



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros

Application of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament to Improve Learning Outcomes of Elementary School Students in Science Learning in Maros Regency

Riska Damayanti*, Nurhaedah, Nurfaizah A.P

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: riskadamayantiii87@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 160 Inpres Lemo-Lemo Kab. Maros. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan tahapan kegiatan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data menggunakan format observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah kualitatif. Berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I pada pertemuan 1 dikategorikan kurang (K) pertemuan 2 dikategorikan cukup (C) dan siklus II pada pertemuan 1 dikategorikan cukup (C) pertemuan 2 dikategorikan baik (B). Aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 dikategorikan kurang (K) dan siklus II pada pertemuan 1 dikategorikan cukup (C) pertemuan 2 dikategorikan baik (B). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 160 Inpres Lemo-Lemo Kab. Maros.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT), Hasil Belajar IPA*

ABSTRACT

This study aims to describe the application of the *Team Games Tournament* (TGT) cooperative learning model to improve student learning outcomes in science subjects for class IV SD Negeri 160 Inpres Lemo-Lemo Kab. Maros. The approach used is a qualitative approach and the type of classroom action research (CAR) which consists of 2 cycles, where each cycle consists of 2 meetings with the stages of activities including planning, implementation, observation, and reflection. The focus of this research is the application of the *Team Games Tournament* (TGT) cooperative learning model and student learning outcomes. Data collection uses the format of observation, tests, and documentation. The data analysis used is qualitative. Based on the results of observations of teacher teaching activities in cycle I at meeting 1 it was categorized as poor (K), meeting 2 was categorized as sufficient (C) and cycle II at meeting 1 was categorized as sufficient (C) meeting 2 was categorized as good (B). Student learning activities in cycle I meeting 1 and meeting 2 were categorized as poor (K) and cycle II at meeting 1 was categorized as sufficient (C) meeting 2 was categorized as good (B). The application of the *Team Games Tournament* (TGT) cooperative learning model in science learning can improve the learning outcomes of fourth graders at SD Negeri 160 Inpres Lemo-Lemo Kab. Maros.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model, Science Learning Outcomes*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka akan semakin baik pula sumber daya manusianya. Pendidikan adalah sebuah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia. Pendidikan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa "Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mewakili kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat".

Berdasarkan undang-undang yang berlaku maka tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Guru merupakan faktor utama dan berpengaruh terhadap keberhasilan siswa. Oleh karena itu, kualitas guru perlu ditingkatkan dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Proses belajar mengajar memerlukan suatu strategi pembelajaran yang efektif. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dalam upaya mengembangkan kreativitas, kemampuan dan sikap inovatif siswa. Untuk itu perlu dibina dan dikembangkan kemampuan profesional guru dalam proses belajar mengajar dan pengelolaan pembelajaran di kelas. Mutu pengajaran tergantung pada pemilihan strategi pembelajaran yang digunakan.

Guru merupakan komunikator dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus dapat menciptakan suatu kondisi atau proses yang mampu mengarahkan siswanya untuk melakukan aktivitas belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sufairoh (Agustina, Misdalina & Lefudin, 2020) yang mengemukakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dan pendidik, dan antara peserta dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif, agar peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran cenderung bersifat monoton serta guru sebagai penyampai materi kepada siswa sebagai penerima. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja tetapi guru harus dapat membuat suatu pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga menarik dengan pemilihan model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa, sehingga materi atau bahan ajar yang disampaikan membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi tersebut yang akan berdampak pada meningkatnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam proses kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk aktif dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mahardi, Murda, & Astawan (2019, h.99) mengemukakan bahwa "guru harus mampu melaksanakan dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, tentunya dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *student center*".

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan tanggal 3 Maret 2021 pada siswa kelas IV SD Negeri 160 Inpres Lemo-Lemo Kab. Maros, peneliti memperoleh data hasil belajar siswa masih tergolong rendah terutama pada mata pelajaran IPA. Didapatkan bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA adalah 70. Hasil belajar IPA dari 23 siswa terdapat 16 siswa yang tidak mencapai KKM. Hal ini dapat terjadi karena beberapa hal diantaranya: Aspek guru (1) guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran; (2) guru belum dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk aktif dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Aspek siswa (1) siswa masih kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran; (2) siswa sebagian besar masih belum menunjukkan keberanian dan terlihat kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka dibutuhkan model pembelajaran yang mampu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan membuat siswa tertarik pada materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Menurut Sensualita, dkk (2021) pengertian model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status. Model pembelajaran ini meliputi 5 tahap yaitu (1) Presentasi kelas; (2) *team* (kelompok); (3) *game* (permainan); (4) *tournament* (turnamen atau kompetisi); (5) pemberian penghargaan. Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* akan mengubah proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD Negeri 160 Inpres Lemo-Lemo Kab. Maros".

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain. Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena model ini mampu meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar siswa. Yasa dan Madio (2014) menyatakan bawa TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dengan mudah diterapkan di dalam kelas oleh guru, dan siswa sebagai tutor sebaya yang dapat melibatkan aktivitas siswa yang heterogen. Selain itu, TGT juga mengandung unsur permainan (Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S, E., 2019).

Tarigan (2012) Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen. (Nurfaizah. AP., & Amir, E, K., 2018)

Rusman (2016) mengemukakan bahwa "*Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda". Saco (2006) mengemukakan "dalam *team games tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing" (Rusman 2016, h.224). Sedangkan Sensualita, dkk (2021, h.91) mengemukakan "model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk dalam kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda".

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dibentuk dalam sebuah kelompok belajar dengan kemampuan yang berbeda.

2.2. Langkah – Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Rahmawati (2018) mengemukakan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yaitu:

1) Presentasi di Kelas

Presentasi kelas yaitu mengenalkan materi pembelajaran secara klasikal. Pada tahap ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, tata cara kegiatan belajar yang akan dilakukan dan materi pembelajaran.

2) Team

Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang bersifat heterogen yaitu memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Pembelajaran dalam kelompok mencakup pembahasan permasalahan yang dihadapi bersama, membandingkan jawaban atau pendapat setiap anggota, serta mengoreksi apabila terjadi perbedaan hasil. Dengan demikian, terjadi kegiatan diskusi belajar yang efektif.

3) Game

Siswa bekerja di dalam tim dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah memahami pembelajaran.

Game terdiri atas pertanyaan yang telah dirancang untuk menguji pengetahuan siswa. Kebanyakan game terdiri atas pertanyaan sederhana bernomor siswa memiliki kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapat skor.

4) *Tournament*

Turnamen dalam pembelajaran *team games tournament* adalah suatu kegiatan berlangsungnya game setelah proses presentasi kelas dan memahami materi pembelajaran.

5) Penghargaan Kelompok

Suatu kelompok akan mendapatkan suatu penghargaan apabila mencapai poin sesuai kriteria tertentu. Penghargaan ini bertujuan untuk memberikan semangat belajar siswa baik siswa yang mendapatkan penghargaan maupun tidak.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dimana penelitian tindakan kelas terbagi menjadi 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Keempat tahapan ini menjadi satu bagian yang saling berkaitan sehingga membentuk sebuah siklus.

3.2. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Bentuk tes yang akan digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda

3.4. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menjelaskan hasil-hasil tindakan yang mengarah pada aktivitas siswa selama proses belajar mengajar dan aktivitas guru selama

pembelajaran berlangsung. Untuk nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berdasarkan tes hasil belajar siklus I dan siklus II (data kuantitatif) dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif untuk mencari nilai rata-rata dan persentase keberhasilan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil pelaksanaan penelitian ini terdiri atas keberhasilan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan hasil belajar siswa dalam menerapkan model tersebut. Pada siklus I hanya 1 siswa yang memperoleh nilai 85-100 dengan kategori Baik Sekali atau 4,34%, nilai 70-84 dengan kategori Baik sebanyak 2 siswa atau 8,70%, nilai 60-69 dengan kategori Cukup sebanyak 4 siswa atau 17,40%, nilai 50-59 dengan kategori Kurang sebanyak 5 siswa atau 21,74%, dan siswa yang mendapatkan nilai <50 dengan kategori sangat kurang sebanyak 11 siswa atau 47,82%. Hasil tes belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Data deskriptif Frekuensi dan Persentase Nilai Tes Hasil Belajar IPA Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
85 - 100	Baik sekali	1	4,34%
70 - 84	Baik	2	8,70 %
60 - 69	Cukup	4	17,40%
50 - 59	Kurang	5	21,74%
< 50	Sangat kurang	11	47,82%
Jumlah		23	100

Sumber: Hasil Analisis Data Peneliti

Adapun ketuntasan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 160 Inpres Lemo-Lemo Kab. Maros, ketuntasan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Berdasarkan tabel 2. dibawah dari 22 siswa kelas V SD Negeri Bontoramba Kabupaten Gowa, hasil tes lisan menerapkan model pembelajaran paired story telling, 12 siswa kategori tuntas (54,55%) dan 10 siswa dalam kategori tidak tuntas (45,45%). Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia belum tercapai.

Tabel 2. Deskripsi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
70 - 100	Tuntas	3	13,04%
0 - 69	Tidak tuntas	20	86,96%
Jumlah		23	100%

Sumber : Hasil Analisis Data Penulis

Pada siklus II ada 11 siswa yang memperoleh nilai 85-100 dengan kategori Baik Sekali atau 47,82%, nilai 70-84 dengan kategori Baik sebanyak 9 siswa atau 39,13%, nilai 60-69 dengan kategori Cukup sebanyak 3 siswa atau 13,04%, nilai 50-59 dengan kategori Kurang sebanyak 0 siswa atau 0%, dan siswa yang mendapatkan nilai <50 dengan kategori sangat kurang juga sebanyak 0 siswa atau 0%. Hasil tes belajar siswa siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Deskriptif Frekuensi dan Persentase Nilai Tes Hasil Belajar IPA Siswa Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
85 - 100	Baik sekali	11	47,82%
70 - 84	Baik	9	39,13%
60 - 69	Cukup	3	13,04%
50 - 59	Kurang	0	0%
< 50	Sangat kurang	0	0%
Jumlah		23	100

Sumber: Hasil Analisis Data Peneliti

Adapun ketuntasan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 160 Inpres Lemo-Lemo Kab. Maros, ketuntasan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Deskripsi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
70 - 100	Tuntas	20	86,96%
0 - 69	Tidak tuntas	3	13,04%
Jumlah		23	100%

Sumber: Hasil Analisis Data Peneliti

Berdasarkan data pada tabel di atas menyatakan bahwa dari 23 siswa, 20 siswa dengan persentase 86,96% termasuk dalam kategori tuntas dan 3 siswa dengan persentase 13,04% termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II, ketuntasan belajar pada siklus II sudah tercapai secara klasikal.

4.2. Pembahasan Penelitian

Proses pelaksanaan siklus I pada hasil observasi aktivitas mengajar guru pada pertemuan 1 berada pada kategori kurang (K) dan pertemuan 2 berada pada kategori cukup (C). Sedangkan pada hasil observasi aktivitas belajar siswa pada pertemuan 1 berada pada kategori kurang (K) dan pertemuan 2 juga masih dinyatakan berada pada kategori kurang (K). Hasil yang diperoleh pada siklus I belum terlaksana dengan baik. Hal ini dikarenakan masih terdapat beberapa kekurangan-kekurangan baik dari aktivitas guru maupun aktivitas siswa. tersebut diantaranya yaitu guru masih kurang dalam mengarahkan siswa untuk mendengarkan dan menyimak materi pelajaran, guru masih sulit untuk membimbing dan mengarahkan siswa dalam permainan dan turnamen sehingga terjadi kegaduhan dalam kelas, dan siswa kurang berdiskusi terhadap rancangan produk penyelesaian masalahnya bersama dengan teman kelompoknya. kekurangan-kekurangan tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Agustina, Misdalina, & Lefudin (2020) bahwa kekurangan atau kelemahan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yaitu dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya dan kemungkinan terjadi kegaduhan apabila guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik.

Hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan dari 23 siswa, 3 siswa dengan persentase 13,04% termasuk dalam kategori tuntas atau memenuhi nilai KKM yaitu ≥ 70 dan 20 siswa dengan persentase 86,96% termasuk dalam kategori tidak tuntas atau tidak memenuhi nilai KKM ≥ 70 . Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA belum tercapai karena jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas kurang dari 80% pada taraf indikator keberhasilan. Dengan demikian untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada aktivitas guru dan siswa dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar siswa dapat mencapai kriteria nilai KKM ≥ 70 maka peneliti melanjutkan penelitiannya pada siklus II.

Proses pelaksanaan siklus II pada hasil observasi aktivitas mengajar guru pada pertemuan 1 berada pada kategori cukup (C) dan pertemuan 2 berada pada kategori baik (B). Sedangkan pada hasil observasi aktivitas belajar siswa pada pertemuan 1

berada pada kategori cukup (C) dan pertemuan 2 juga masih dinyatakan berada pada kategori baik (B). kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I telah diatasi pada siklus II. Selain itu, motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa bertambah, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran semakin dalam. Hal ini sesuai yang dikemukakan Agustina, Misdalina, & Lefudin (2020) bahwa kelebihan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yaitu siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri siswa menjadi tinggi, motivasi belajar siswa bertambah, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan dari 23 siswa, 20 siswa dengan persentase 86,96% termasuk dalam kategori tuntas dan 3 siswa dengan persentase 13,04% termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II, ketuntasan belajar pada siklus II sudah tercapai secara klasikal. karena jumlah siswa yang tuntas telah lebih dari 80% siswa memperoleh nilai sesuai KKM yaitu ≥ 70 pada mata pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dianggap tuntas secara klasikal.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, serta peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II pada uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 160 Inpres Lemo-Lemo Kab. Maros dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tidak perlu diadakan penelitian pada siklus berikutnya.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas kelas IV SD Negeri 160 Inpres Lemo-Lemo Kab. Maros. Hal ini dibuktikan dengan hasil aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terjadi peningkatan. Uraian peningkatan dapat dilihat dari setiap siklus. Pada

siklus I aktivitas mengajar guru pada pertemuan 1 dikategorikan kurang (K) pertemuan 2 dikategorikan cukup (C) dan siklus II pada pertemuan 1 dikategorikan cukup (C) pertemuan 2 dikategorikan baik (B). Pada siklus I aktivitas belajar siswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 dikategorikan kurang (K) dan siklus II pada pertemuan 1 dikategorikan cukup (C) pertemuan 2 dikategorikan baik (B). Hasil belajar siswa pada siklus I belum berhasil mencapai ketuntasan klasikal siswa yang ditentukan dan berada pada kategori kurang, sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa sudah meningkat, hal itu dilihat dari nilai rata-rata yang mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Misdalina, & Lefudin. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186-195.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98-107.
- Nurfaizah. AP., & Amir, E, K.. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sd Inpres 7/83 Pasempe Kabupaten Bone. *Jurnal Imiah Ilmu Kependidikan*, 2(2), 53-57
- Rahmawati, R. (2018). Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70-76.
- Rusman. (2016). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sensualita, dkk. (2021) *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Cemerlang

Yunita, A., Juwita, R., Kartika, S, E. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23-34