



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Mawang
Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa

Rahmawati Patta¹, Abdul Rahman² Wiwing Arwisandi³

¹ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

¹ Email: rahmapatta02@gmail.com

² Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

² Email:

³ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

³ Email: arwisandiwiwing@gmail.com

(Received: tgl-bln-thn; Reviewed: tgl-bln-thn; Revised: tgl-bln-thn; Accepted: tgl-bln-thn; Published: tgl-bln-thn)



©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licenci by
CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

Abstract

This research aims to describe the development of the learning process by applying the Team Games Tournament (TGT) approach in science learning so as to improve science learning outcomes for fourth grade students of SD Inpres Mawang, Bontomarannu District, Gowa Regency. The formulation of the problem in this study is how to apply the Team Games Tournament (TGT) approach to improve science learning outcomes for fourth grade students of SD Inpres Mawang, Bontomarannu District, Gowa Regency?. The approach used is a descriptive qualitative approach with the type of Classroom Action Research (CAR) which consists of two cycles, each cycle consists of two meetings with stages of activity including planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were teachers and grade IV students of SD Inpres Mawang with a total of 32 students. The data collection techniques used are observations, tests and documentation. The data analysis used is quantitative data analysis. The results of this study show that by using Team Games Tournament (TGT), it can increase student science learning as seen from the development of student learning activities in the first cycle reaching 62,5% or sufficient categories and in cycle II an increase of 18,75% to 81,25%. So that the numeracy literacy results of students who achieve KKM in science learning, the average completion in the first cycle is 66% and in the second cycle it has increased by 15,5% to 81,5%. An indicator of the success of this study is approach which is characterized by the achievement of minimum completion criteria (KKM) with an average completion of up to 70 in science learning. So we can be concluded that through the application of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model, it can increase the science learning of grade IV students of SD Inpres Mawang, Bontomarannu District, Gowa Regency.

Keywords: cooperative learning model, teams games tournament, science, learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran team games tournament (TGT) dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa?. Pendekatan yang

digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan tahapan kegiatan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 32 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes evaluasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), dapat meningkatkan hasil belajar IPA yang dilihat dari perkembangan hasil tes aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 62,5% atau kategori cukup dan pada siklus II mengalami peningkatan 18,75% menjadi 81,25% berada pada kategori baik. Sehingga hasil belajar siswa mencapai KKM pada pembelajaran IPA. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan rata-rata ketuntasan mencapai 70 pada pembelajaran IPA. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Keywords: *model pembelajaran kooperatif, teams games tournament, IPA, hasil belajar.*

PENDAHULUAN

Kualitas hasil belajar di Indonesia saat ini sangat rendah, terlihat dari kualitas pendidikan di negara kita yang masih tertinggal jauh diantara negara berkembang lainnya. Berdasarkan survey *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) tahun 2019, terhadap kualitas pendidikan di Negara – negara berkembang di *Asia Pacific*, Indonesia menempati peringkat 10 dari 14 negara (Arifa & Prayitno, 2019). Rendahnya kualitas pendidikan ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa disekolah, terlihat jelas perbedaan yang mencolok antara kualitas pendidikan di Negara kita dengan pendidikan di Negara Barat sana, sebagai contoh Negara Finlandia. Siswa dalam satu *Rombel* dibatasi sampai 12 orang saja, tidak membebankan dalam melakukan banyak PR maksimal 30 menit per hari, menggunakan sistem belajar permainan interaktif serta metode pembelajaran yang inovatif (Absawati, 2020). Hal ini membuat Finlandia menjadi yang terbaik dalam sistem pendidikannya dan tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswanya.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, serta keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Menurut pendapat Nawawi dalam (Susanto, 2013) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran disekolah, dimana proses pembelajaran merupakan proses pendidikan dalam rangka membentuk karakter siswa (sikap), mengembangkan ilmu pengetahuan serta untuk memberikan keterampilan dalam menerapkan ilmu pengetahuan dimasyarakat. Permasalahan yang sering ditemukan dalam pembelajaran di sekolah adalah rendahnya tingkat hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Inti dari kegiatan sekolah adalah proses belajar mengajar yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran ialah hasil belajar yang meningkat dengan optimal seiring dengan perkembangan kurikulum yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Inpres Mawang didapati bahwa sebagian besar siswa masih berada di bawah standar ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran IPA di kelas IV yaitu 70, dilihat dari hasil tes ujian tengah semester siswa masih ada sekitar 16 dari 27 total siswa di kelas IV. Dimana ada sekitar 11 orang yang mendapatkan nilai pada rentang 70 – 100, 14 orang pada rentang 50 – 69 dan 2 orang yang pada rentang nilai 0 – 49. Ada beberapa faktor yang ditemukan calon peneliti selama melakukan observasi awal. Dilihat dari sisi guru, penggunaan metode konvensional membuat siswa terlihat kurang bersemangat, metode ceramah berdampak kurangnya pemberian kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam kelas, kurang membiasakan siswa ber-eksperimen, kurang memberikan ruang kepada siswa untuk melatih kepercayaan diri dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat.

Guru adalah pemegang kendali dalam proses pembelajaran tapi bukan berarti gurulah yang mendominasi kegiatan pembelajaran, siswa juga sebagai oknum yang akan disiapkan untuk menerima materi perlu dilibatkan secara aktif dalam kegiatan proses pembelajaran agar materi yang ingin disampaikan dapat diserap oleh siswa secara maksimal karena siswa yang terlibat secara langsung, guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa. Dari sisi siswa, para siswa cenderung datang duduk, diam dan mendengarkan guru menyajikan materi pelajaran, kurang memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat dan ada juga yang melakukan aktivitas lain pada saat belajar. Mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, calon peneliti berasumsi bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* akan cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen dan setiap siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk turnamen akademik untuk memperoleh skor. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini adalah salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi kelas menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan siswa saling bekerja sama.

Sejalan dengan penelitian Permatasari (2017) didapati masalah siswa yang hampir tidak memiliki semangat untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan konsep model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa dimana di siklus pertama sebesar 68,47% dan di siklus kedua sebesar 73,64%. Terlihat siswa merasa lebih bersemangat mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Kemudian dalam penelitian Rusdiana (2018) mengemukakan dalam kegiatan belajar mengajar, siswa yang dihadapi kurang motivasi dalam belajar, kurang antusias, kurang bergairah dan cenderung tidak aktif. Rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan dari guru serta pemusatan pemikiran yang kurang, membuat sebagian besar siswa kurang dari hasil belajarnya. Dengan mengusung model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam penelitian Rusdiana mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan sebesar 66,66 % pada siklus pertama, dan 83,33% pada siklus kedua.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka calon peneliti menemukan sebuah masalah yang menarik untuk dikaji lebih dalam melalui penelitian, dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Guru adalah pemegang kendali dalam proses pembelajaran tapi bukan berarti gurulah yang mendominasi kegiatan pembelajaran, siswa juga sebagai oknum yang akan disiapkan untuk menerima materi perlu dilibatkan secara aktif dalam kegiatan proses pembelajaran agar materi yang ingin disampaikan dapat diserap oleh siswa secara maksimal karena siswa yang terlibat secara langsung, guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa. Dari sisi siswa, para siswa cenderung datang duduk, diam dan mendengarkan guru menyajikan materi pelajaran, kurang memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat dan ada juga yang melakukan aktivitas lain pada saat belajar.

Mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, calon peneliti berasumsi bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* akan cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen dan setiap siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk turnamen akademik untuk memperoleh skor. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini adalah salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi kelas menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan siswa saling bekerja sama.

Sejalan dengan penelitian Permatasari (2017) didapati masalah siswa yang hampir tidak memiliki semangat untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan konsep model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa dimana di siklus pertama sebesar 68,47% dan di siklus kedua sebesar 73,64%. Terlihat siswa merasa lebih bersemangat mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Kemudian dalam penelitian Rusdiana (2018) mengemukakan dalam kegiatan belajar mengajar, siswa yang dihadapi kurang motivasi dalam belajar, kurang antusias, kurang

bergairah dan cenderung tidak aktif. Rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan dari guru serta pemusatan pemikiran yang kurang, membuat sebagian besar siswa kurang dari hasil belajarnya. Dengan mengungkap model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam penelitian Rusdiana mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan sebesar 66,66 % pada siklus pertama, dan 83,33% pada siklus kedua.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka calon peneliti menemukan sebuah masalah yang menarik untuk dikaji lebih dalam melalui penelitian, dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Rumusan masalah penelitian adalah bagaimana penerapan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan gambaran penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penerapan model kooperatif tipe *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model *Team Games Tournament*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan oktober 2022 – november 2022 yang merupakan semester ganjil tahun ajaran 2022-2023. Tempat pelaksanaan penelitian yaitu di kelas IV SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu, Kabupaten Gowa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Mawang yang berjumlah 32 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari. Tes ini diberikan kepada siswa setiap akhir. Selanjutnya observasi, observasi merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan di lapangan. dalam penelitian ini yang bertindak sebagai observer adalah wali kelas IV SDN 017 Bonra Kecamatan Mapilli, Kabupaten Polewali Mandar. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan model *team games tournament* Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan dan menunjang kelengkapan dalam penelitian untuk mendapatkan data yang akurat seperti gambar terlaksananya kegiatan proses pembelajaran, lembar observasi, lembar test dan kondisi lingkungan belajar siswa.

Teknik analisis data pada penelitian ini ada dua yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan literasi sains siswa pada proses pembelajaran yang diperoleh siswa saat sebelum diberikan perlakuan dan setelah memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *group investigation*. Analisis data inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t. Sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat yaitu uji normalitas yang diolah pada sistem SPSS versi 25.0 *for windows (statistical product and service solution)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA siswa adalah berupa tes yang diberikan setiap akhir siklus. Dalam penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus, rangkuman data hasil belajar dapat dilihat pada table berikut:

Data Hasil Tes Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentasi
70 – 100	Tuntas	20	62,5%
0 – 69	Tidak Tuntas	12	37,5%
Jumlah		32	100%

Tabel 1. Hasil Tes Siklus I

Dari table diatas dapat dilihat hasil tes belajar siswa yang masih belum mencapai standar ketuntasan, dimana ada sekitar 12 orang yang belum mencapai nilai minimum KKM yakni 70

Data Hasil Tes Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentasi
70 – 100	Tuntas	26	81,25%
0 – 69	Tidak Tuntas	6	18,75%
Jumlah		20	100%

Tabel 2. Hasil Tes Siklus II

Berdasarkan data pada tabel di atas menyatakan bahwa dari 32 siswa, 26 siswa siwa mencapai kategori tuntas dan 6 siswa dalam kategori tidak tuntas. 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 dianggap tuntas secara klasikal. Dengan demikian tujuan pembelajaran telah tercapai pada siklus II sehingga pembelajaran tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya

PEMBAHASAN

Pembahasan Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengambill data awal 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 IV SD Inpres Mawang dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

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 masih tergolong rendah, ini terjadi 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.

Untuk mengatasi permasalahan pada siklus I guru memberikan pemahaman terlebih dahulu kepada siswa terkait skema model pembelajaran TGT ini, guru meminta siswa untuk menyimak dengan baik langkah-langkah TGT sehingga nantinya proses belajar mengajar terstruktur dan berjalan lancar, guru pun memantau siswa dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat menegur siswa yang kurang memperhatikan dan mendorong keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat ketika siswa belum mengerti tentang materi yang disampaikan oleh guru. Sejalan dengan pendapat Mulyani (2020) dimana guru harus memantau siswa pada saat pemberian materi sehingga guru dapat menegur siswa yang kurang memperhatikan dan mendorong keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat ketika siswa belum mengerti tentang materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dilakukan bertujuan untuk memaksimalkan 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 *Team Games Tournament* (TGT) 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 *Team Games Tournament* (TGT). 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 dengan baik pada Pembelajaran IPA. Aktivitas guru dalam penerapan model TGT ini menunjukkan guru sudah mampu melaksanakan semua indikator serta mampu membimbing siswa dalam bermain game turnamen, sedangkan aktivitas siswa walaupun pertemuan I siswa masih belum bermain games turnamen sesuai dengan arahan guru akan tetapi pada pertemuan II siswa sudah mengikuti arahan dan bimbingan guru saat proses game turnamen, siswa sudah mulai menunjukkan rasa senang dalam bekerja sama sehingga timbul rasa saling menghagai. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam pembelajaran dan juga bersemangat dalam bermain games tournament menurut Mukminah (2020) Proses pembelajaran kooperatif tipe team games turnamen tentunya akan melatih siswa untuk mengembangkan sikap kerja sama antarkelompok dan menuntut siswa untuk berinteraksi dengan baik, guna mendapatkan hasil yang maksimal.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mampu membuat siswa menjadi senang dalam belajar, tidak merasa bosan, siswa berani tampil di depan kelas, berani bertanya, mengemukakan pendapat serta memotivasi siswa untuk lebih giat membaca materi, memperhatikan pendidik saat menerangkan materi, dan belajar dalam kelompok. Dikarenakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memacu 32 siswa untuk bersaing merebutkan kemenangan, sejalan dengan penelitian Adiputra (2021) dimana dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menjadikan siswa antusias dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya games dan turnamen, sehingga antusias siswa ini menjadikan siswa semangat dalam belajar. Pengetahuan diperoleh tidak hanya dari guru, pemahaman siswa tidak hanya diperoleh dari guru tetapi dari teman anggota kelompok ketika siswa akan mengikuti games dan turnamen karena setiap kelompok harus bersaing memahami materi pelajaran satu sama lain agar kelompok mereka dapat menjawab soal-soal dalam games dan turnamen.

Berdasarkan hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT selama 2 siklus, terlihat adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II Sugiata (2019) mengatakan, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian. Dengan terlaksananya langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan baik, dan terlihat adanya peningkatan dari hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar IPA dilihat dari siklus I ketuntasan belajar IPA siswa kelas IV berada di 62,5% dan pada siklus II berada di 81,25%. Berdasarkan hasil tersebut maka terlihat peningkatan hasil belajar IPA pada Tema Lingkungan Sahabat Kita siswa kelas IV SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

SARAN

Adapun saran pada penelitian ini bagi guru, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV. Guru kelas harus memahami dan menerapkan berbagai model pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan bervariasi sehingga siswa tidak jenuh selama proses pembelajaran. Bagi calon peneliti selanjutnya yang ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), dapat diterapkan pada materi lain pada pelajaran IPA atau pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Absawati, H. 2020. Telaah Sistem Pendidikan Finlandia : Penerapan Sistem Pendidikan Terbaik Dunia Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary : Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 64–70.
- Adiputra, D. K. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–109.
- Arifa, F. N., & Prayitno, U. S. 2019. Peningkatan Kualitas Pendidikan: Program Pendidikan Profesi Guru Prajabatan dalam Pemenuhan Kebutuhan Guru Profesional di Indonesia. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 10(1), 1–17.
- Arikunto, S., Suhardjono & Supandi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Ariyanti, R. S., Dkk. Peran Orang Tua dalam Menciptakan Atmosfir Pembelajaran Jarak Jauh yang Menyenangkan Bagi Anak (Webinar di SDNegeri 1 Nagrikaler). *Indonesian Journal of Community SerVces in Engineering & Education (IJOCSSE)*, 1(1), 15-21.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Endah, N. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 96.
- Fikoyati, M. R., Maryadi, M., & Wijayanti, A. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Berbantu Media Tts Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd. *JS (Jurnal Sekolah)*, 2(3), 206- 214.
- Gunarta, I. G. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112.

- Gunawan, Imam (2019). *Menejemen Kelas Teori dan Aplikasinya 2019*. Depok : Kharisma Putra Utama Offset.
- Hakim, S. A. & Syofyan, H. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua. *International Journal of Elementary Education*. 1 (4).
- Huda, M. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Yudhistira.
- Isrok'atun & Rosmala, A. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Karwono & Mularsih, Heni. 2017. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok : Raja Grafindo Persada.
- Melindawati, S., & OktaVanti, F. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(1), 1-15
- Mu'alimin & Cahyadi, R. A. H. 2014. *penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ganding Pustaka.
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pemebelajaran dilengkapi dengan 65 Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Rusdiana. 2018. Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV dengan Menggunakan Team Games Tournament (TGT) SDN 2 Balerejo Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurusan :Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas :Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan INSTITUT*, 175.
- Rusman, 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Sabri, Ahmad. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Padang : Quantum Teaching.
- Sanjaya, W. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. 2015. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktek (Terjemahan)*. Bandung: Nusa Media.
- Sudimahayasa, N. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1-3), 45-53.
- Sudjana, Nana. 2015. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Sugiata, I. W. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78..
- Sugiartana, M. S., Nym Sudana, D., Arini, N. W., & Pgsd, J. 2013. Penerapan Model Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas Vb Sd Negeri 3 Banjar Jawa. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1).
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, S. M. 2015. *Strategi Pembelajaran : Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo
- Tirtarahardja, Umar dkk. 2010. *Pengantar Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta : Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
- Widiasworo, E. 2017. *Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wisudawati, A. W & Sulistyowati, E. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Yuliati, Y. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team games tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Perkembangan SosialEmosional Anak Usia Dini Di TK Wiyata Mandala 02 Sidorejo KebonsariMadiun. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48, 54-56.

