

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Lintang Ariningtyas¹, Sholehuddin²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

lintangarini0806@gmail.com

Abstrak. Salah satu masalah dalam pendidikan saat ini adalah rendahnya kualitas hasil belajar siswa, dapat dilihat dari prestasi mereka. Tugas seorang pendidik yaitu meningkatkan kualitas, kreativitas, dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu guru mampu mendidik siswa agar terlibat aktif atau merangsang pikiran siswa secara mendalam untuk memecahkan suatu masalah terkait materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Model Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu ingin mengetahui keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas, peneliti bertindak sebagai guru kelas yang akan meneliti pembelajaran mengenai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil penelitian siklus I, ketuntasan hasil belajar peserta didik belum mencapai target peneliti yaitu 80%. Hasil Belajar peserta didik yang mencapai KKM hanya 65,5%. Pada siklus II hasil Ketuntasan belajar siswa naik secara signifikan dimana hasil meningkat 24,4% dari hasil siklus I yaitu menjadi 89,7%. setelah melalui rangkaian penelitian mengenai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan dari penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pamulang Timur 02. Penerapan model pembelajaran tersebut berdampak positif terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Teams Game Tournament, IPAS

1. Pendahuluan

Dalam kehidupan, kita dihadapkan pada berbagai masalah dan tantangan. Orang-orang yang berhasil melewati ini adalah mereka yang mampu mengatasi dan menyelesaikan masalah serta tantangan tersebut, bukan yang menyerah atau terpukul oleh mereka. Namun, untuk menghadapi dengan bijaksana, pendidikan menjadi kunci penting. Untuk mencapai tujuan pendidikan dilaksanakan berbagai proses pendidikan, termasuk pendidikan formal pada tingkat sekolah dasar yang kegiatan pokoknya adalah pembelajaran dan proses pembelajaran (Hasan & Aziz, 2023). Salah satu masalah dalam pendidikan saat ini adalah rendahnya kualitas hasil belajar siswa, yang dapat dilihat dari prestasi mereka. Ada banyak teori pembelajaran yang dapat diterapkan, namun keberhasilannya tergantung pada bagaimana teori tersebut dihubungkan dengan materi yang diajarkan. Semua proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang. Dalam mengajar, menggunakan satu dasar teori untuk segala situasi mungkin tidak bijaksana, karena setiap teori memiliki landasan yang berbeda dan lebih cocok untuk situasi tertentu.

Metode ceramah, yang telah digunakan secara turun temurun, masih diterapkan dalam beberapa mata pelajaran. Walaupun metode ceramah tetap penting dalam proses pembelajaran, namun dengan perkembangan zaman, perlu untuk diperbaharui dengan menggabungkannya dengan model pembelajaran lain yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Tidak semua siswa mampu mempertahankan konsentrasi untuk waktu yang lama selama pembelajaran. Sebagai peneliti, saya telah mengamati bahwa sebagian besar siswa cenderung membuat kegaduhan dan menunjukkan ketidakberdayaan saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam menghadapi kondisi tersebut, peneliti mencari solusi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tugas seorang pendidik yaitu meningkatkan kualitas, kreativitas, dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu guru mampu mendidik siswa agar terlibat aktif serta menstimulasi atau merangsang pikiran siswa secara mendalam untuk memecahkan suatu masalah terkait materi pembelajaran (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan dalam penerapan kurikulum Merdeka Belajar. Dalam kurikulum merdeka, IPA menjadi IPAS yang memadukan IPA dan IPS. Mata pelajaran IPAS juga tidak kalah pentingnya dalam pendidikan, karena mempelajari alam semesta, isinya, dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya, yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah. Oleh karena itu, mata pelajaran IPAS dan teknik diajarkan sejak sekolah dasar dan peserta didik diharapkan mampu memahami berbagai hal dan mampu mengaplikasikan ilmu yang telah pelajari (Rosiyani et al., 2024).

Untuk menciptakan lingkungan yang mendukung motivasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar, dan memberikan bimbingan kepada siswa, diperlukan pengorganisasian kelas yang baik. Salah satu langkah penting yang harus diambil oleh peneliti adalah melakukan observasi awal untuk mengevaluasi situasi di sekolah. Ini melibatkan pengamatan terhadap lokasi sekolah, metode pengajaran, penggunaan media pembelajaran, dan model pembelajaran yang digunakan. Selama observasi, peneliti menemukan masalah, seperti kebosanan dalam pembelajaran di kelas dan keterpusatan pada guru sebagai sumber utama pembelajaran, yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam penelitiannya untuk mengatasi masalah tersebut. Konsep utama dari pembelajaran kooperatif adalah kolaborasi antara siswa untuk belajar dan saling bertanggung jawab atas kemajuan belajar mereka.

Team Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (reinforcement). Metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Metode pembelajaran kooperatif Teams Game Tournament (TGT) juga memungkinkan siswa untuk bersemangat dalam proses pembelajaran melalui permainan yang dimainkan dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara bebas satu sama lain dalam memecahkan masalah dan bertukar pikiran selama proses pembelajaran (Alawiyah et al., 2023). Siswa juga belajar menghargai segala pendapat teman kelompoknya untuk memperkuat karakter baik dan toleransi antara siswa dan guru (Hasan & Aziz, 2023).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian yang menggunakan model TGT Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Materi kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh manusia dan jenis-jenis sampah. Peneliti merumuskan beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Apakah model Pembelajaran kooperatif model TGT cocok diterapkan pada mata pelajaran IPAS? (2) Apakah Terdapat peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model TGT pada mata pelajaran IPAS?

Landasan Teori

Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu terkait penelitian ini, yang penulis jadikan sebagai bahan perbandingan dan referensi terkait penggunaan model TGT untuk metode pembelajaran kolaboratif. Beberapa penelitian terkait tercantum di bawah ini.

Pertama, penelitian Nurhayati dkk (2022) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Menurut peneliti, hasil belajar siswa masih tergolong rendah, metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode konvensional yakni ceramah. Proses pembelajaran yang terjadi masih berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif, masih banyak yang kurang memperhatikan, dan masih ada yang mengobrol ketika guru menjelaskan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh hasil nilai rata-rata tes awal (pre-test) siswa sebesar 27,57 dan simpangan baku 10,68, sedangkan nilai rata-rata untuk tes akhir (post-test) yaitu 75,90 dan simpangan baku sebesar 3,18. Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji-z dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$, diperoleh $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu Z_{hitung} sebesar 9,08 dan Z_{tabel} sebesar 1,64. Dari kriteria uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) secara signifikan dapat menuntaskan hasil belajar IPA siswa kelas V MI YUPPI Wonokerto.

Kedua, Penelitian Saragih dan Wedyawati (2019) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Peningkatan Hasil Belajar Bilangan Romawi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar materi bilangan romawi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan analisis data yang diperoleh, disimpulkan bahwa secara umum penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada materi bilangan romawi dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SD N 06 Sintang. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari pencapaian dari siklus 1 ke siklus 2, pada siklus 1 jumlah persentase 63,33% sedangkan pada siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 90,90%.

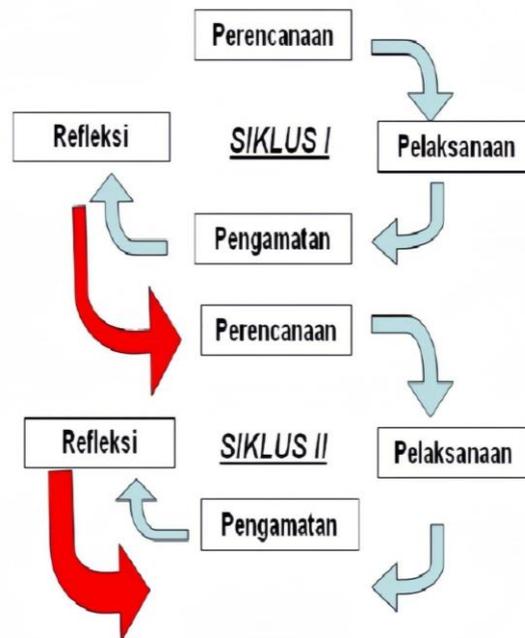
2. Metode Penelitian

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Model Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart. Model ini sering dikutip di buku-buku dan artikel-artikel dan terdiri dari empat tahap: perencanaan (plan), tindakan (act), observasi (observe), dan refleksi (reflect). Penelitian tindakan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu ingin mengetahui keberhasilan dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas, peneliti bertindak sebagai guru di kelas yang akan meneliti pembelajaran mengenai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Gambar 1.

Tahap-tahap penelitian



Perencanaan berupa semua hal yang akan dilaksanakan pada tahap tindakan. Tahap tindakan ini dilakukan bersamaan dengan observasi. Guru melakukan tindakan sekaligus mengobservasi apa yang terjadi Setelah dilakukan tindakan dan observasi, diperoleh data-data penelitian. Data-data ini dianalisis untuk mengetahui apakah tujuan dan hasil penelitian sudah tercapai secara “sempurna” atau belum. Analisis data ini disebut refleksi. Jika tujuan penelitian belum sepenuhnya tercapai, dan untuk memvalidasi hasil penelitian, peneliti melaksanakan siklus atau putaran kedua yang dimulai dari perencanaan sampai refleksi lagi. Siklus atau putaran ini dilakukan sampai peneliti menilai masalah yang diteliti telah selesai dan terjadi peningkatan proses atau tujuan pembelajaran.

2.2 Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024 di kelas 5 SDN Pamulang Timur 02. Penelitian ini diikuti oleh 29 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 13 siswi Perempuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT).

2.3 Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan analisis deskriptif komparatif untuk memahami data yang dikumpulkan dan membandingkan hasil dari Pra siklus, siklus I dan siklus II. Ini adalah bagian dari proses analisis data. Para peneliti kemudian membandingkan hasil pengujian putaran pertama dan kedua. Langkah selanjutnya adalah mengevaluasi data penilaian untuk melihat sejauh mana kemajuan peserta didik. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah nilai IPAS pada materi kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh manusia dan jenis-jenis sampah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). Data yang dikumpulkan dan dianalisis secara deskriptif. Secara individual, hasil belajar peserta

didik dikatakan telah tuntas belajar jika mencapai KKM 75 dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Skor peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Nilai ketercapaian peserta didik memiliki rentangan antara 0 sampai dengan 100 yang dikategorikan menjadi 4 PREDIKAT keberhasilan seperti yang tertera dalam Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1.

Interval nilai dan predikatnya

| Interval Nilai | Predikat | Keterangan |
|----------------|----------|-------------|
| >92-100 | A | Sangat Baik |
| >83-92 | B | Baik |
| 75-83 | C | Cukup |
| <75 | D | Kurang |

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Pra Siklus

Pelaksanaan pembelajaran pra siklus yang dilakukan menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana pembelajaran hanya berpusat pada buku paket pembelajaran dan melakukan latihan soal pada LKPD. Peneliti juga melakukan tanya jawab terkait materi pembelajaran tetapi sedikit peserta didik yang merespon pertanyaan peneliti. Mereka tampak enggan untuk berpendapat walu ditunjuk atau diberi kesempatan oleh peneliti. Alasannya karena mereka takut menjawab salah, mereka juga terlihat tidak bersemangat dan terlihat bosan. Kondisi seperti tentu akan berdampak terhadap materi pembelajaran yang berujung pada pencapaian hasil belajar.

Tabel 2.

Hasil belajar IPAS Pra siklus

| Interval Nilai | Predikat | Jumlah Siswa | Persentase (%) | Keterangan |
|----------------|----------|--------------|----------------|-------------|
| >92-100 | A | 0 | 0 | Sangat Baik |
| >83-92 | B | 4 | 13.8 | Baik |
| 75-83 | C | 11 | 37.9 | Cukup |
| <75 | D | 14 | 48,3 | Kurang |
| Jumlah | | 29 | 100 | |

Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar pada pra siklus, tabel hasil belajar menunjukkan sebanyak 15 peserta didik tuntas dalam proses pembelajaran, sedangkan 14 siswa tidak tuntas proses pembelajaran. Artinya, sebanyak 48.3% sudah mencapai KKM dan sisanya sebesar 51.7% belum mencapai KKM. Artinya hanya 50% peserta didik yang paham dengan materi pembelajaran dan peneliti juga melihat peserta masih terlihat bingung saat menjawab soal dan membutuhkan waktu yang sedikit lama untuk mengerjakan soal yang diberikan. Berdasarkan pelaksanaan tindakan pra siklus, maka pada siklus I dan siklus II penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dijabarkan sebagai berikut.

3.2 Siklus I

Rancangan penelitian siklus I terdiri dari empat tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan dalam siklus ini terdiri dari tahap perencanaan yang merupakan langkah awal dalam perancangan pembelajaran. Tahap perencanaan terdiri dari perakitan modul pembelajaran dan lembar kegiatan siswa (LKPD), penyiapan media pembelajaran yang akan digunakan, penyiapan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran. Fase I model pembelajaran TGT adalah fase menyampaikan informasi dimana guru menggunakan powerpoint untuk menjelaskan materi, dan video pembelajaran tentang manusia dan sampah serta pembelajaran tentang jenis sampah.

Fase II guru membentuk kelompok yang heterogen. Peran kelompok di sini adalah membimbing seluruh anggota dalam mempelajari materi yang disampaikan guru dan membantu mereka bersiap menghadapi kuis sebagai sebuah tim. Kerja sama tim yang erat tidak hanya dapat meningkatkan hubungan antar teman satu tim, namun juga meningkatkan kepercayaan dan keakraban antar siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti, terdapat sebagian siswa yang kurang berani berpartisipasi aktif dalam diskusi atau mengemukakan pendapat. Fase III guru mengumumkan bahwa permainan atau turnamen akan segera dimulai. Setiap anggota kelompok bergiliran menjawab pertanyaan rahasia yang dipasang di papan turnamen. Anggota yang tidak dapat menjawab kembali ke kelompok dan digantikan oleh anggota kelompok lain yang menjawab pertanyaan yang sama (Anda tidak dapat melanjutkan pertanyaan lain jika belum menjawab pertanyaan sebelumnya). Siswa mempunyai waktu 20 menit untuk menjawab semua pertanyaan. Fase IV adalah pemberian hadiah kepada grup dengan poin terbanyak dan memenangkan turnamen.

Hasil observasi peneliti pada Siklus I menunjukkan bahwa pada saat memainkan permainan turnamen siswa masih belum percaya diri dalam menjawab pertanyaan, namun mereka merasa senang dan menikmati permainan tersebut. Pada kegiatan akhir, guru menyelesaikan pembelajaran bersama seluruh siswa. Guru meminta siswa menjawab lima pertanyaan individu dalam waktu 15 menit. Guru kemudian merefleksikan apa yang dipelajari siswa dengan menanyakan kesulitan apa yang mereka alami dalam mempelajari materi kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh manusia. Guru kemudian mengakhiri pembelajaran dan memaparkan informasi yang akan menjadi materi utama pada pertemuan berikutnya.

Tabel 3.

Hasil belajar IPAS Siklus I

| Interval Nilai | Predikat | Jumlah Siswa | Persentase (%) | Keterangan |
|----------------|----------|--------------|----------------|-------------|
| >92-100 | A | 5 | 17,2 | Sangat Baik |
| >83-92 | B | 8 | 27,6 | Baik |
| 75-83 | C | 6 | 20,7 | Cukup |
| <75 | D | 10 | 34,5 | Kurang |
| Jumlah | | 29 | 100 | |

Berdasarkan tabel hasil belajar menunjukkan sebanyak 23 peserta didik tuntas dalam proses pembelajaran, sedangkan 6 siswa tidak tuntas proses pembelajaran. Artinya, sebanyak 65.5% sudah mencapai KKM dan sisanya sebesar 34,5% belum mencapai KKM.

3.3 Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II merupakan perbaikan pelaksanaan pembelajaran IPAS pada siklus I. Tahapan-tahapan pelaksanaan pada siklus II sama dengan tahapan-tahapan

pelaksanaan pada siklus I, yaitu diawali dengan perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pada Fase I Pada tahap penyampaian informasi, guru menyajikan media interaktif tentang jenis-jenis sampah dan pengelompokan sampah organik dan anorganik menggunakan media gambar jenis sampah. Siswa kemudian diminta mengamati penjelasan dari guru, dan memberi komentar atau bertanya mengenai apa yang disampaikan guru.

Pada Fase II yaitu pembentukan tim dimana tim yang dibuat adalah sama dengan tim pada siklus I. Guru juga mendorong setiap anggota kelompok untuk mengerjakan tugasnya dengan baik. Guru kemudian membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. Tujuan pemberian LKPD adalah agar evaluasi kelompok menjadi lebih efektif. Fase III adalah permainannya. Guru menggunakan media wordwall untuk memberikan pertanyaan IPAS. Setiap kelompok akan menjawab pertanyaan yang disajikan dalam batas waktu tertentu. Terdapat 5 soal dan setiap soal mempunyai batasan waktu yang berbeda-beda. Pertandingan berlangsung sangat panas, masing-masing tim berdiskusi serius terkait pertanyaan yang diajukan. Pada Fase IV, pemberian penghargaan kelompok, guru memuji beberapa kelompok siswa sebagai kelompok terbaik berdasarkan evaluasi observasi kegiatan belajar kelompok. Pada pertemuan ini dilakukan postes siklus kedua semua materi yaitu manusia dan sampah serta jenis-jenis sampah. Postes dilakukan selama 40 menit.

Tabel 4.

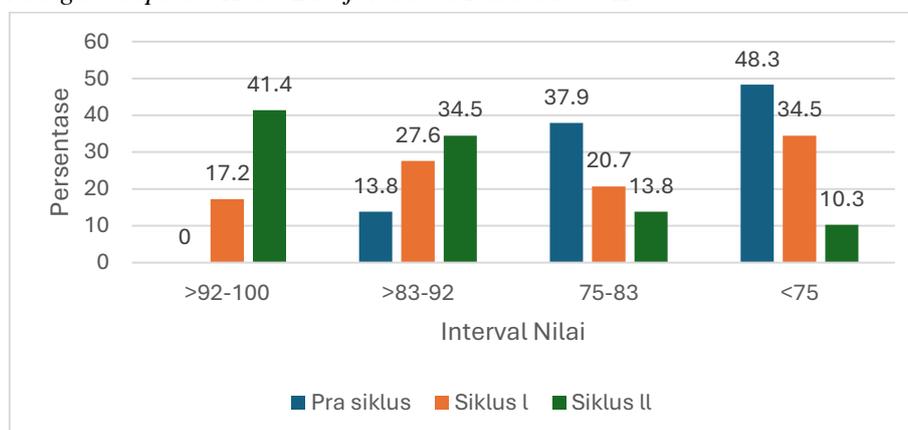
Hasil belajar IPAS Siklus II

| Interval Nilai | Predikat | Jumlah Siswa | Persentase (%) | Keterangan |
|----------------|----------|--------------|----------------|-------------|
| >92-100 | A | 12 | 41,4 | Sangat Baik |
| >83-92 | B | 10 | 34,5 | Baik |
| 75-83 | C | 4 | 13,8 | Cukup |
| <75 | D | 3 | 10,3 | Kurang |
| Jumlah | | 29 | 100 | |

Berdasarkan observasi dan analisis data yang dilakukan pada Siklus II, peneliti menerapkan model kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan penyempurnaan pada saat pelaksanaan Siklus 1. Kelas menjadi lebih aktif dibandingkan pada Siklus 1, karena siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan mengajukan pertanyaan.

Gambar 2.

Perbandingan Capaian Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan grafik pada gambar di atas, pada siklus I, angka ketuntasan hasil belajar peserta didik yang ditargetkan peneliti yaitu 80% dari jumlah peserta didik belum tercapai. Hasil Belajar peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 65,5%. Pada siklus II hasil Ketuntasan belajar siswa naik secara signifikan dimana hasil meningkat 24,4% dari hasil siklus I yaitu menjadi 89,7%. setelah melalui rangkaian penelitian mengenai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peserta didik semakin memahami dan menguasai konten yang disampaikan guru (kemampuan belajar meningkat pada siklus I dan II). Berdasarkan analisis data diketahui bahwa kinerja peserta didik pada pembelajaran kolaboratif dengan menggunakan model TGT mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi siswa dan penguasaan mata pelajaran, terlihat dari rata-rata peningkatan jumlah siswa setiap siklusnya yang terus meningkat.

4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan dari penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pamulang Timur 02. Penerapan model pembelajaran tersebut berdampak positif terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS dimana hasil yang diperoleh dalam setiap siklus terus meningkat. Dilihat pada pra siklus sekitar 51,7% peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus I diperoleh sebesar 65,5% peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dan pada siklus II diperoleh sebesar 89,7% peserta didik mencapai kriteria ketuntasan minimal. Dari data tersebut maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS di SDN Pamulang Timur 02 dengan tercapainya indikator keberhasilan yaitu 80%.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, peneliti menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) sangat efektif digunakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS khususnya pada pembelajaran materi Kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh manusia dan pengenalan jenis sampah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini juga dapat dicoba oleh guru untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran IPAS pada topik lain yang sifatnya sama.

5. Ucapan Terima Kasih

Puji dan Syukur kami ucapkan atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel penelitian ini tepat waktu. Kami mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan yaitu Bapak Sholehuddin, M.Pd. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu SDN Pamulang Timur 02 yang memberikan izin melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times

Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82.
<https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>

Ani Widayati, 2018. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta 87. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 PENELITIAN*, VI(1), 87–93.

Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik dengan Model Kooperatif Tipe TGT di Kelas III SD Negeri 18 Langgini Bangkinang. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>

Handayani, V., Wardana, L. A., Jannah, F., & Marga, U. P. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN Di Kelas V SDN Pajurangan*. 4, 6578–6585.

Hasan, M. S., & Aziz, A. (2023). Kontribusi Pendidikan Islam dalam Pengembangan Sosial Emosional Peserta Didik di MTs Salafiyah Syafiiyah Tebuireng Jombang. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 3(2), 143–159. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v3i2.1124>

Misraim Didemus Lakapu. (2023). Penerapan Metode Kooperatif Model Tgt (Team Games Tournament) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Peredaran Darah Pada Siswa Kelas Xi Sman Negeri Banat Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(10), 3809–3822.
<https://doi.org/10.53625/jirk.v2i10.5225>

Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.

Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>

Saragih, E., & Wedyawati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 1(1), 14–24. <https://doi.org/10.38114/riemann.v1i1.10>