

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Vera Helmalia Putri

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
Email: verahelmaliaputri123@gmail.com

Savitri Suryandari

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
Email: savitri.suryandari69@gmail.com

Mahyuni Rahayu

SDN Pakis 1 Surabaya
Email: mahyuni rahayu83@guru.sd.belajar

Abstract

Based on interviews and observations that have been made to teachers and third grade students of SDN Pakis 1 Surabaya, there are problems found in learning activities in the form of a lack of variety of learning activities which have an impact on student learning outcomes below the predetermined KKTP. The purpose of this study was to improve student learning outcomes through the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model. The method used in this research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in 2 research cycles with data collection techniques in the form of observation, interviews, tests, and documentation. The increase in student learning outcomes in cycle I was 64.28% and experienced a significant increase in cycle II of 89.285.

Keywords: Learning outcomes, IPAS, TGT

Abstrak

Berdasarkan wawancara dan hasil observasi yang telah dilakukan kepada guru dan peserta didik kelas III SDN Pakis 1 Surabaya, terdapat permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran berupa kurangnya variasi kegiatan pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar peserta didik dibawah KKTP yang telah ditentukan. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus penelitian dengan teknik pengambilan data berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 64,28% dan mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II sebesar 89,285.

Kata Kunci : Hasil belajar, IPAS, TGT.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan untuk membimbing, mendidik, dan membina setiap individu dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Pemerintah telah melakukan serangkaian upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pada peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 terkait standar pendidikan, dijelaskan bahwa proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran, akan tetapi diperlukan pengetahuan yang dapat memotivasi dan memberikan pengalaman bermakna bagi mereka dengan mengaplikasikan model pembelajaran (Elisabet, dkk., 2019)

Kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar, sehingga menyebabkan rendahnya pengetahuan peserta didik terhadap materi yang dipelajari di dalam kelas. (Naerofah, dkk. 2022). Dalam proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat terlibat aktif baik dalam kegiatan tanya jawab, diskusi, kerjasama, dan kegiatan pembelajaran lainnya. Selain itu peserta didik diharapkan dapat berpikir kreatif, percaya diri, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Melalui hal ini pembelajaran tidak hanya mendominasi peran guru akan tetapi juga dapat tercipta pembelajaran yang berpihak pada peserta didik. (Natty, dkk., 2019).

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 9 April 2025 terhadap peserta didik kelas III D di SDN Pakis 1 Surabaya, peneliti menemukan bahwa terdapat permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Guru melaksanakan pembelajaran dengan kegiatan yang kurang bervariasi, misalnya hanya menggunakan metode ceramah dan komunikasi antara guru dan peserta didik yang terjadi hanya satu arah saja. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, dan fokus belajar yang mudah teralihkan. Permasalahan tersebut berdampak pada peserta didik yang kurang maksimal dalam memahami materi yang diajarkan yang turut berdampak pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 9 April 2025 terhadap peserta didik kelas III D ditemukan bahwa terdapat permasalahan terkait hasil belajar peserta didik yang masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari data nilai pra siklus dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dari jumlah peserta didik 28 anak, yang memperoleh nilai dibawah KKTP atau ≤ 72 sebanyak 17 peserta didik dan yang memperoleh nilai diatas KKTP atau ≥ 72 sebanyak 11 peserta didik. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas III D SDN Pakis 1 Surabaya adalah 39,28%.

Oleh karena itu penting bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif agar hasil belajar peserta didik dapat mencapai KKTP yang diharapkan.

Menciptakan pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan beberapa upaya, seperti melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, menciptakan kondisi kelas yang kondusif, membangkitkan motivasi belajar peserta didik, dan memberi pengalaman belajar yang bermakna salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Adanya permasalahan di kelas III D di SDN Pakis 1 Surabaya, peneliti berupaya untuk menerapkan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Hasil belajar merupakan kompetensi yang berhasil diraih peserta didik dalam hal akademis melalui tes evaluasi, tugas, dan kegiatan tanya jawab yang dapat mendukung dalam memperoleh hasil belajar tersebut. (Dakhi, A.S. 2020). Peneliti dalam penelitian ini memfokuskan peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Meningkatkan hasil belajar peserta dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Konsep utama dari model pembelajaran kooperatif adalah kolaborasi antar peserta didik untuk belajar dan saling bertanggung jawab atas kemajuan belajar mereka.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan secara berkelompok serta adanya games dan tournament dalam tahap pembelajarannya. (Ariningtyas, L dan Sholehuddin, 2024). Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT peserta didik dapat saling berinteraksi dalam sebuah kelompok atau tim untuk saling bekerjasama dalam menyelesaikan tugas atau misi yang diberikan. (Setianingsih, dkk. 2021).

Peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT selaras dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan. Suardin, dkk. (2023) dalam penelitiannya yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif model TGT dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 2D SD Negeri 2 Baubau. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Ariningtyas L dan Sholehuddin (2024) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta pada pelajaran IPAS di SDN Pamulang Timur 02 dengan tercapainya indikator keberhasilan yaitu 80%.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT). Hal tersebut juga melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran yang disengaja dalam suatu kelas (Sumadayo, S. 2013). Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Pakis 1 Surabaya dengan subjek penelitian peserta didik kelas III D yang berjumlah 28 peserta didik. Desain penelitian yang diterapkan yakni desain penelitian dari Kemmis & Mc. Taggart, dimana setiap siklus terdiri atas dua pertemuan dengan setiap pertemuan melalui empat tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. (Arikunto, 2019:42). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang diberikan pada pertemuan kedua siklus I dan II yang berupa soal pilihan ganda dan uraian. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengabadikan momen serta menyalin data yang dibutuhkan selama berjalannya penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kognitif dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase ketuntasan

F : Jumlah Peserta Didik yang Tuntas Belajar

N : Jumlah Seluruh Peserta Didik (Djamarah, 2010)

Klasifikasi dan kriteria peserta didik dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Nilai Peserta Didik

Nilai	Kriteria
$80 \leq x \leq 100$	Sangat Baik
$60 \leq x \leq 80$	Baik
$40 \leq x \leq 60$	Cukup
$20 \leq x \leq 40$	Kurang
$0 \leq x \leq 20$	Sangat Kurang

Persentase nilai pretest, tes siklus I, dan tes siklus II digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPAS sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kemudian hasil

persentase digunakan sebagai bahan perbandingan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) muatan pelajaran IPAS yang telah ditetapkan di SDN Pakis I Surabaya yaitu 72. Atau dengan kata lain bagi peserta didik yang mendapat nilai dibawah 72 belum mencapai KKTTP.

Setelah mendapatkan skor hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPAS, selanjutnya peneliti akan menentukan kategori kemampuan peserta didik (Arikunto, 2016:18). Penentuan kategori tersebut bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Konversi Persentase Skor

Nilai	Kriteria
76% - 100%	Tinggi
51% - 75%	Sedang
26% - 50%	Rendah
0% - 25%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus tindakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 9 April pada muatan pelajaran IPAS Bab 7. Cerita dari Kampung Halaman, Topik A. Tradisi atau budaya keluarga dan Masyarakat dalam 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 JP (2×35 menit). Sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 16 April 2025 pada muatan pelajaran IPAS Bab 7. Cerita dari Kampung Halaman, Topik B. Sejarah atau Tradisi Budaya di Indonesia dalam 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 JP (2×35 menit). Dalam penelitian ini, peserta didik dikatakan mencapai hasil belajar sesuai KKTP apabila nilai yang diperoleh ≥ 72 , sedangkan bagi peserta didik yang mendapat nilai ≤ 72 belum mencapai hasil belajar sesuai KKTP yang diharapkan.



Gambar 1. Penelitian Siklus I

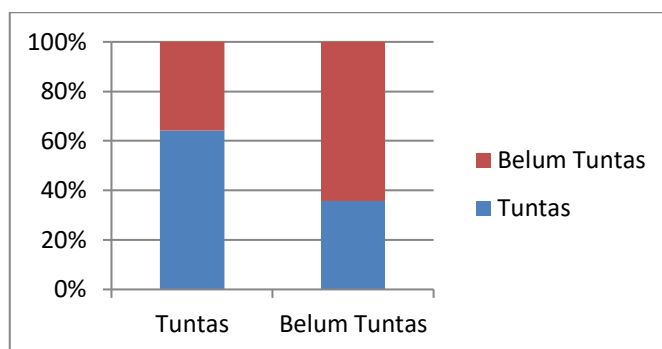


Gambar 2. Penelitian Siklus II

Hasil belajar peserta didik pada pra siklus belum memuaskan. Dari 28 peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKTP adalah 11 peserta didik, sedangkan 17 peserta didik lainnya belum mencapai KKTP yang diharapkan. Atau dengan kata lain, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pra siklus adalah 39,28%

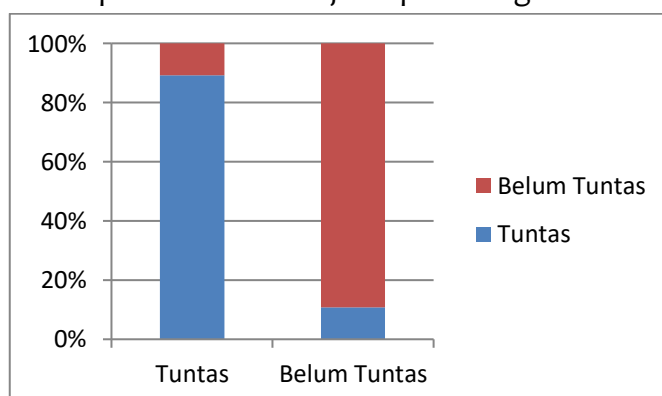
Kegiatan pembelajaran pada pra siklus menggunakan model pembelajaran konvensional dengan kegiatan pembelajaran yang didominasi oleh guru.

Hasil dari penelitian yang dilakukan pada siklus I menggunakan model pembelajaran TGT belum memuaskan, namun terdapat peningkatan hasil belajar dari pembelajaran pra siklus. Hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu dari 28 peserta didik, 18 peserta didik telah mencapai KKTP sedangkan 10 peserta didik lainnya belum mencapai KKTP yang diharapkan. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 64,28%. Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I disajikan pada diagram batang berikut.



Gambar 3. Peningkatan Hasil Belajar Siklus 1

Hasil penelitian dari siklus II setelah melakukan perbaikan terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus I, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dari 28 peserta didik, 25 peserta didik mendapat nilai diatas KKTP sedangkan 3 peserta didik lainnya belum mencapai KKTP yang diharapkan. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada penelitian siklus II adalah 89,28%. Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II disajikan pada diagram batang berikut.



Gambar 4. Peningkatan Hasil Belajar Siklus 2

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II, maka dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memberikan efek positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III pada muatan pelajaran IPAS di SDN Pakis 1 Surabaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPAS melalui penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT). Hal ini dibuktikan oleh peneliti melalui pelaksanaan tindakan dari siklus I sampai siklus II bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan. Pada siklus 1 persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik adalah 64,28% dan meningkat pada siklus II meningkat menjadi 89,28%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Metode penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019
- Ariningtyas, L. dan Sholehuddin. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23638> [Diakses pada tanggal 29 April 2025]
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development* 8(2): 468. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758> [Diakses pada tanggal 30 April 2025]
- Djamarah, S. B. 2010. *Guru dan Siswa dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Setianingsih, K. D. A. Alfiani., dan L. B. Mirnawati. 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* 5:26. <https://pdfs.semanticscholar.org/14b8/be553dd8d71e97d1f482d046183b66a33abd.pdf> [Diakses pada tanggal 30 April 2025]
- Suardin, Hamiyani, dan N. Fazila. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT)Pada Siswa Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3:(4). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4059/2887> [Diakses pada tanggal 5 Mei 2025]
- Sumadayo, S. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.