

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 POKA

Annisa Mulyawati*, Anggi Kusumah, Katarina Melsasail, Findianti, Wa Ode Andini Putri Almira, Yon Yostan Bumo, Johannes Pelamonia, Linda Kusumawati

Universitas Pattimura Ambon, Indonesia

E-mail: annisamulyawati04@gmail.com

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas empat sekolah dasar. Masalah yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya partisipasi siswa dalam proses belajar dan hasil belajar yang belum mencapai standar minimal penguasaan. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Poka dengan menggunakan 1 siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus 1 telah menunjukkan keberhasilan yang signifikan, ditandai dengan meningkatnya keaktifan siswa dan tercapainya Sebagian besar indikator hasil belajar. Subjek yang berpartisipasi pada penelitian ini berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas, dokumentasi, dan catatan lapangan. Metode analisis kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk memperoleh gambaran perubahan yang terjadi selama tindakan. Hasil menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam kegiatan diskusi, permainan akademik, dan turnamen kelompok. Pada akhir tindakan, sebagian besar siswa telah mencapai penguasaan belajar dan menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas sesuai dengan indikator keberhasilan. Oleh karena itu, implikasi pada temuan ini menunjukkan bahwa model TGT dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang memberikan manfaat praktis bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif serta membantu siswa mencapai penguasaan materi secara optimal di sekolah dasar.

Kata-kata Kunci: Hasil Belajar, Keaktifan, Teams Games Tournament

APPLICATION OF THE TGT LEARNING MODEL TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES AND STUDENT ENGAGEMENT IN GRADE IV AT POKA 1 PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL

Abstract: This classroom action research aims to improve student learning outcomes and activities through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in fourth-grade elementary school students. The problem underlying this research is the low participation of students in the learning process and learning outcomes that have not reached the minimum mastery standards. This research was conducted in Grade IV at SD Negeri 1 Poka using one cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Cycle 1 has shown significant success, marked by increased student activity and the achievement of most learning outcome indicators. The subjects participating in this study totaled 18 students. Data collection techniques include learning outcome tests, activity observation sheets, documentation, and field notes. Qualitative and quantitative analysis methods were used to obtain an overview of the changes that occurred during the action. The results show that the implementation of the TGT model can improve students' learning outcomes and encourage their active participation in discussions, academic games, and group tournaments. By the end of the intervention, most students had achieved learning mastery and showed significant improvements in activities according to the success indicators. Therefore, the implications of these findings suggest that the TGT model can be an alternative learning strategy that provides practical benefits for teachers in creating an active learning environment and helping students achieve optimal mastery of the material in elementary school.

Keywords: Learning Outcomes, Activity, Teams Games Tournament

PENDAHULUAN

Tuntutan pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep ilmiah dan kemampuan untuk bekerja sama dalam proses

pembelajaran. Namun, kondisi pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Poka menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih rendah dan hasil belajar banyak yang belum mencapai standar kelulusan minimum. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru,

mengakibatkan siswa menjadi pasif, kurang antusias dalam diskusi, dan tidak menunjukkan kemampuan memahami materi perubahan wujud benda secara optimal. Kondisi ini memperhatikan kebutuhan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa untuk mendorong hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Poka, Ambon, diperoleh data hasil belajar siswa masih tergolong rendah terutama pada mata pelajaran IPAS. Didapatkan bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPAS adalah 70. Hasil belajar IPAS dari 18 siswa terdapat 13 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. Adapun aspek siswa (1) siswa masih kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran; (2) siswa sebagian besar masih belum menunjukkan keberanian dan terlihat kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

Sejumlah penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Slavin (2015), Riyanto (2020), dan Widayanti (2021), menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa dan prestasi belajar melalui mekanisme kerja kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik. Model TGT telah terbukti dapat menumbuhkan motivasi dan kompetisi positif di kelas. Namun, Sebagian besar penelitian ini berfokus pada mata pelajaran matematika dan bahasa Indonesia, sementara penerapan TGT pada mata pelajaran IPAS, terutama materi tentang perubahan wujud benda, masih terbatas. Disinilah letak gap penelitian yang menjadi dasar perlunya dilakukan tindakan kelas ini.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, penerapannya masih didominasi pada pelajaran matematika dan Bahasa Indonesia. Kajian mengenai penggunaan model TGT pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi perubahan wujud benda, masih relative terbatas. Selain itu, sebagian penelitian lebih banyak dilakukan dalam desain eksperimen atau quasi-eksperimen, sehingga belum banyak mengkaji implementasi TGT secara kontekstual melalui penelitian tindakan kelas yang berfokus pada perbaikan proses pembelajaran secara langsung di kelas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian tindakan kelas yang mengkaji penerapan model TGT pada pembelajaran IPAS untuk melihat sejauh mana model ini dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan kelas IV sekolah dasar secara nyata dan berkelanjutan.

Berdasarkan analisis masalah, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya mendorong kerja sama siswa tetapi juga memberikan ruang untuk interaksi aktif melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa untuk berpartisipasi didalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Pendekatan ini menekankan kolaborasi di antara siswa dalam kelompok kecil, di mana setiap anggota bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas secara menyeluruh (Slavin, 2010). Jika prosedur pembelajaran kooperatif diterapkan dengan benar, pendidik dapat mengelola kelas lebih efektif (Lie, 2002). Penelitian yang dilakukan oleh Nopiyana et al. (2013) dan Yudianto et al. (2014) juga menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar maupun aktivitas siswa. Aktivitas siswa itu sendiri merujuk pada keterlibatan

mereka dalam proses pembelajaran, yang memengaruhi keberhasilan belajar (Kunandar, 2013). Oleh karena itu, memperhatikan tingkat aktivitas siswa selama pembelajaran menjadi penting untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Slavin (2010) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) memiliki lima tahap utama, yaitu: penyampaian materi oleh guru (presentasi kelas), kegiatan belajar dalam kelompok kecil (tim), pelaksanaan permainan akademik (games), kompetisi antar kelompok (tournament), dan pemberian penghargaan kepada kelompok (pengakuan tim). Pembelajaran kooperatif TGT bermanfaat sebagai pilihan strategi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi dan membantu guru mengatasi berbagai masalah pembelajaran, seperti rendahnya minat, kurangnya aktivitas siswa, dan rendahnya prestasi belajar. Model ini juga memungkinkan semua siswa terlibat tanpa perbedaan status, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan sebagai tutor sebaya, dan mencakup unsur penguatan. Selain itu, Van Wyk (2011) menemukan bahwa menggunakan TGT lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penerapan TGT dianggap relevan karena mampu mengintegrasikan aktivitas diskusi, permainan akademik, dan turnamen kompetitif yang dapat meningkatkan aspek kognitif dan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk menjawab rumusan masalah: bagaimana penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Poka.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif dan membantu siswa mencapai penguasaan materi secara optimal. Secara teoritis,

penelitian ini memperkaya kajian tentang penerapan TGT dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa setelah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament pada pembelajaran IPAS tentang materi perubahan wujud benda pada kelas IV di SD Negeri 1 Poka.

Kreativitas memainkan peran yang sangat penting dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar karena tidak hanya melatih cara berpikir yang luwes, tetapi juga menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan imajinasi dan membentuk karakter positif. Dalam dunia pendidikan seni, berkreasi tidak sekadar menghasilkan karya visual belaka, melainkan juga melatih anak-anak dalam menghadapi tantangan dan mengambil keputusan artistik. Sholikah et al (2023) dan Ambarsari (2024) menyatakan bahwa kegiatan seni yang memberikan kebebasan bereksplorasi, menggunakan beragam bahan, serta melibatkan praktik langsung terbukti mampu meningkatkan kualitas kreativitas siswa. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan strategi pembelajaran yang aktif dan berbasis pengalaman nyata untuk mendukung perkembangan tersebut.

Sayangnya, kita masih sering menjumpai siswa kelas IV SD yang kurang percaya diri dalam berkreasi. Karya mereka cenderung serupa, kurang berani mencoba hal baru, dan terbatas dalam mengeksplorasi motif atau teknik yang berbeda. Kondisi ini semakin memprihatinkan ketika siswa jarang diberi kesempatan untuk mencoba berbagai

bahan dan teknik seni yang beragam. Menurut Setyawati (2025) dan Purnama et al (2024), minimnya variasi media dan metode pembelajaran menjadi penyebab utama mengapa siswa terbiasa dengan pola kerja yang itu-itu saja. Untuk mengubah kondisi ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menghadirkan proses kreatif secara utuh, bukan hanya berfokus pada hasil akhir.

Dalam pendidikan pengembangan metode pembelajaran yang kreatif dan efektif untuk meningkatkan minat siswa menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran. Masalah ini sebagian besar bersumber dari pembelajaran seni yang masih terpaku pada demonstrasi guru, di mana siswa lebih banyak meniru daripada diberi kesempatan untuk berkreasi secara mandiri. Padahal, lingkungan sekolah sebenarnya menyimpan kekayaan bahan alam yang dapat dijadikan media belajar yang menarik dengan beragam tekstur, bentuk, dan warna alami. Seperti yang ditunjukkan dalam penelitian Purnama et al, (2024) dan Sholikah et al, (2023) penggunaan bahan alam terbukti mampu membangkitkan semangat kreatif siswa melalui kegiatan eksplorasi langsung, termasuk bereksperimen dengan bentuk dan bermain dengan warna alami.

Dalam upaya mengatasi tantangan tersebut, teknik ecoprint hadir sebagai solusi yang tepat karena memanfaatkan bahan-bahan alami seperti daun dan bunga untuk menciptakan pola unik pada kain atau kertas. Selain menawarkan pengalaman belajar yang kreatif, ecoprint juga menumbuhkan kesadaran akan kelestarian lingkungan dan membuat pembelajaran seni menjadi lebih menarik dan kontekstual. Adiansyah (2025) serta Setyawati (2024) dalam penelitian mereka menemukan bahwa penerapan ecoprint dalam pembelajaran seni mampu meningkatkan kreativitas, keberanian siswa dalam mencoba teknik baru, serta kemampuan mereka dalam menciptakan motif yang orisinal. Oleh karena itu, penerapan teknik ecoprint sangat penting

untuk merangsang kreativitas siswa kelas IV SD, dan artikel ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan ecoprint serta menilai sejauh mana teknik ini dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa.

Kreativitas memainkan peran yang sangat penting dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar karena tidak hanya melatih cara berpikir yang luwes, tetapi juga menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan imajinasi dan membentuk karakter positif. Dalam dunia pendidikan seni, berkreasi tidak sekadar menghasilkan karya visual belaka, melainkan juga melatih anak-anak dalam menghadapi tantangan dan mengambil keputusan artistik. Sholikah et al (2023) dan Ambarsari (2024) menyatakan bahwa kegiatan seni yang memberikan kebebasan bereksplorasi, menggunakan beragam bahan, serta melibatkan praktik langsung terbukti mampu meningkatkan kualitas kreativitas siswa. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan strategi pembelajaran yang aktif dan berbasis pengalaman nyata untuk mendukung perkembangan tersebut.

Sayangnya, kita masih sering menjumpai siswa kelas IV SD yang kurang percaya diri dalam berkreasi. Karya mereka cenderung serupa, kurang berani mencoba hal baru, dan terbatas dalam mengeksplorasi motif atau teknik yang berbeda. Dalam praktiknya, banyak sekolah masih mengandalkan media konvensional seperti kertas gambar dan krayon, yang penggunaannya cenderung repetitif dan kurang menantang daya cipta anak. Kondisi ini semakin memprihatinkan ketika siswa jarang diberi kesempatan untuk mencoba berbagai bahan dan teknik seni yang beragam. Menurut Setyawati (2025) dan Purnama et al (2024), minimnya variasi media dan metode pembelajaran menjadi penyebab utama mengapa siswa terbiasa dengan pola kerja yang itu-itu saja. Untuk mengubah kondisi ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menghadirkan proses kreatif secara

utuh, bukan hanya berfokus pada hasil akhir.

Masalah ini sebagian besar bersumber dari pembelajaran seni yang masih terpaku pada demonstrasi guru, di mana siswa lebih banyak meniru daripada diberi kesempatan untuk berkreasi secara mandiri. Salah satu kunci keberhasilan dalam pendidikan adalah pengembangan metode pembelajaran yang kreatif dan efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Handini et.al, 2024). Selain itu, keterbatasan waktu jam pelajaran seni budaya dan kurangnya pelatihan guru dalam pengembangan media berbasis lingkungan juga turut memperparah kondisi ini. Padahal, lingkungan sekolah sebenarnya menyimpan kekayaan bahan alam yang dapat dijadikan media belajar yang menarik dengan beragam tekstur, bentuk, dan warna alami. Seperti yang ditunjukkan dalam penelitian Purnama et al, (2024) dan Sholikah et al, (2023) penggunaan bahan alam terbukti mampu membangkitkan semangat kreatif siswa melalui kegiatan eksplorasi langsung, termasuk bereksperimen dengan bentuk dan bermain dengan warna alami.

Dalam upaya mengatasi tantangan tersebut, teknik ecoprint hadir sebagai solusi yang tepat karena memanfaatkan bahan-bahan alami seperti daun dan bunga untuk menciptakan pola unik pada kain atau kertas. Selain menawarkan pengalaman belajar yang kreatif, ecoprint juga menumbuhkan kesadaran akan kelestarian lingkungan dan membuat pembelajaran seni menjadi lebih menarik dan kontekstual. Adiansyah (2025) serta Setyawati (2024) dalam penelitian mereka menemukan bahwa penerapan ecoprint dalam pembelajaran seni mampu meningkatkan kreativitas, keberanian siswa dalam mencoba teknik baru, serta kemampuan mereka dalam menciptakan motif yang orisinal. Teknik ini juga sejalan dengan semangat kurikulum merdeka yang mendukung pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dan pemanfaatan sumber daya lokal. Oleh karena itu, penerapan teknik ecoprint sangat penting untuk merangsang kreativitas

siswa kelas IV SD, dan artikel ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan ecoprint serta menilai sejauh mana teknik ini dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan potensi ecoprint serta mengungkap adanya permasalahan dalam pembelajaran seni yang masih bersifat monoton, masih terdapat celah yang perlu dikaji lebih lanjut. Sejumlah studi sebelumnya telah menegaskan manfaat eksplorasi bahan alam dan mengidentifikasi kelemahan metode pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian terkait ecoprint juga mulai memperlihatkan dampak positif dalam pembelajaran. Namun demikian, kajian yang secara rinci menguraikan penerapan teknik ecoprint langkah demi langkah dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV SD masih terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang menganalisis secara mendalam aspek kreativitas siswa yang paling berkembang, seperti kelancaran, keluwesan, keaslian, maupun kemampuan mengelaborasi ide. Di sisi lain, diperlukan pembahasan yang lebih komprehensif mengenai upaya mengatasi kendala praktis, seperti keterbatasan bahan alam dan pengelolaan waktu pembelajaran yang singkat, yang kerap menjadi tantangan dalam penerapan metode pembelajaran berbasis proyek (Hermawati et al., 2025).

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan model penelitian yang dilakukan berulang kali dalam siklus. Arikunto et al. (2014) dalam Idkhan & Baharuddin (2019) menjelaskan bahwa PTK terdiri dari serangkaian tahap yang berputar seperti dua lingkaran, dimulai dengan kegiatan perencanaan, diikuti oleh pelaksanaan tindakan, proses observasi, dan diakhiri dengan tahap refleksi.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau

Classroom Action Research , yang bertujuan untuk memperbaiki proses serta hasil belajar melalui tindakan berulang yang dilakukan secara reflektif, kolaboratif, dan sistematis. Model PTK yang digunakan merujuk pada Kemmis dan McTaggart (2014), yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena sesuai untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di kelas dan memungkinkan guru serta peneliti bekerja sama dalam memecahkan masalah pembelajaran secara nyata.

2. Partisipan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Poka, Kota Ambon, dengan 18 siswa kelas IV sebagai subjek, terdiri dari 7 laki-laki dan 11 perempuan. Guru kelas bertindak sebagai kolaborator yang membantu dalam pelaksanaan tindakan dan proses observasi. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, dari November hingga Desember 2025. Tindakan direncanakan dalam dua siklus, namun siklus tambahan dapat dilakukan jika indikator keberhasilan belum tercapai.

Prosedur penelitian meliputi tahap-tahap berikut. Pada tahap perencanaan, peneliti mengembangkan alat pembelajaran berbasis TGT, seperti rencana pelajaran, kartu pertanyaan, lembar permainan, alat turnamen, instrumen observasi aktivitas, lembar refleksi, dan tes hasil belajar. Peneliti juga menentukan pembagian kelompok heterogen.

Tahap implementasi tindakan dilakukan dengan menerapkan sintaks model TGT, yang meliputi aktivitas diskusi kelompok, permainan akademik, turnamen antar kelompok, dan pemberian penghargaan tim. Pada tahap observasi, peneliti dan kolaborator mencatat keaktifan siswa menggunakan lembar observasi dan mengumpulkan data hasil belajar. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis capaian hasil belajar, pola keaktifan siswa, hambatan proses, dan

perbaikan tindakan untuk siklus berikutnya.

3. Pengumpulan Data

Sumber data penelitian terdiri dari siswa, guru, aktivitas pembelajar, dan dokumen pendukung. Teknik pengumpulan data meliputi tes untuk mengetahui hasil belajar kognitif; observasi untuk mengukur tingkat keaktifan; dokumentasi berupa foto, video, dan artefak belajar; serta catatan lapangan untuk mencatat peristiwa penting selama implementasi TGT.

4. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung pencapaian ketuntasan hasil belajar dan kecenderungan peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklus. Data kualitatif dianalisis melalui proses reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dijelaskan oleh Miles, Huberman, & Saldaña (2014), guna memaknai perubahan perilaku belajar, dinamika interaksi kelompok, serta efektivitas tindakan yang diberikan. Melalui perpaduan analisis kuantitatif dan kualitatif tersebut, peneliti memperoleh gambaran komprehensif mengenai dampak penerapan model TGT terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa selama proses Tindakan belangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

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. Sebelum dilakukan treatment hanya 3 siswa yang memperoleh nilai 86-100 dengan kategori Baik Sekali atau 16,6%, nilai 70-85 dengan kategori Baik sebanyak 2 siswa atau 11,1%, nilai 56-70 dengan kategori Cukup sebanyak 6 siswa atau 33,3%, nilai 50-56 dengan kategori Kurang sebanyak 4 siswa atau 22,2%, dan siswa yang mendapatkan nilai <50 dengan kategori sangat kurang sebanyak 3 siswa atau 16,6%. Hasil tes belajar siswa sebelum diberi

treatment dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Data deskriptif Frekuensi dan Persentase Nilai Tes Hasil Belajar IPA Siswa Sebelum diberi Treatment

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
86-100	Sangat Baik	3	16,67%
70-85	Baik	2	11,11%
56-70	Cukup	6	33,33%
50-56	Kurang	4	22,22%
<50	Sangat Kurang	3	16,67%
Jumlah		18	100%

Adapun ketuntasan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Poka, ketuntasan sebelum diberi treatment dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa sebelum diberi treatment

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persen (%)
70-100	Tuntas	5	27,78%
0-69	Belum Tuntas	13	72,22%
Jumlah		18	100%

Berdasarkan tabel 2. dari 18 siswa kelas IV SD Negeri 1 Poka, hasil belajar siswa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament, 5 siswa kategori tuntas (27,78%) dan 13 siswa dalam kategori tidak tuntas (72,22%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebelum diberi treatment ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS belum tercapai.

Pada siklus I ada 12 siswa yang memperoleh nilai 86-100 dengan kategori Baik Sekali atau 66,67%, nilai 70-84 dengan kategori Baik sebanyak 3 siswa atau 16,67%, nilai 60-69 dengan kategori Cukup sebanyak 3 siswa atau 16,66%, 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 I dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Data deskriptif setelah diberikan treatment pada siklus 1

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
86-100	Sangat Baik	12	66,67%
70-85	Baik	3	16,67%
56-70	Cukup	3	16,66%
50-56	Kurang	0	0%
<50	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		18	100%

Tabel 4. Deskripsi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa sesudah diberi treatment (siklus I)

Tabel 4. Deskripsi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa sesudah diberi treatment (siklus I)

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persen (%)
70-100	Tuntas	15	83,33%
0-69	Belum Tuntas	3	16,67%
Jumlah		18	100%

Berdasarkan tabel 4. dari 18 siswa kelas IV SD Negeri 1 Poka, hasil belajar siswa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament, 15 siswa kategori tuntas (83,33%) dan 3 siswa dalam kategori tidak tuntas (16,67%). Hasil ini menunjukkan bahwa setelah diberi treatment ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sudah tercapai.

Tabel 5. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik

Aspek (keaktifan)	Pre-Siklus	Siklus I	Peningkatan
Visual	79,5%	88%	8,5%
Lisan	72%	81%	9%
Audio	79%	84,5%	5,5%
Menulis	78,5%	83,5%	5%
Mental	76,5%	80,5%	4%
Emosional	86%	91,5%	5,5%
Rata-rata	78,58%	84,83%	6,25%

Berdasarkan data hasil observasi pada

tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan belajar pada pre-siklus yaitu 78,58%. Terdapat satu hasil observasi keaktifan belajar yaitu pada aspek keaktifan lisan yang belum maksimal dibanding indikator keaktifan belajar lainnya. Hasil observasi pada keaktifan lisan masih memperoleh 72%, sehingga belum memenuhi kriteria keaktifan belajar 75%. Pada tabel 4 di atas, menyajikan capaian keaktifan belajar peserta didik pada pra-siklus dan siklus I. Terlihat perbandingan dan peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Pada pelaksanaan siklus I, keenam aspek keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan capaian menjadi lebih baik dibandingkan siklus pra-siklus. Pada aspek keaktifan visual terjadi peningkatan sebesar 8,5%. Pada aspek keaktifan lisan terjadi peningkatan sebesar 9%. Pada aspek keaktifan mendengarkan terjadi peningkatan sebesar 5,5%. Pada aspek keaktifan menulis terjadi peningkatan sebesar 5%. Pada aspek keaktifan mental terjadi peningkatan sebesar 4%. Pada aspek keaktifan emosional terjadi peningkatan sebesar 5,5%. Pada rata-rata persentase peningkatan dari pra-siklus ke siklus I yaitu meningkat 6,25%.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Poka. Peningkatan ini terlihat jelas dari perbandingan skor sebelum dan setelah intervensi, baik dari segi aspek kognitif maupun aktivitas belajar siswa. Sebelum penerapan TGT, sebagian besar siswa berada dalam kategori tidak lengkap, yaitu 72,22%, sementara hanya 27,78% siswa yang mencapai kategori lengkap. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum mampu mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap konsep, terutama pada materi perubahan bentuk benda.

Setelah menerapkan model TGT,

terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar. Data Siklus I menunjukkan bahwa 83,33% siswa mencapai penguasaan, sementara hanya 16,67% yang belum mahir. Perubahan ini menunjukkan bahwa TGT mampu membantu siswa memahami materi melalui kegiatan kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang memperkuat motivasi belajar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Slavin (2015) bahwa TGT efektif dalam meningkatkan prestasi belajar karena siswa terlibat dalam kompetisi positif dan belajar secara aktif dalam kelompok heterogen. Peningkatan hasil belajar ini juga didukung oleh pergeseran kategori nilai, di mana siswa dalam kategori sangat baik meningkat dari 16,67% menjadi 66,67%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Herlinda, Prayitno, Gunawan, dan Rah Nawati yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitian tersebut terjadi peningkatan rata-rata nilai dari 71,3 pada siklus I menjadi 84,8 pada siklus II disertai peningkatan ketuntasan klasikal dari 50 % menjadi 86%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan, kompetensi, dan penghargaan dalam pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa serta pemahaman konsep secara optimal.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Poka, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran perubahan bentuk benda. Peningkatan hasil belajar terlihat dari pergeseran persentase ketuntasan belajar, di mana sebelum tindakan

hanya 27,78% siswa mencapai standar kompetensi minimal (KKM), dan setelah tindakan meningkat menjadi 83,33%. Sementara itu, keaktifan belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan di semua aspek aktivitas, dengan rata-rata peningkatan sebesar 6,25% dari pra-siklus ke siklus I. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kompetitif secara positif, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif sehingga tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dapat tercapai.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang terbatas dan dalam waktu yang relatif singkat, serta hanya sampai pada siklus I. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas dan masih dipengaruhi oleh karakteristik siswa, kondisi kelas, serta kesiapan guru dalam menerapkan model pembelajaran TGT.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan bagi guru dan peneliti masa depan. Pertama, guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran TGT secara lebih rutin dalam berbagai bahan pembelajaran karena model ini telah terbukti dapat meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Kedua, implementasi TGT akan lebih optimal jika guru mempersiapkan peralatan permainan dan turnamen dengan baik sehingga kegiatan dapat berjalan efektif dan sesuai dengan waktu yang direncanakan. Ketiga, peneliti masa depan diharapkan mengembangkan penelitian ini pada mata pelajaran atau tingkat yang berbeda untuk memperluas temuan mengenai efektivitas TGT. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat mempertimbangkan penambahan siklus untuk mendapatkan gambaran yang lebih mendalam mengenai perkembangan

perubahan perilaku belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2014). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Idkhan, A., & Baharuddin. (2019). *Penelitian tindakan kelas: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner*. New York: Springer.
- Kunandar. (2013). *Penilaian autentik (authentic assessment)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Lie, A. (2002). *Cooperative learning*. Jakarta: Grasindo.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks: SAGE.
- Nopiyana, N., Kusumah, Y. S., & Aisyah, N. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 20(2), 115-126.
- Riyanto, Y. (2020). Keefektifan model TGT dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45-55.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning and student achievement*. New York: Routledge.
- Van Wyk, M. M. (2011). The effects of teams-games-tournaments on achievement, retention, and attitudes of economics students. *Journal of Social Sciences*, 26(3), 183-193.
- Widayanti, R. (2021). Pengaruh model kooperatif TGT terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 101-110.
- Yudianto, E., Saputra, D., & Rukmini, T. (2014). Pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPA*, 3(1), 55-62.