

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas IV SDN 32 Tumampua VI

Nurwindah Nadira¹, Rismawati², Purnamasari³, Firnanda Nurlindayanti⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: nadiranurwindah@gmail.com¹, immarisma490@gmail.com², Purnamasarikacong@gmail.com³,
firnandanurlindayantii@gmail.com⁴

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa kelas IV di SDN 32 Tumampua VI. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang berbasis kelas, adapun desain penelitian ini menggunakan Kemmis Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observation), serta refleksi (reflection) yang dipandang sebagai satu siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil belajar yang diperoleh dari tes akhir siklus, pada akhir siklus I dengan skor rata-rata 64 dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 15,35 sedangkan pada akhir siklus II dengan skor rata-rata 84,5 dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 8,25. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata dari siklus I kesiklus II. Terjadi perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran sesuai dengan hasil observasi yaitu dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk bertanya baik kepada guru maupun kepada temannya tentang materi yang tidak dimengerti serta dapat meningkatkan kehadiran siswa.

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

Abstract

The purpose of this study was to improve science learning outcomes by using the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model for Grade IV students at SDN 32 Tumampua VI. This research is class-based Classroom Action Research, while the research design uses Kemmis Mc Taggart which consists of four components, namely planning, acting, observation, and reflection. which is seen as a cycle. The results showed that the learning outcomes obtained from the final cycle test, at the end of cycle I with an average score of 64 out of an ideal score of 100 with a standard deviation of 15.35 while at the end of cycle II with an average score of 84.5 out of an ideal score of 100 with a standard deviation of 8.25. This shows an increase in the average value from cycle I to cycle II. There was a change in students' attitudes during the learning process in accordance with the results of observations, namely the application of the TGT (Teams Games Tournament) cooperative learning model could increase students' self-confidence to ask both the teacher and their friends about material they did not understand and could increase student attendance.

Keywords: Learning Model, Cooperative Type of *Teams Games Tournament* (TGT), Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pemantapan Profesi Keguruan (P2K) merupakan salah satu mata kuliah yang menjadi syarat bagi mahasiswa untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Berlokasi di SDN 32 Tumampua VI, menempatkan penulis sebagai peneliti untuk meninjau pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Kelas yang menjadi tempat penelitian penulis adalah kelas IV (Empat). Kelas ini merupakan salah satu kelas yang termasuk heterogen dari beberapa kelas di sekolah tersebut dimana keadaan siswa sangat bervariasi.

Menurut Sutrisno (dalam Adiputra, dkk. 2021). Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat

penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, bahkan manusia dari sejak lahir sampai akhir hayat harus terus belajar (Firdaus, 2021). Ilmu pengetahuan khususnya IPA telah berkembang pesat dengan teknologi. Teknologi tidak hanya terlepas dari pengertian secara umum, banyak orang yang berpikir bahwa teknologi itu adalah hanya mesin atau alat-alat. Akan tetapi, teknologi memiliki makna sebagai proses yang memiliki nilai tambah, salah satunya adalah teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan telah berkembang sebagai suatu disiplin keilmuan yang berdiri sendiri. Perkembangan tersebut telah menjadikan para pendidik untuk dapat merancang serta melaksanakan pendidikan yang terarah pada penguasaan konsep IPA yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, untuk dapat menyesuaikan perkembangan tersebut harus menuntut kreativitas serta kualitas sumber daya manusia perlu ditingkatkan yang dapat dilakukan melalui pendidikan. Melalui pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah mata pelajaran wajib di sekolah Dasar, dimana keseluruhan ilmunya mempelajari tentang alam beserta isinya. Kecenderungan pembelajaran IPA pada masa kini adalah peserta didik hanya mempelajari IPA dengan menghafalkan konsep dan teori semata, siswa tidak dibiasakan untuk mengembangkan potensi berpikirnya dengan menekankan pada pengalaman langsung mereka. Keterbatasan waktu, kurangnya sarana dan prasarana, serta kondisi kelas yang tidak memungkinkan menjadi alasan yang sering dikemukakan oleh guru. Mengacu pada permasalahan itu, maka pelajaran IPA di sekolah sebaiknya dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk memahami alam dengan memberikan pengalaman langsung melalui kegiatan model pembelajaran yang kreatif serta menyenangkan sehingga kebermaknaan proses pembelajaran IPA dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 22 – 27 Agustus 2022 dengan guru yang bertindak sebagai wali kelas yang sekaligus mengajarkan pelajaran IPA di SDN 32 Tumampua VI, menunjukkan bahwa rendahnya respon siswa terhadap penjelasan, pernyataan, atau segala informasi yang disampaikan oleh guru sewaktu pembelajaran berlangsung, rendahnya inisiatif siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat sewaktu pembelajaran berlangsung, dan hilangnya antusias dan kegembiraan siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, serta kurangnya keberanian siswa untuk berpendapat, mengajukan pertanyaan, atau tampil berbicara di depan umum. Hal tersebut diakibatkan karena kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, kurangnya komunikasi siswa dengan guru, serta kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Akibatnya, siswa tidak mampu untuk memecahkan masalah yang dihadapi, penguasaan konsep yang masih kurang dan hasil belajar siswa masih rendah sehingga menciptakan pembelajaran IPA yang membosankan. Hal ini dapat dibuktikan masih banyaknya siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan oleh sekolah yakni 75.

Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif dimulai dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam suatu kelas. Pembentukan kelompok tersebut dapat dilakukan oleh guru. Dalam pembelajaran kooperatif ini siswa diajarkan keterampilan keterampilan khusus agar dapat bekerjasama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang aktif, memberikan penjelasan kepada teman kelompok dengan baik, berdiskusi dan sebagainya. Terdapat berbagai pembelajaran kooperatif diantaranya adalah tipe *TGT (Times Games Tournament)*, *TGT (Times Games Tournament)* merupakan salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) guna meningkatkan hasil belajar pada pelajaran IPA.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahap, yaitu presentasi kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan. Alasan memilih model pembelajaran TGT ini karena dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang perbedaan status, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan reinforcement (penghargaan), sehingga hal ini sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menambah referensi model pembelajaran yang bervariatif, sehingga dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan dalam

pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, menurunnya aktivitas belajar siswa di kelas, serta rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka model pembelajaran TGT dapat mengaktifkan seluruh kegiatan siswa, menumbuhkan persaingan yang sehat, mengkondisikan situasi belajar yang menyenangkan karena dilakukan sambil bermain, mudah untuk diterapkan, berlaku untuk semua kelas dan semua mata pelajaran, serta dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa di kelas. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN 32 Tumampua VI.

Proses belajar mengajar di kelas IV SDN 32 Tumampua VI dapat dikatakan memprihatinkan, hal ini dikarenakan siswa kurang fokus dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Secara nyata mereka mengikuti pelajaran sebagai mana mestinya akan tetapi terkadang ada pengaruh dari luar atau dari temannya yang mengakibatkan konsentrasi belajar mereka menjadi terganggu. Sehingga hal tersebut mengakibatkan yang diberikan tidak dapat tersimpan pada memori jangka panjang. Hal ini terbukti ketika siswa diberikan soal yang berkaitan dengan materi yang lalu atau pada pertemuan sebelumnya mereka cenderung lupa bagaimana menyelesaikan soal-soal tersebut.

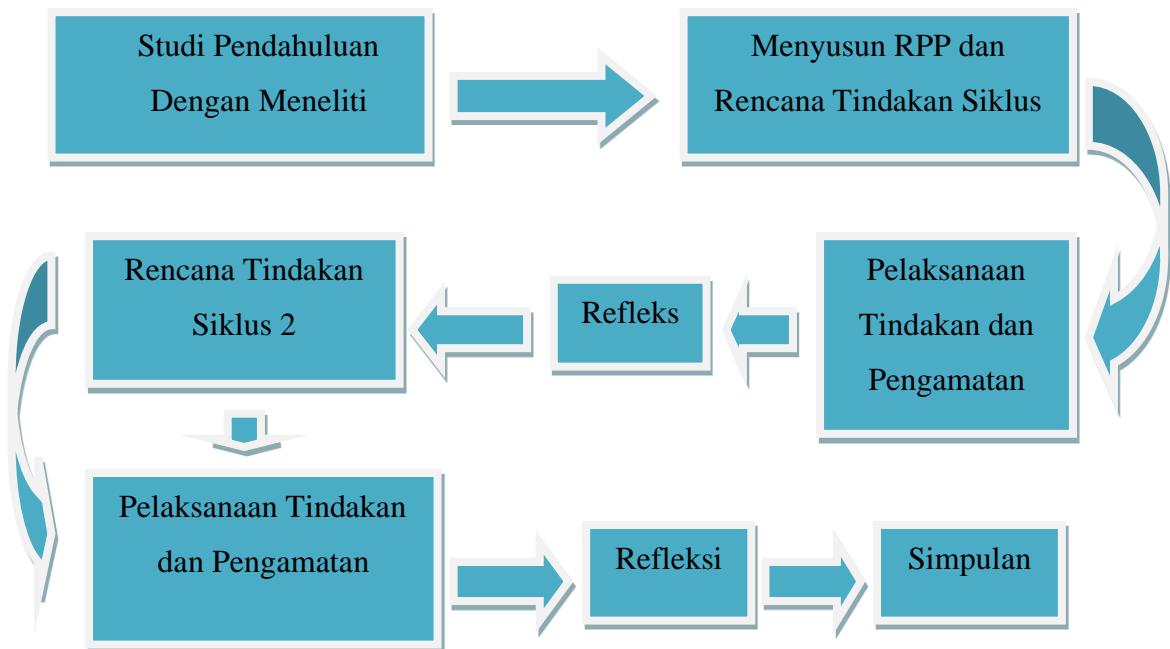
Bertanya dalam proses belajar mengajar merupakan peningkatan kemampuan berfikir. Ketika siswa itu bertanya itu berarti mereka terfokus pada apa yang dijelaskan serta otak merekam pembelajaran dan berfikir mengenai informasi yang diberikan kepada mereka. Akan tetapi, kebanyakan dari siswa segan untuk mengutarakan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang belum mereka mengerti. Hal tersebut diakibatkan mereka enggan dan segan bertanya pada guru. Kenyataan tersebut sangat memperburuk situasi pembelajaran IPA. Oleh karena itu, proses belajar mengajar di kelas IV SDN 32 Tumampua VI sungguh tidak efektif dengan kenyataan yang terjadi pada saat berlangsungnya pembelajaran.

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang berbasis kelas, adapun desain penelitian ini menggunakan Kemmis Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observation), serta refleksi (reflection) yang dipandang sebagai satu siklus Tampubolon (Mediatati, 2014)

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 32 Tumampua VI sebanyak 11 siswa yang dimana keseluruhan siswanya adalah 3 perempuan dan 8 laki-laki. Pelaksanaan P2K dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap siklus berlangsung selama 4 kali pertemuan yang terdiri dari 3 kali pertemuan proses belajar mengajar dan 1 kali pertemuan untuk tes hasil belajar (evaluasi). Tempat pelaksanaan dalam kegiatan penelitian ini yaitu SDN 32 Tumampua VI yang beralamat di Kelurahan Padoang-doangan Kec. Pangkajene Kab. Pangkep .Penelitian ini dilakukan dalam kegiatan Pemantapan Profesi Keguruan (P2K) yang dimulai pada tanggal 18 Agustus – 18 Oktober 2022 pada Tahun Ajaran 2021/2022.

Langkah pertama yang dilakukan peneliti dalam pembuatan perangkat pembelajaran adalah meminta Silabus pada guru kelas IV yaitu Ibu Huderiah, S.Pd yang menjadi guru pamong atau guru tutor peneliti dalam hal ini silabus mata pelajaran IPA terkait dengan masalah yang ingin diteliti oleh peneliti. Selanjutnya menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model yang digunakan dalam meneliti, serta merumuskan alat evaluasi berupa soal-soal dalam bentuk kelompok dan individu. Selanjutnya dapat dilihat pada bagan alur berikut ini :



Gambar.1. Bagan penelitian tindakan kelas

Setelah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), maka proses belajar mengajar pun dapat dimulai. Implementasi dari RPP meliputi pembukaan, penjelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, pemaparan tujuan pembelajaran, penyampaian materi, penyampaian model pembelajaran yang dilaksanakan, pembentukan kelompok, mengarahkan siswa dalam kelompoknya, membuat kesimpulan dan penutup. Evaluasi di kelas dilaksanakan dalam bentuk LKPD. Selanjutnya dapat dilihat pada lampiran mengenai RPP dan alat evaluasi.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dan menentukan persentase ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut: Daya serap individu siswa Suatu individu dikatakan tuntas belajar jika persentase daya serap individu sekurang-kurangnya 75%, hal ini disesuaikan dengan nilai KKM, yaitu 75. Mengukur keberhasilan hasil belajar dalam tindakan penelitian dilakukan perbandingan skor rata-rata dari setiap siklus, ketuntasan belajar klasikal

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila nilai tes hasil belajar mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 80%. Kegiatan belajar siswa dalam kelompok selama proses pembelajaran diamati berdasarkan deskriptor yang tampak. Mengetahui kegiatan belajar siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat dari skor yang tampak pada lembar observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil-hasil pelaksanaan dan pembahasan yang menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 32 Tumampua VI Pangkep setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun yang dianalisis adalah skor hasil belajar siswa yang diberikan pada setiap akhir siklus secara deskriptif, data mengenai perubahan sikap siswa yang diambil dari rekaman pengamatan, serta refleksi yang diberikan oleh siswa baik yang tertulis maupun komentar secara lisan.

Pada siklus I ini dilaksanakan tes hasil belajar IPA yang berbentuk tes pilihan ganda setelah penyajian materi Perbedaan Gaya dan Gerak, macam-macam gaya, contoh macam-macam gaya pada kehidupan sehari-hari, selama 4 kali pertemuan. Adapun data skor hasil belajar siklus I dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini:

Menunjukkan bahwa (mean) hasil belajar IPA setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I adalah 64 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya perhatian siswa dengan melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran berlangsung.

Dikemukakan bahwa dari 11 siswa kelas IV SDN 32 Tumampua VI menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang berada pada kategori sangat rendah yakni 2 siswa atau sekitar 10%, kategori rendah yakni 3 siswa

atau sekitar 30%, kategori sedang ada 2 siswa atau sekitar 25%, begitu juga dengan kategori tinggi ada 4 siswa atau sekitar 40%.

Dikemukakan bahwa dari 11 siswa kelas IV SDN 32 Tumampua VI menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar sebesar 60% atau sekitar 7 siswa dari 11 siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas dan 40% atau sekitar 4 siswa dari 11 siswa termasuk dalam kategori tuntas. Ini berarti masih banyak siswa yang perlu perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan individual yakni 11 siswa.

Selama berlangsungnya penelitian pada siklus I tercatat sikap yang terjadi pada setiap siswa terhadap pelajaran IPA. Sikap siswa tersebut diperoleh dari lembar observasi pada setiap pertemuan yang dicatat pada setiap siklus. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan sikap siswa selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas.

Diperoleh bahwa dari 11 siswa kelas IV SDN 32 Tumampua VI yang terlampir pada lembar observasi dan absensi siswa, kehadiran siswa rata-rata mencapai 98%. Siswa yang memperhatikan pembahasan materi pembelajaran rata-rata 96,25%. Siswa yang bertanya tentang materi yang belum dimengerti rata-rata 31,25%. Kemudian Siswa yang menjawab pertanyaan guru mencapai 91,25% dan Siswa yang aktif dalam kelompok mencapai 92,5%.

Siklus I dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan yakni 3 kali proses belajar mengajar untuk siklus I dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Kemudian diberikan evaluasi pada akhir pertemuan yakni 1 kali tes. Pada siklus I tampak masih ada beberapa siswa yang tidak hadir mengikuti pelajaran baik itu tidak hadir tanpa keterangan maupun yang sakit.

Sebelum memulai materi pelajaran guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian memberikan motivasi kepada siswa agar siswa mengikuti pelajaran dengan baik dan tertarik terhadap materi pelajaran IPA, namun masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru. Sehingga dalam mengerjakan LKPD masih banyak siswa yang bingung.

Pembelajaran kooperatif pada fase terakhir adalah pemberian penghargaan kepada kelompok. Pada siklus I ini siswa dengan pemberian penghargaan pada kelompok belum dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap pelajaran IPA.

Menunjukkan bahwa (mean) hasil belajar IPA setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus II adalah 84,5 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Dari skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 32 Tumampua VI pada siklus II sebesar 84,5% sekalipun sudah terjadi peningkatan namun masih ada siswa yang melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara individual, skor yang dicapai siswa bervariasi dari siswa skor minimum 70 dari terendah yang mungkin dicapai 0 sampai dengan skor maksimum 100 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai 100 dengan rentang skor 30. Ini berarti bahwa hasil belajar IPA siswa cukup bervariasi dari skor hasil belajar yang sangat rendah sampai dengan skor hasil belajar yang tinggi.

Dikemukakan bahwa dari 11 siswa kelas IV SDN 32 Tumampua menunjukkan bahwa kategori tidak tuntas yakni 10% atau sekitar 1 siswa sedangkan kategori tuntas yakni 90% atau sekitar 10 siswa dari 11 siswa. Ini berarti siswa tidak perlu perbaikan karena sudah mencapai kriteria ketuntasan individual.

Diperoleh bahwa dari 11 siswa kelas IV SDN 32 Tumampua VI yang terlampir pada lembar observasi dan absensi siswa, kehadiran siswa rata-rata mencapai 99%. Siswa yang memperhatikan pembahasan materi pembelajaran rata-rata 97,5%. Siswa yang bertanya tentang materi yang belum dimengerti rata-rata 38,75%. Kemudian Siswa yang menjawab pertanyaan guru mencapai 97,5%. Siswa yang aktif dalam kelompok mencapai 97,5%.

Adapun perubahan sikap siswa pada siklus II adalah sebagai berikut: Kehadiran siswa semakin meningkat dan semangat memperhatikan pelajaran semakin terlihat, walaupun masih ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain ketika guru sedang menjelaskan. Sudah terlihat keseriusan siswa dalam menyelesaikan soal-soal serta sudah terlihat kekompakkan dalam kelompoknya. Keaktifan siswa dalam proses belajar menjawab pertanyaan maupun bertanya tentang materi yang dibahas, mereka saling bersaing ingin kelompoknya yang unggul.

Pada siklus II pertemuan berikutnya perhatian, minat serta motivasi belajar serta kerja sama antara sesama anggota kelompoknya dalam proses belajar mengajar mengalami peningkatan, dilihat dari beberapa siswa yang ditunjuk untuk mewakili kelompoknya dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat. Pada siklus II semangat dan keaktifan siswa semakin meningkat, ditandai dengan siswa yang berlomba-lomba menjawab pertanyaan yang diberikan. Secara umum dapat dikatakan bahwa seluruh kegiatan pada siklus II ini mengalami peningkatan walaupun masih ada beberapa kegiatan yang mengalami penurunan tapi dibandingkan dengan siklus I yang jauh lebih menurun.

Dalam penelitian ini diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang terdiri dari dua siklus. Berdasarkan hasil deskriptif tabel 4.8 dan grafik 4.1 menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan dua kali tes siklus, siswa yang tuntas secara perorangan pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Siswa tidak tuntas terdiri dari 7 siswa sedangkan siswa yang tuntas terdiri dari 4 siswa dari 11 siswa pada siklus I. Sedangkan pada siklus II ketidak tuntasan belajar yaitu 1 siswa dan tuntas sebanyak 10 siswa.

Berdasarkan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan berdasarkan tes yang telah dilakukan selama 2 siklus dengan 8 kali pertemuan. Hal ini didukung oleh data yang diperoleh dari data persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Pada siklus I hasil persentase mencapai 40% sedangkan hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan 90%.

Sedangkan peningkatan kualitas proses belajar siswa pada hasil observasi menunjukkan pada siklus I rendah, hal ini disebabkan siswa belum terbiasa dengan strategi pembelajaran yang diterapkan, akibatnya hasil belajar IPA juga rendah. Pada siklus II terjadi peningkatan kualitas proses belajar mengajar yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar IPA. Hal ini disebabkan siswa mulai beradaptasi dengan strategi pembelajaran yang diterapkan, selain itu siswa lebih termotivasi dengan penghargaan yang diberikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu pertandingan permainan tim, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Hasil belajar yang diperoleh dari tes akhir siklus, pada akhir siklus I dengan skor rata-rata 64 dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 15,35 sedangkan pada akhir siklus II dengan skor rata-rata 84,5 dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 8,25. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata dari siklus I kesiklus II. Terjadi perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran sesuai dengan hasil observasi yaitu dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk bertanya baik kepada guru maupun kepada temannya tentang materi yang tidak dimengerti serta dapat meningkatkan kehadiran siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut: Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPA maka diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran *Kooperatif tipe TGT* dalam pembelajaran IPA. Untuk meminimalisir persepsi siswa bahwa IPA adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, maka dalam penyampaian informasi materi pembelajaran dapat diberikan melalui permainan yang disisipkan dalam kegiatan pembelajaran IPA sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran IPA, hendaknya guru mengaitkan antara penyajian materi dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. Guru IPA hendaknya dapat menguasai beberapa metode pembelajaran sehingga pelaksanaan proses belajar mengajar dikelas dapat dilakukan dengan metode yang bervariasi sesuai materi yang akan diajarkan dan siswa tidak merasa jemu selama proses belajarmengajar. Penelitian dalam pelaksanaan program P2K ini diharapkan dapat dilanjutkan oleh peneliti yang berminat dengan mengambil subjek penelitian berbeda, sehingga hasil penerapan tindakan akan lebih tampak.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yuningsih, D. Q., Suardana, I. N., & Suwento, I. M. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(2), 37-47.
- Arifuddin, M. (2018). Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ipa dengan model pembelajaran kooperatif tipe group investigation. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(1), 130-141.
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104-111.
- Bastian, R. & Endang Herawan. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Plumbok Kab. Cirebon. *Edunomic*, 1:42-56
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (tgt) terhadap hasil belajar matematika siswa sd. *Jurnal cakrawala pendas*, 3(1), 280142.
- Donggeari, J.P. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA (Sistem Pernapasan Pada Manusia) dengan Metode Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas V SDK Bangkara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(6):22-34
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235-244.
- Endah, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 96-104.
- Firdaus, A. M. (2021). Implementation of the School Literacy Movement during the Covid-19 Pandemic at Elementary Schools. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 4(1), 91-102.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249-263.