



Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model *Teams Games Tournament* pada Kelas VI di SDN 001/VIII Sungai Pandan

Toni Affandi^{1*}, Subhanadri², Zulqoidi .R. Habibie³
^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia
Email: *toniaffandi.17@gmail.com

Abstract: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya kualitas dan hasil belajar IPAS pada 18 siswa kelas VI, di mana hanya 44,44% yang mencapai ketuntasan. Penyebabnya adalah metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru. Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam dua siklus, penelitian ini berhasil menunjukkan hasil positif. Keterampilan mengajar guru meningkat dari 78,5% menjadi 93%, sementara aktivitas siswa naik dari 69,5% menjadi 85,5%. Hasil belajar juga membaik secara signifikan, dengan jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 12 orang (77,77%) pada siklus I menjadi 16 orang (83,33%) pada siklus II. Kesimpulannya, model TGT terbukti efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPAS di SDN 001/VIII Sungai Pandan dan dapat menjadi alternatif strategi mengajar yang inovatif.

Keywords: proses belajar, hasil belajar, ipas, *teams games tournament*

Article info:

Submitted: 07 September 2025 | Revised: 24 Oktober 2025 | Accepted: 07 November 2025

How to cite: Affandi, T., Subhanadri, S., & Habibie, Z. R. . (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model *Teams Games Tournament* pada Kelas VI di SDN 001/VIII Sungai Pandan. *Master of Pedagogy and Elementary School Learning*, 2(1), 53-63. <https://doi.org/10.63461/mapels.v21.207>

A. INTRODUCTION

Hakikat pendidikan pada dasarnya adalah sebuah komitmen terhadap proses belajar mengajar yang bertujuan membina, memberikan pengetahuan, serta menggali potensi peserta didik agar mereka mampu berkembang secara optimal. Pendidikan tidak hanya sekadar transfer ilmu, melainkan juga sebuah proses pembentukan kepribadian secara menyeluruh yang meliputi pengembangan aspek rohaniah seperti akal, kehendak, rasa, daya cipta, dan hati nurani, serta aspek jasmaniah seperti pancaindra dan keterampilan (Abd et al., 2022). Dengan kata lain, pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk membina manusia agar menjadi pribadi yang utuh. Agar pendidikan dapat berjalan efektif, diperlukan pemahaman mendalam mengenai unsur-unsur pendidikan, konsep dasar yang melandasinya, serta sistem pendidikan itu sendiri yang berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik.

Dalam penyelenggaraan pendidikan, kurikulum menjadi salah satu komponen utama yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan. Kurikulum berfungsi sebagai kerangka dasar sekaligus isi dari sistem pembelajaran yang mencakup tujuan, materi, strategi, serta evaluasi. Kurikulum tidak sekadar berupa daftar materi yang harus dipelajari, tetapi juga meliputi perumusan tujuan pendidikan, pemilihan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, pengembangan kegiatan belajar, hingga evaluasi hasil pembelajaran (Suratno et al., 2022). Definisi kurikulum sebagai suatu rancangan program yang sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan dikemukakan (Sholekah, 2020). Pandangan tersebut senada dengan yang termaktub dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Dalam undang-undang tersebut, kurikulum dirumuskan sebagai sebuah acuan penyelenggaraan pendidikan yang

terdiri atas seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, konten, materi pembelajaran, serta strategi yang digunakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Upaya untuk terus meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia menjadikan pembaruan kurikulum sebagai langkah utamanya. Perubahan kurikulum yang terjadi secara periodik mulai dari KTSP 2006, Kurikulum 2013, hingga Kurikulum Merdeka saat ini pada intinya bertujuan untuk menyempurnakan sistem pendidikan agar selalu adaptif terhadap dinamika zaman, kemajuan IPTEK, serta relevan dengan karakteristik siswa. Pandangan ini didukung oleh Khoirurrijal (2022) yang menyatakan bahwa pembaruan kurikulum adalah keniscayaan untuk peningkatan kualitas dan respons terhadap tantangan global. Secara spesifik, (Putri et al., 2024) melihat transisi menuju Kurikulum Merdeka sebagai sebuah terobosan inovatif yang mengedepankan pembelajaran yang lebih fleksibel dan kontekstual.

Penggabungan IPA dan IPS menjadi mata pelajaran IPAS merupakan inovasi kunci dalam Kurikulum Merdeka yang bertujuan untuk pembelajaran yang lebih terpadu dan menyeluruh. Siswa tidak lagi belajar konsep alam dan sosial secara terpisah, melainkan diajak untuk menemukan keterkaitannya dalam kehidupan. Menurut para ahli, pendekatan ini memiliki banyak keunggulan. (Rahman & Fuad, 2023) menyatakan IPAS dapat mengasah nalar kritis dan memperluas wawasan. (Dyaning & Ekantin, 2023) juga sepakat bahwa integrasi ini membantu siswa memahami isu-isu secara holistik. Selain itu, (Zakarina & Ramadya, 2024) menegaskan peran penting IPAS dalam menumbuhkan pemahaman mengenai keberagaman global dan nilai multikultural.

Data Ujian Akhir Semester (UAS) tahun ajaran 2024–2025 di kelas VI SDN 001/VIII Sungai Pandan semakin memperkuat permasalahan tersebut. Dari total 18 siswa, hanya 8 siswa (44%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai minimum 70, sedangkan 10 siswa lainnya (56%) belum mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai kelas tercatat 63,88, masih berada di bawah standar KKTP yang ditentukan, yaitu 70. Temuan ini menunjukkan bahwa capaian belajar IPAS di sekolah tersebut relatif rendah. Dengan demikian, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang lebih tepat agar proses maupun hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan.

Menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain, model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi pilihan strategi yang efektif. Pendekatan ini mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui permainan, seperti yang diungkapkan oleh (Fauziyah & Anugraheni, 2020). TGT sendiri merupakan metode pembelajaran kooperatif yang pelaksanaannya melibatkan kompetisi antartim melalui permainan dan turnamen edukatif. Model ini pertama kali dirancang oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1995, yang kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Slavin.

Selain itu, (Adi putra & Heryadi, 2021) menekankan bahwa TGT sangat efektif diterapkan di sekolah dasar karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta partisipasi siswa. Melalui adanya kompetisi yang sehat, siswa terdorong untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktif dalam diskusi, dan berusaha memahami materi dengan lebih mendalam. Model ini juga membuka ruang bagi setiap siswa untuk berperan secara aktif, sehingga mereka tidak sekadar menjadi pendengar pasif, melainkan turut berkontribusi dalam jalannya proses pembelajaran.

Merujuk pada paparan sebelumnya, penelitian ini akan mengaplikasikan model TGT pada pembelajaran IPAS siswa kelas VI SDN 001/VIII Sungai Pandan. Fokus utamanya adalah untuk menghasilkan sebuah proses pembelajaran yang efektif, praktis, dan valid. Melalui model ini, pembelajaran IPAS diharapkan dapat meningkatkan capaian belajar siswa seraya membangun suasana kelas yang lebih interaktif dan menggembirakan.

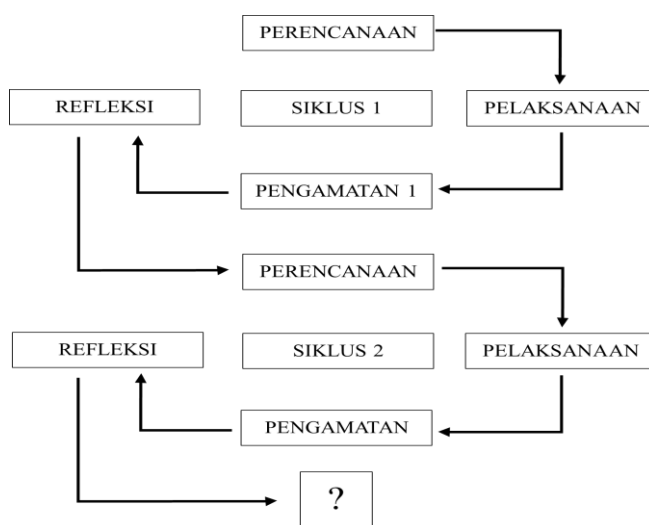
Secara umum, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses esensial dalam membentuk kepribadian sekaligus mengembangkan potensi peserta didik. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh kurikulum yang berperan sebagai pedoman utama.

Perubahan kurikulum di Indonesia, khususnya peralihan menuju Kurikulum Merdeka dengan adanya integrasi IPAS, menjadi langkah strategis untuk menyesuaikan pembelajaran dengan dinamika zaman.

Fakta di lapangan, seperti rendahnya capaian belajar IPAS di SDN 001/VIII Sungai Pandan, menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Model TGT ditawarkan sebagai salah satu alternatif yang tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan semangat peserta didik melalui pendekatan yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan TGT dalam pembelajaran IPAS diyakini dapat menjadi solusi atas tantangan tersebut sekaligus strategi efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar. Berdasarkan dari pemaparan diatas penelitian ini memiliki Tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas VI SDN 001/VIII Sungai Pandan. Melalui penerapan model TGT, penelitian ini berupaya menggambarkan sejauh mana aktivitas belajar yang melibatkan unsur kerja sama, permainan, dan turnamen dapat meningkatkan pemahaman konsep serta capaian hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar kognitif sekaligus menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di sekolah dasar.

B. METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran. Menurut Arikunto, PTK merupakan kegiatan reflektif, sedangkan (Mustafa, 2022) menegaskan bahwa PTK adalah upaya sistematis pendidik dalam mengatasi permasalahan pembelajaran melalui siklus terencana. Penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang dikembangkan oleh (Arikunto, 2017) meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilaksanakan secara berulang dalam dua siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa materi, modul ajar, tugas siswa, dan rubrik penilaian. Kegiatan ini diawali dengan koordinasi bersama guru kelas untuk menyelaraskan materi, jadwal, serta menyiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi, soal tes, dan penunjukan observer.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto 2017)

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model Teams Games Tournament (TGT), model pembelajaran TGT yang akan digunakan pada penelitian ini adalah langkah-

langkah model pembelajaran TGT menurut Rusman (2011). Terdiri dari enam tahap. Pertama, guru menjelaskan tujuan dan memberi motivasi. Kedua, guru menyampaikan materi. Ketiga, siswa dibagi dalam kelompok kecil. Keempat, guru membimbing kerja kelompok. Kelima, siswa mengikuti turnamen untuk menguji pemahaman. Terakhir, kelompok terbaik diberi penghargaan. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk mencatat keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa menggunakan lembar observasi. aktivitas siswa yang dimulai dari mendengarkan penjelasan guru hingga seluruh rangkaian tindakan, termasuk evaluasi hasil pembelajaran, juga harus dicatat hingga tuntas (Arikunto & Suhardjono, 2015). Peneliti dibantu oleh guru kelas dan teman sejawat, sedangkan data diperoleh dari hasil observasi dan tes belajar. Tahap refleksi bertujuan meninjau kembali hasil tindakan untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kendala yang muncul. Refleksi dilakukan baik setelah maupun selama tindakan berlangsung agar perbaikan dapat dilakukan secara berkelanjutan (Slameto, 2015)

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SDN 001/VIII Sungai Pandan, Kecamatan Rimbo Ulu, Kabupaten Tebo, Provinsi Jambi, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah 18 siswa (10 laki-laki dan 8 perempuan), sedangkan objek penelitian adalah hasil belajar mata pelajaran IPAS yang masih tergolong rendah. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memantau aktivitas guru dan siswa, tes digunakan untuk mengukur capaian hasil belajar berupa soal esai IPAS, sedangkan dokumentasi berupa arsip, foto, dan video digunakan sebagai penguat hasil observasi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, soal tes, dan dokumentasi visual. Indikator keberhasilan ditetapkan berdasarkan peningkatan proses dan hasil belajar. Pembelajaran dinyatakan berhasil jika minimal 75% siswa menunjukkan keaktifan baik, dan 75% siswa memperoleh nilai sesuai kategori baik.

Analisis data dilakukan secara kualitatif (aktivitas guru dan siswa) dan kuantitatif (hasil belajar). Nilai kinerja dihitung menggunakan rumus (Arikunto, 2010) sedangkan kategori hasil belajar mengacu pada (Poerwanti, 2008) serta (Aqib & Zainal, 2006), yaitu sangat baik (86–100), baik (71–75), cukup (56–70), dan kurang (di bawah 50). Dengan demikian, penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus PTK dengan empat tahap utama untuk mengukur efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas VI SDN 001/VIII Sungai Pandan.

C. RESULT AND DISCUSSION

1. Hasil Penelitian

a. Siklus I

Tahap perencanaan dilaksanakan oleh peneliti sebelum kegiatan pembelajaran dimulai agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan tanpa kendala. Pada siklus I pertemuan pertama, peneliti menyiapkan beberapa langkah utama, di antaranya menentukan materi pokok melalui koordinasi dengan guru kelas. Materi yang dipilih adalah Bab 1 "*Bagaimana Tubuh Kita Bergerak*" dengan fokus pada topik A mengenai sendi dan tulang. Selanjutnya, peneliti menyusun modul pembelajaran berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT), menyiapkan lembar kerja peserta didik untuk kegiatan kelompok, menyusun lembar observasi bagi guru dan siswa yang akan digunakan oleh guru kelas maupun rekan sejawat, serta menyiapkan instrumen tes hasil belajar IPAS yang telah divalidasi sebagai alat ukur pencapaian siswa.

Pada tahap pelaksanaan, siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama berlangsung pada Kamis, 24 Juli 2025 pukul 09.30–10.45 WIB dengan materi mengenai persendian. Kegiatan diawali dengan salam, sapaan, pengecekan kehadiran, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Pada inti kegiatan, guru menyajikan materi melalui metode ceramah interaktif dengan dukungan media gambar yang menampilkan jenis-jenis sendi. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam empat kelompok heterogen untuk berdiskusi sekaligus

menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Setelah itu, dilakukan turnamen berbentuk kuis lisan, di mana perwakilan kelompok maju menjawab pertanyaan rebutan dengan sistem penilaian sepuluh poin untuk setiap jawaban benar. Pada kesempatan ini, kelompok II dan III berhasil meraih skor tertinggi dan memperoleh penghargaan, sementara kelompok I dan IV belum menunjukkan hasil maksimal. Kegiatan ditutup dengan penyimpulan materi bersama serta pemberian gambaran mengenai topik pada pertemuan berikutnya.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Senin, 28 Juli 2025 pukul 09.45–11.15 WIB dengan materi pokok mengenai tulang. Kegiatan pembelajaran mengikuti pola pertemuan sebelumnya, diawali dengan salam, penyampaian tujuan, penyajian materi melalui ceramah interaktif dengan bantuan media gambar, diskusi kelompok, pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta pelaksanaan turnamen. Pada turnamen tersebut, kelompok II memperoleh 30 poin dan kelompok IV meraih 40 poin sehingga keduanya mendapatkan penghargaan, sedangkan kelompok I dan III memperoleh poin lebih rendah. Sebagai penutup, peserta didik mengerjakan tes formatif berupa 10 soal pilihan ganda untuk mengukur capaian hasil belajar individu.

Tahap pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran, dengan peneliti dibantu oleh dua observer, yaitu guru kelas VI dan seorang rekan sejawat. Hasil observasi terhadap guru menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama berada pada kategori baik dengan persentase 71,42%, dan meningkat menjadi 85,71% pada pertemuan kedua. Observasi terhadap peserta didik juga memperlihatkan adanya perkembangan. Pada pertemuan pertama, 55,55% siswa termasuk dalam kategori baik, sedangkan pada pertemuan kedua persentasenya meningkat menjadi 83,33% siswa yang masuk kategori baik dan sangat baik. Dengan demikian, aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan, meskipun masih terdapat sebagian kecil siswa yang kurang aktif dalam berdiskusi.

Dari aspek hasil belajar, tes pada akhir siklus I menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 77,77%. Hal ini berarti 13 siswa berhasil mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan, sedangkan 5 siswa lainnya masih berada di bawah batas minimal. Meskipun indikator minimal ketuntasan 75% telah tercapai, tetap ditemukan beberapa hambatan. Sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif dalam diskusi, serta belum maksimal saat mengikuti turnamen, sehingga berpengaruh pada capaian hasil tes individu.

Tabel 1. Ketuntasan Klasikal Siklus I

Jumlah Siswa	Setelah Tindakan Siklus I			
	Ketuntasan		Persentase	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
18	14	3	77,22%	16,66%

Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kelemahan dan keberhasilan pada siklus I. Hasil refleksi menunjukkan masih terdapat siswa yang berbicara dengan teman sebangku ketika guru menyampaikan materi, sebagian siswa belum sepenuhnya aktif dalam menyelesaikan LKPD, serta aktivitas bertanya masih didominasi oleh siswa yang sejak awal memang aktif. Selain itu, beberapa siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran dan tidak serius saat turnamen terbukti belum berhasil pada tes individu. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merencanakan perbaikan pada siklus II, antara lain dengan memberikan motivasi tambahan agar siswa lebih berani bertanya dan aktif berdiskusi, menyederhanakan kalimat pertanyaan agar mudah dipahami, serta memberikan gambaran materi pada akhir pembelajaran untuk mempersiapkan siswa menghadapi pertemuan berikutnya.

b. Siklus II



Pada tahap perencanaan, peneliti merancang langkah-langkah pembelajaran agar proses belajar mengajar berlangsung efektif dan tanpa hambatan. Materi yang dipilih merupakan kelanjutan dari Bab 1 “Bagaimana Tubuh Kita Bergerak”, dengan penekanan pada topik tulang dan otot manusia. Dalam tahap ini, peneliti menyusun modul pembelajaran berbasis model Teams Games Tournament (TGT), menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk kegiatan diskusi kelompok, menyusun lembar observasi bagi guru dan siswa yang akan digunakan oleh guru kelas maupun rekan sejawat, serta menyiapkan instrumen tes hasil belajar IPAS yang telah divalidasi.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Kamis, 31 Juli 2025 pukul 09.45–11.15 WIB dengan topik menjaga kesehatan tulang. Kegiatan diawali dengan sapaan, absensi, dan penyampaian tujuan pembelajaran, kemudian guru menyampaikan materi melalui ceramah interaktif berbantuan media gambar. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam empat kelompok heterogen untuk mendiskusikan LKPD terkait langkah menjaga kesehatan tulang, yang kemudian dilanjutkan dengan turnamen berbentuk kuis lisan. Kegiatan ditutup dengan penyimpulan materi bersama antara guru dan siswa. Pertemuan kedua dilaksanakan pada Senin, 4 Agustus 2025 dengan materi jenis-jenis otot dan cara perawatannya. Pola kegiatan dilakukan dengan langkah serupa, yakni salam pembuka, penyampaian tujuan, penjelasan materi menggunakan media gambar, diskusi kelompok, pengerjaan LKPD, serta pelaksanaan turnamen. Pada pertemuan ini guru berperan aktif sebagai fasilitator untuk membimbing kelompok agar seluruh siswa terlibat. Sebagai penutup, siswa mengerjakan tes formatif berupa 10 soal pilihan ganda guna menilai pemahaman individu.

Tahap pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran dengan melibatkan dua observer, yakni guru kelas dan seorang rekan sejawat. Hasil observasi terhadap guru menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama maupun kedua memperoleh skor 13 dari 14 atau 92,85%, yang termasuk kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa guru telah mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana. Observasi terhadap siswa juga memperlihatkan adanya peningkatan. Pada pertemuan pertama, 7 siswa (38,88%) berada pada kategori sangat baik, 8 siswa (44,44%) kategori baik, dan 1 siswa (5,55%) kategori cukup, sehingga secara keseluruhan 83,33% siswa termasuk kategori baik atau sangat baik. Pada pertemuan kedua, jumlah siswa dalam kategori sangat baik tetap 7 orang, namun siswa dalam kategori baik meningkat menjadi 9 orang (50%), sementara hanya 1 siswa (5,55%) yang masih berada pada kategori cukup. Dengan demikian, 88,88% siswa menunjukkan keterlibatan positif dalam pembelajaran, meskipun masih terdapat satu siswa yang kurang memperhatikan dan enggan bekerja sama.

Hasil tes belajar pada pertemuan kedua menunjukkan adanya peningkatan capaian siswa. Dari total 18 siswa, sebanyak 15 orang (83,33%) mencapai ketuntasan, sedangkan 2 siswa (11,11%) belum memenuhi kriteria ketuntasan. Pencapaian ini memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan siklus I, sekaligus menguatkan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tulang dan otot.

Tabel 2. Ketuntasan Klasikal Siklus II

Jumlah Siswa	Setelah Tindakan Siklus I			
	Ketuntasan		Persentase	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
18	15	2	83,33%	11,11%

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berhasil meningkatkan proses maupun hasil belajar secara signifikan. Hasil refleksi menunjukkan adanya perkembangan positif, antara lain meningkatnya keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, semangat yang lebih tinggi saat mengikuti turnamen, serta keberanian

dalam menjawab pertanyaan di depan kelas dengan lebih percaya diri. Selain itu, hasil tes memperlihatkan peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal, yang juga mencerminkan adanya kedisiplinan belajar di luar kelas. Dengan demikian, penerapan model TGT pada siklus II dinyatakan berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 001/VIII Sungai Pandan, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Peningkatan proses pembelajaran terlihat dari hasil observasi di setiap siklus, di mana siswa menunjukkan keaktifan lebih tinggi, mampu bekerja sama, serta menampilkan sikap belajar yang positif. Kendati demikian, masih terdapat kendala seperti keterbatasan waktu, kondisi kelas yang kurang kondusif, dan tantangan dalam membentuk kelompok heterogen. Berbagai upaya dilakukan peneliti, antara lain membatasi jumlah pertanyaan turnamen, menyiapkan kelompok sebelum pembelajaran dimulai, serta memodifikasi meja turnamen, yang terbukti membantu efisiensi waktu dan kelancaran kegiatan. Faktor kompetisi dalam turnamen dan pemberian penghargaan juga berkontribusi pada meningkatnya motivasi siswa, sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa TGT mampu meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan pemahaman peserta didik. Meskipun peningkatan hasil belajar tidak merata pada semua siswa karena dipengaruhi faktor internal maupun eksternal, secara keseluruhan penerapan TGT efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, yang dibuktikan melalui kenaikan nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada setiap siklus.

2. Pembahasan

a. Peningkatan Proses Belajar Peserta didik

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II di SDN 001/VIII Sungai Pandan, penerapan model Teams Games Tournament (TGT) terbukti mampu meningkatkan mutu proses belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Hasil observasi menunjukkan siswa menjadi lebih aktif, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan sikap belajar yang lebih positif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Taniredja (2017) bahwa TGT dapat meningkatkan kepercayaan diri, memupuk semangat belajar, dan memperkuat kerja sama antar peserta didik. Penelitian Shalahudin & Wati (2021) juga membuktikan bahwa penerapan TGT efektif dalam meningkatkan proses belajar.

Namun, dalam pelaksanaannya ditemukan beberapa kendala. Proses pembentukan kelompok dan turnamen membutuhkan waktu relatif lama, sebagaimana diungkapkan Widayana (2021) bahwa keterbatasan waktu sering menjadi hambatan dalam penerapan TGT. Untuk mengatasinya, peneliti mengurangi jumlah soal turnamen dan membentuk kelompok sebelum pembelajaran dimulai agar waktu lebih efisien. Tantangan lain muncul dari kondisi kelas yang cukup ramai selama kegiatan berlangsung, terutama saat turnamen. Menurut Erika (2024) dan Isnaini (2025), suasana kelas dapat menjadi bising apabila guru kurang mampu mengelola aktivitas kelompok. Peneliti mengatasi hal ini dengan strategi komunikasi sederhana, seperti memanggil seluruh siswa bersama-sama agar fokus kembali. Kesulitan juga terjadi dalam membentuk kelompok heterogen karena kehadiran dan tingkat keaktifan siswa yang bervariasi. (Qurrotulayunufyan & Mohammad Sugi Hartono, 2024) menyatakan bahwa pengelompokan siswa berdasarkan tingkat kemampuan akademik berbeda memang menjadi tantangan bagi guru. Peneliti menyesuaikan pembentukan kelompok berdasarkan keaktifan peserta didik pada pertemuan sebelumnya.

Meskipun terdapat kendala, peningkatan proses belajar terlihat jelas. Unsur games dan tournament mampu menumbuhkan antusiasme belajar peserta didik. Menurut Sindy (2023), tahap permainan dan turnamen mendorong kepatuhan terhadap aturan serta meningkatkan semangat belajar. Pemberian penghargaan juga terbukti efektif memotivasi siswa, sejalan dengan pendapat Setianingsih (2021) dan Parhusip (2023) bahwa kompetisi dan penghargaan

mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat. Peneliti bahkan memodifikasi pelaksanaan turnamen menjadi satu meja bergiliran untuk efisiensi fasilitas tanpa mengurangi prinsip kompetisi sehat yang menjadi inti TGT.

b. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik

Penerapan model TGT juga berdampak positif terhadap hasil belajar IPAS. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai dan ketuntasan belajar pada setiap siklus. Temuan ini sesuai dengan penelitian Armidi (2022) yang membuktikan efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Tukadmungga, serta penelitian Ramadhani (2023) yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 71 menjadi 81,85 dan ketuntasan klasikal dari 46,15% menjadi 76,92%.

Kendati demikian, peneliti menemukan beberapa keterbatasan. Kegiatan turnamen yang memerlukan waktu lama berpotensi mengurangi kedalaman materi, sebagaimana diungkapkan Hakikah & Adri (2024) serta Fauziyah & Anugraheni (2020) bahwa keterbatasan waktu dapat menghambat pemberian bimbingan maksimal kepada siswa. Selain itu, peningkatan hasil belajar tidak merata pada semua siswa karena dipengaruhi faktor internal seperti semangat dan kemampuan belajar, serta faktor eksternal seperti dukungan keluarga (Narma. et al., 2020). Di sisi lain, unsur turnamen dan kompetisi dalam TGT terbukti meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi. Sadwika (2024) menegaskan bahwa keunggulan utama TGT terletak pada turnamen akademik yang mendorong siswa belajar lebih sungguh-sungguh. Peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh kehadiran siswa saat tes dan pengulangan soal yang pernah muncul pada turnamen, sehingga siswa lebih siap menjawab pertanyaan pada siklus berikutnya.

D. CONCLUSION AND SUGGESTIONS

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di kelas VI SDN 001/VIII Sungai Pandan, Kecamatan Rimbo Ulu, Kabupaten Tebo, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas proses maupun hasil belajar IPAS. Dari aspek proses, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan, di mana keterampilan mengajar guru meningkat dari 78,5% pada siklus I menjadi 92,85% pada siklus II, sementara aktivitas peserta didik juga mengalami kenaikan dari 69,5% pada siklus I menjadi 85,5% pada siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa setiap tindakan yang dilakukan mampu memperbaiki kualitas pembelajaran. Dari aspek hasil belajar, terlihat adanya kenaikan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan, yaitu dari 13 orang (77,77%) pada siklus I menjadi 16 orang (83,33%) pada siklus II. Dengan demikian, penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Armidi (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Tukadmungga pada setiap siklus pembelajaran. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Ramadhani (2023) bahwa penggunaan model TGT berbantuan media Monies dapat meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran IPAS, dengan nilai rata-rata yang naik dari 71 pada siklus I (ketuntasan klasikal 46,15%) menjadi 81,85 pada siklus II (ketuntasan klasikal 76,92%).

Saran yang dapat diberikan antara lain: (1) bagi pendidik, disarankan untuk mempertimbangkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar pada mata pelajaran IPAS; (2) bagi peneliti selanjutnya, penting untuk memahami secara mendalam setiap tahapan pelaksanaan TGT agar pembelajaran dapat berlangsung optimal dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan; (3) bagi kepala sekolah, diharapkan memberikan motivasi, pembinaan, serta pengawasan kepada guru agar terdorong memanfaatkan model TGT dalam pembelajaran IPAS sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah; dan (4)

bagi guru kelas VI, pengelolaan waktu yang efektif dan disiplin sangat diperlukan dalam penerapan model ini, mengingat banyaknya aktivitas yang melibatkan siswa selama proses pembelajaran.

REFERENCES

- Abd, R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i1.5>
- Adi putra, 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. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Aqib, & Zainal. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD,SLB, dan TK*. Bandung: CVYrama Widya
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Arikunto, S., & Suhardjono, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Dyaning, I., & Ekantin, A. (2023). “Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Mi/Sd.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Erika, A., Nilasari, C., Ferryka, P. Z., Yuliana, Y., Jl, A., Hajar, K., Utara, K. K., & Klaten, K. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 SDN 1 Karangduren Tahun Ajaran 2023 / 2024 Universitas Widya Dharma Klaten , Indonesia. *Simpati: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Bahasa Volume.*, 2(4), 86–103. <https://doi.org/10.59024/simpati.v2i4.942>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hakikah, A. D., & Adri, H. T. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Tournament (TGT). *Didaktik Global: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 1(1), 31–43. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1048>
- Isnaini, R., Nurkhasanah, S., & Wahyuni, B. D. (2025). Jurnal Transformasi Pendidikan dan Pembelajaran Jurnal Transformasi Pendidikan dan Pembelajaran. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 42–52. <https://doi.org/10.24832/jpkp.v17i1.930>
- Khoirurrijal, F. (2022). *Pengembangan kurikulum merdeka*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Mustafa, P. S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*. Mojokerto: Insight Mediatama.
- Narma., Dahlan., & Rahmanpiu. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Kimia Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 5(1), 35-40. <https://dx.doi.org/10.36709/jpkim.v5i1.13115>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Poerwanti, E. (2008). *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.



- Putri, F. R., Pratiwi, D. E., & Wati, E. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Educaplay Kelas Vi Sdn Jajar Tunggal Iii Surabaya. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(4), 331-340. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.839>.
- Qurrotulayunufyan, & Mohammad Sugi Hartono. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47-56. <https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75-80. <https://doi.org/10.69875/djose.v1i1.103>
- Ramadhani, N. L., Khamdun, & Ardianti, S. D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Monies Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sdn 3 Padurenan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 415-426. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1412>
- Rusman. (2011). *Model Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadwika, I. N., Liska, L., & Astawan, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Wewangsalan pada Siswa Kelas X Santosa Intercultural School Tahun Pelajaran 2023 / 2024. *SANDIBASA II (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 92-100. <https://doi.org/10.23969/wistara.v4i1.4396>
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Shalahudin, S., & Wati, W. (2021). Penggunaan Metode Team Games Tournament pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(2), 108-118. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.7581>
- Sholekah, F. F. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Childhood education: jurnal pendidikan anak usia dini* 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.53515/CJI.2020.1.1.1-6>
- Sindy, R., Anita, T., & Mukhlis, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826-3831. <https://doi.org/10.70713/lempu.v1i2.3350>
- Slameto, S. (2015). Implementasi Penelitian Tindakan Kelas. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(3), 47. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p47-58>
- Suratno, J., Sari, D. P., & Bani, A. (2022). Kurikulum dan Model-model Pengembangannya. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2(1), 67-75. <https://doi.org/10.33387/jpgm.v2i1.4129>
- Taniredja, Tukiran., Faridli., E. M., & Harmianto., S. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Widayana, I. W. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pmkr Siswa SMK. *Jurnal IKA Undiksha*, 19(1), 11-21. <https://doi.org/10.23887/ika.v19i1.31731>
- Zakarina, U., & Ramadya, A. D. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4, 50-56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>