

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD INPRES KATANGKA KECAMATAN BONTONOMPO KABUPATEN GOWA

Latri Aras^{1*}, Siti Raihan² & Muh. Nur³

¹²³, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹*E-mail: latriaras@gmail.com

²*E-mail: sitiraihan93@gmail.com

³*E-mail: mnmuhammadnur27030699@gmail.com

Artikel info

Received; 7-04-2022

Revised; 10-04-2022

Accepted; 25-04-2022

Published; 16-04-2022

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk mendeskripsikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Fokus dari penelitian ini adalah Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas V SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa yang berjumlah 20 orang pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes evaluasi. Adapun hasil dari penelitian yang dicapai pada Siklus I aktivitas mengajar guru berada pada kategori cukup dan pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi kategori baik. Sejalan dengan hal tersebut, dalam aktivitas mengajar guru pun indicator yang tercapai terus mengalami peningkatan untuk setiap pertemuannya dengan kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa telah berhasil.

Key words:

kooperatif, teams

games tournament,

gamifikasi, IPA, hasil

belajar.



artikel global journal basic education dengan akses terbuka
dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan bangsa di masa depan. Pendidikan mampu menciptakan manusia yang berkualitas dan siap untuk pembangunan bangsa. Penyediaan pendidikan yang berkualitas akan berdampak pada kualitas dan mutu Pendidikan. Maka dari itu segala perangkat dalam pendidikan perlu dilakukan pembaharuan guna menyediakan kualitas pendidikan yang lebih baik. Pengembangan standar dan kualitas pendidikan ini mengacu pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin berkembang kehidupan manusia. Begitu pula dengan kehidupan manusia yang salah satunya dipengaruhi oleh Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu pengetahuan alam memberikan wawasan pengetahuan alam yang diperoleh melalui pengamatan terhadap alam sekitar secara ilmiah, logis dan terencana. Oleh karena itu pengetahuan tentang ilmu pengetahuan alam menjadi kebutuhan bagi manusia yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran inti. Pembelajaran IPA mengajarkan siswa untuk berpikir kritis, logis, analitis, kreatif dan sistematis serta bekerja secara bersama. Kemampuan yang didapatkan dari pembelajaran IPA tersebut diharapkan mampu membantu menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang di era modern. Dalam proses pembelajaran IPA di kelas agar tujuan yang diharapkan dapat dicapai dengan maksimal salah satu yang perlu diperhatikan adalah bagaimana guru menerapkan pembelajaran.

Guru memiliki peran utama dalam menerapkan pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan untuk membelajarkan siswa, namun pada praktiknya masih banyak ditemukan guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran. Dominasi guru menyebabkan siswa cenderung kurang terlibat dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi lebih pasif dan hanya menunggu penjelasan dari guru. Peristiwa ini juga menjadi saling tarik menarik dikarenakan siswa juga cenderung pasif pada saat pembelajaran dan tidak melibatkan dirinya dalam pembelajaran yang pada akhirnya guru lah yang harus mendominasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa selama menjalankan program Kampus Mengajar Angkatan ke-2 mulai 2 Agustus–18 Desember 2021 diperoleh informasi hasil belajar IPA siswa kelas V SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa masih berada di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70, yakni dengan nilai rata-rata 55,75. Rendahnya hasil belajar siswa salah satunya dipengaruhi oleh dominannya pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Salah satu yang menjadi penyebab Masih kurangnya hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran oleh guru yang masih monoton dan hanya berceramah saja menimbulkan kejenuhan sehingga pembelajaran tidak bermakna bagi siswa (Noerhidayati, 2020). Selain itu masalah lain juga ditemukan dimana siswa yang sebelumnya belajar secara daring tanpa pantauan secara langsung dari guru sebagai akibat dari pandemi Covid-19 cenderung memiliki kebiasaan bermain saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif agar siswa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa yang menitikberatkan pada aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Salah satu model yang dikembangkan dalam pembelajaran kooperatif adalah Teams Games Tournament.

Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menitikberatkan pada pengelompokan yang terdiri dari 4-6 siswa dengan tingkat prestasi akademik yang berbeda. Menurut Zughoiriyah, Sulastri, & Tirtayani (J. Kabunggul, 2020) bahwa salah satu kelebihan model pembelajarankooperatif tipe TGT yaitu cara diskusi yang akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pencurahan waktu dalam mengerjakan tugas-tugas, meningkatkan keaktifan dari peserta didik, melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan orang lain, meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Untuk lebih memaksimalkan peningkatan hasil belajar siswa, maka dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT digunakan cara kerja berbasis gamifikasi.

Menurut Gunawan (2018) gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen dari sebuah game ke dalam konteks non-game untuk menyelesaikan masalah dengan tujuan memotivasi. Gamifikasi merupakan penggunaan cara kerja atau cara berpikir dan mekanisme game dalam sebuah pembelajaran. Terdapat mekanisme game di dalamnya berupa aturan main, desain dan alat yang digunakan. Tujuan dari penggunaan gamifikasi adalah untuk membuat siswa seperti berada dalam sebuah game sehingga siswa merasa ingin lagi dan lagi. Dengan demikian penerapan konsep gamifikasi dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa akan lebih tertarik dan merasa tertantang untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

Penerapan model TGT berbasis gamifikasi diharapkan membuat siswa termotivasi ikut dalam pembelajaran dan akan membuat siswa lebih fokus dengan materi yang dipelajari. Apabila siswa telah termotivasi dan fokus dalam pembelajaran, maka secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajar mereka yang diharapkan meningkat. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah menjadi bahan penelitian oleh Putri Andini Basri yang menyimpulkan adanya peningkatan yang terjadi pada hasil belajar Matematika di kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros pada tahun 2020.

Penelitian relevan juga pernah dilakukan oleh Dinda Ayu Yusia Wastari pada tahun 2018 yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Sejalan dengan penelitian tersebut, disarankan agar guru-guru dapat menerapkan dan mengembangkan pembelajaran dengan model TGT berbasis gamifikasi sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah. Selain itu, guru hendaknya terus melakukan inovasi model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Melalui pendekatan kualitatif, dapat dikaji bahwa apakah upaya yang dilakukan guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Secara umum, Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari empat tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan juga refleksi. Keempat tahapan ini membentuk sebuah perputaran berurutan hingga kembali ke tahapan awal yang sering disebut siklus. Adapun tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk menyelesaikan permasalahan di kelas serta memperbaiki mutu kegiatan pembelajaran di kelas.

Subjek penelitian ini adalah 1 orang guru dan siswa kelas V SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa yang berjumlah 20 orang siswa yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Teknik beserta prosedur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui observasi, tes dan juga dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung aktivitas mengajar guru serta aktivitas belajar siswa ketika pembelajaran berlangsung yang didasarkan pada tahapan-tahapan penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis gamifikasi. Selanjutnya tes diberikan setelah siswa menerima materi pada subjek dilakukan melalui dokumen. Analisis data pada penelitian ini dilaksanakan selama dan setelah penelitian berlangsung, data yang didapatkan dari penelitian kemudian dianalisis secara kuantitatif dan dan kualitatif. Data yang dianalisis secara deskriptif menggunakan 3 tahapan berurutan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dari dua macam indikator yaitu indikator proses dan hasil. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila dari indikator proses terdapat minimal 70% keterlaksanaan aktivitas pembelajaran sesuai dengan tahapan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis gamifikasi baik dari guru maupun siswa.

Tabel 1. Presentase Pencapaian Aktivitas Belajar

No.	Aktivitas	Kategori
1.	70% - 100%	Baik
2.	50% - 69%	Cukup
3.	0% - 49%	Kurang

Sumber : Arikunto (2015)

Tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat dari skor yang diperoleh siswa melalui tes yang diberikan di setiap akhir siklus. Adapun pedoman yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator keberhasilan hasil belajar siswa

Taraf keberhasilan	Kualifikasi
90-100	Sangat Baik
75-89	Baik
65-74	Cukup
55-64	Kurang
0-54	Sangat kurang

Sumber : Ketetapan Departemen Pendidikan Nasional (SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupate Gowa).

Kriteria keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan nilai minimal 70 pada lebih dari 70% jumlah siswa kelas V. Hal tersebut diketahui dari skor yang didapatkan siswa dari tes hasil belajar IPA yang diberikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pelaksanaan penelitian ini terdiri atas keberhasilan guru dalam menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis gamifikasi terhadap nilai perolehan tes hasil belajar siswa setelah model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis gamifikasi diterapkan. Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan I diperoleh skor secara keseluruhan yaitu 10 dengan persentase sebesar 66% yang dinyatakan berada pada kategori Kurang (K). Sedangkan pertemuan II diperoleh secara keseluruhan adalah 11 dengan persentase sebesar 73, 33% dinyatakan berada pada kategori Cukup (C). Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I diperoleh skor secara keseluruhan yaitu 8 dengan persentase sebesar 53,33% yang dinyatakan berada pada kategori Kurang (K). Sedangkan pertemuan II diperoleh secara keseluruhan adalah 10 dengan persentase sebesar 66,67% dan dinyatakan berada pada kategori Cukup (C).

Selanjutnya data hasil belajar siswa yang diperoleh siswa pada siklus I dengan fokus materi manfaat air bagi kelangsungan makhluk hidup dan siklus air hujan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi menunjukkan bahwa pada siklus I tidak ada siswa yang memperoleh nilai 90-100 dalam kategori Sangat Baik atau 0%, 6 siswa yang memperoleh 75-89 dengan kategori Baik atau 30%, nilai 65-74 siswa dengan kategori Cukup sebanyak 7 siswa atau 35%, nilai 55-64 dengan kategori Kurang sebanyak 2 siswa atau 10%, dan nilai 0-54 dengan kategori Sangat Kurang sebanyak 5 siswa atau 25%. Hasil tes belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 3. Data Deskripsi dan Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentasi
90-100	Baik sekali	0	0%
75-89	Baik	6	30%
65-74	Cukup	7	35%
55-64	Kurang	2	30%
0-55	Sangat Kurang	5	25%
Jumlah		20	100%

Sumber : Analisis data

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan pembelajaran IPA siswa pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan pada pembelajaran 1 dengan fokus materi manfaat air bagi kelangsungan makhluk hidup yang diajarkan pada pertemuan I. Sedangkan pada pertemuan II Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan pada pembelajaran 2 dengan fokus siklus air hujan. Data deskriptif pada siswa kelas V SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa, ketuntasan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Deskripsi dan Presentase Ketuntasan Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentasi
75-100	Tuntas	12	60%
0-74	Tidak Tuntas	8	40%
Jumlah		20	100%

Sumber : Analisis Data

Berdasarkan data pada tabel di atas menyatakan bahwa dari 20 siswa, 12 siswa dengan persentase 60% termasuk dalam kategori tuntas dan 8 siswa dengan persentase 40% yang termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA belum tercapai. Dimana dapat dilihat dari jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas kurang dari 70%, karena indikator keberhasilan mengisyaratkan bahwa apabila 70% dari keseluruhan jumlah siswa mencapai nilai KKM yaitu = 70 pada mata pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi dianggap tuntas secara klasikal. Dengan demikian tujuan pembelajaran belum 0 yang memperoleh nilai 90-100 dalam kategori sangat baik atau 10%, 13 siswa yang memperoleh 75-89 dengan kategori Baik atau 65%, nilai 65-74 siswa dengan kategori cukup sebanyak 3 siswa atau 15%, nilai 55-64 dengan kategori kurang sebanyak 2 siswa atau 10%, dan nilai 0-54 dengan kategori Sangat Kurang sebanyak 0 siswa atau 0%. Hasil tes belajar siswa siklus II dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 5. Data Deskripsi dan Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentasi
90-100	Baik sekali	2	10%
75-89	Baik	13	65%
65-74	Cukup	3	15%
55-64	Kurang	2	10%
0-55	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		20	100%

Sumber : Analisi data

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan pembelajaran IPA siswa pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan pada pertemuan I mengenai siklus air tanah. Sedangkan pada pertemuan II Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan pada pembelajaran 2 dengan fokus siklus air dan bencana kekeringan. Data deskriptif pada siswa kelas V SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa, ketuntasan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Data Deskripsi dan Presentase Ketuntasan Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentasi
75-100	Tuntas	16	80%
0-74	Tidak Tuntas	4	20%
Jumlah		20	100%

Sumber : Analisis Data

Berdasarkan data pada tabel di atas menyatakan bahwa dari 20 siswa, 16 siswa dengan persentase 80% termasuk dalam kategori tuntas dan 4 siswa dengan persentase 20% yang termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus II, ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA telah tercapai. Dimana dapat dilihat dari jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas lebih dari 70%, karena indikator keberhasilan mengisyaratkan bahwa apabila 70% dari keseluruhan jumlah siswa mencapai nilai KKM yaitu = 70 pada mata pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi dianggap tuntas secara klasikal. Dengan demikian tujuan pembelajaran telah tercapai dengan baik.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman dan keberhasilan siswa pada mata pelajaran IPA. Hasil yang diperoleh dari data hasil belajar siswa sebelumnya, ternyata masih ada siswa yang belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu ≤ 70 . Hal ini menunjukkan perlu adanya suatu tindakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPA siswa di kelas V SD Inpres Katangka dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan pada siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPA dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi di kelas V SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonomo Kabupaten Gowa. Hasil yang diperoleh setelah dilaksanakan siklus I dalam pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan nilai rata-rata siswa secara keseluruhan pada siklus I adalah 66 diperoleh dari jumlah nilai keseluruhan siswa 1.320 dibagi jumlah siswa kelas V, hal ini juga dilihat dari rata-rata perolehan skor analisis data juga menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa dari 20 siswa, hanya 12 siswa yang mencapai standar KKM dengan persentase sebesar 60%. Sedangkan siswa yang tidak mencapai standar KKM sebanyak 8 siswa dengan persentase sebesar 40%. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang harus dicapai adalah 70.

Pada proses pembelajaran di siklus I sudah menunjukkan perubahan namun masih kurang. Hal ini karena kekurangan-kekurangan yang terjadi di tiap tahap kegiatan pembelajaran baik yang terjadi pada aspek guru juga dari aspek siswa. Kekurangan yang terjadi dari aspek guru ini dapat dilihat pada lembar observasi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Hasil belajar IPA siswa pada siklus I berada pada kategori Cukup, disebabkan karena penerapan langkah-langkah model pembelajaran yang digunakan belum berjalan dengan maksimal. Pada penyajian materi dan pada saat kegiatan kelompok belum maksimal sehingga proses pembelajaran tidak tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar IPA siswa pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan materi manfaat air bagi kelangsungan makhluk hidup dan siklus air hujan masih tergolong rendah, karena siswa belum mengerti langkah-langkah dari model pembelajaran tersebut dan masih kurang memperhatikan penjelasan guru. Melihat hasil belajar siswa pada siklus I yang belum mencapai KKM, maka dinilai perlu diadakan siklus II sebagai tindak lanjut dari siklus I.

Hal itu dilakukan tindakan selanjutnya yang bertujuan untuk memperbaiki aktivitas guru dan siswa yang belum tercapai saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pada siklus II guru secara bersungguh-sungguh dan tegas dalam memberikan pemahaman kepada siswa tentang penerapan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi dan siswa juga lebih memperhatikan penjelasan dari guru.

Hasil pelaksanaan penelitian pada siklus II, menunjukkan ternyata ada peningkatan baik dari segi proses pembelajaran maupun hasil belajar IPA siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan materi siklus air tanah dan siklus air dan dampaknya bagi kekeringan. Hasil yang diperoleh pada siklus II jauh lebih baik dari pada siklus I. oleh karena itu, dapat dikatakan siklus II merupakan siklus dimana guru berhasil menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi dengan baik pada Pembelajaran Ipa Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan di kelas V SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

Hal ini dapat dibuktikan dari perolehan tes hasil belajar IPA siswa yang mampu mencapai kategori Baik. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa secara keseluruhan pada

siklus II adalah 76,5 diperoleh dari jumlah nilai keseluruhan siswa 1.530 dibagi jumlah siswa kelas V. Analisis data juga menunjukkan bahwa hasil belajar dari 20 siswa, 16 siswa telah mencapai standar KKM dengan persentase sebesar 80 %. Sedangkan 4 siswa yang tidak mencapai standar dengan persentase 20%. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang harus dicapai adalah 70. Hasil belajar siswa berdasarkan perolehan dari tes siklus II mengalami peningkatan, yaitu dari hasil tes siklus I nilai rata-rata siswa adalah 66 menjadi meningkat di siklus II dengan nilai rata-rata keseluruhan siswa adalah 76,5.

Hasil observasi pelaksanaan siklus II membuktikan bahwa aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan dari sebelumnya, dimana pada siklus I aktivitas mengajar guru berada pada kategori Cukup dan pada siklus II berada pada kategori Baik. Sejalan dengan hal tersebut, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan, dimana aktivitas belajar siswa pada siklus I masih berada pada kategori Cukup, dan siklus II mampu merubah aktivitas belajar siswa menjadi lebih baik serta berada pada kategori Baik.

Berdasarkan hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi selama 2 siklus, maka peneliti dapat melihat bahwa untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa maka penerapan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT harus dilakukan dengan baik sesuai dengan teori Robert E. Slavin yang dikemukakan oleh Ermila (Isrok'atun dan Rosmala : 2018), dimana tahapan yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, turnamen dan penghargaan. Dengan terlaksananya langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi dengan baik, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Hal ini dapat dilihat dari data tes belajar IPA siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita pada siklus I memiliki nilai rata-rata 66 dan persentase ketuntasan 60% dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 12 orang. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar IPA dimana nilai rata-rata siswa adalah 76,5 dengan persentase ketuntasan 80%. Berdasarkan hasil tersebut maka terlihat peningkatan hasil belajar IPA pada Tema Lingkungan Sahabat Kita siswa kelas V SD Inpres Katangka Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono & Supandi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Gunawan, Imam (2019). *Menejemen Kelas Teori dan Aplikasinya 2019*. Depok : Kharisma Putra Utama Offset.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Kabunggul, J., Pramita, D., Mandailina, V., Abdillah, A., Mahsup, M., & Sirajuddin, S. (2020). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Berbantuan Media Android. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(2), 1-4.
- Noerhidayati, E. S., Aras, L., & Fitri, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Dalam Membuat Pantun dengan Metode Project Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri Sukorejo I Kecamatan Tambakrejo Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2021/2022. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 100-108.