and R. Witarsa. 2022. “Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peta Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6:8555–66.

Putra, Harry Priyatna, K. Udy Ariawan, and Suka Arsa. 2017. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 6(3):106–15.

Respati, Dwi Agustina. 2013. “Jupe UNS, Vol 1, No 2, Hal 1 S/d 10 Agustina Dwi Respati,.” *Jupe UNS* 1(2).

Sastrawati Hasmar AR, Arni, Nurhayati B, and A. Mu’nisa. 2023. “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Biologi Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh Siswa Kelas Xi Di Man 1 Makassar.” *Jurnal Biogenerasi* 8(2):575–81. doi: 10.30605/biogenerasi.v8i2.2914.

Silalahi, Grace Dewi Auci, Indah Purnama Sari Dalimunthe, Sari Utami, and Yosua Steven Malau. 2022. “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kerjasama Tim.” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 1(4):348–64.

Sulistyo, Eko Budi, and Nani Mediatati. 2019. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments).” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 2(2):233. doi: 10.23887/jp2.v2i2.17913.

Susanti, Emi, and dan Maimun Emil El Faisal. 2023. “DIDIK MELALUI IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT Sebagai Sumber Daya Manusia Yang Unggul Untuk Kemajuan Negara . Cita-Cita Pendidikan Meningkatkan Kualitas Kehidupan Bangsa Dan Meningkatkan Sumber Daya Manusia ,.” *Journal of Social Science and Education* 04(02):182–90.

Tina Eltina, and Rudi Ritonga. 2022. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament.” *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi* 2(2):1–8. doi: 10.58797/pilar.0202.01.

Ulfa, M. 2022. “… Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri Pudakpayung 01 Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Tahun Ajaran Gasal ….” *Action Research Journal* 2(2):42–48.

Wahidah, Clarifta Nur, and Firosalia Kristin. 2023. “Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6(2):378–88.