

## Peningkatan Hasil Belajar IPAS Model TGT pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

Fara Zulfa Kurnia<sup>1\*</sup>, Adna Arum Ambarwati<sup>2</sup>, I Ketut Suastika<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> Program Studi PPG, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

<sup>2</sup> SDN Tanjungrejo 2 Malang

\*farazulfakrn@gmail.com

*Received: 18 Mei 2025; Accepted: 25 Juni 2025; Published: 30 Juni 2025*

**Abstrak.** Peserta didik dengan pemahaman konsep yang baik akan lebih mudah membedakan fenomena alam seperti iklim, musim, dan cuaca. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Tanjungrejo 2 Malang, ditemukan permasalahan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan membedakan antara iklim, musim, dan cuaca serta menunjukkan partisipasi rendah dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi iklim dan perubahannya. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV-A SDN Tanjungrejo 2 Malang yang berjumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan belajar dari prasiklus sebesar 29%, menjadi 54% pada siklus I, dan meningkat menjadi 93% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi iklim dan perubahannya pada peserta didik kelas IV-A SDN Tanjungrejo 2.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament, Hasil Belajar, IPAS*

Copyright © 2025 Jurnal Terapan Sains dan Teknologi

**How to cite:** Kurnia, F. Z., Ambarwati, A. A, & Suastika, A. A (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Model TGT pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Terapan Sains dan Teknologi*, 7 (2), 110-119. <https://doi.org/10.21067/jtst.v7i2.12034>

### Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap gejala alam dan sosial yang terjadi di sekitar mereka. Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS kelas IV adalah iklim dan perubahannya yang mencakup konsep dasar seperti cuaca, musim, iklim, serta dampaknya terhadap kehidupan manusia dan lingkungan. Pemahaman yang tepat tentang konsep iklim, cuaca, dan musim sangat diperlukan agar peserta didik dapat memahami perbedaan antar ketiganya serta dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari. Iklim menggambarkan kondisi cuaca di suatu wilayah dalam jangka waktu yang panjang, cuaca adalah kondisi atmosfer yang terjadi dalam waktu singkat, sedangkan musim adalah periode tertentu dalam setahun yang ditandai dengan pola cuaca yang konsisten (Miftahuddin, 2016). Ketiga konsep ini sering kali saling bertumpang tindih dan banyak peserta didik yang kesulitan membedakan antara ketiganya. Hal ini menjadi tantangan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya untuk materi iklim dan perubahannya (Fariza, dkk, 2025).

Observasi awal menunjukkan bahwa banyak peserta didik kelas IV A yang mengalami kesulitan dalam membedakan antara cuaca, musim, dan iklim. Dalam pretest yang dilakukan menunjukkan nilai rata-rata peserta didik hanya 61 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 29% atau hanya 8 dari 28 peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM 80). Beberapa permasalahan yang teridentifikasi antara lain materi iklim, cuaca, dan musim merupakan konsep yang bersifat abstrak dan saling berkaitan. Ketiganya berhubungan dengan kondisi atmosfer tetapi memiliki cakupan waktu, ruang, dan sifat yang berbeda dimana perbedaan ini seringkali membingungkan peserta didik. Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan belum mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diajukan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model ini menggabungkan pembelajaran kelompok dengan permainan edukatif yang dapat menumbuhkan semangat belajar dan memperkuat pemahaman konsep melalui kompetisi yang sehat antar kelompok (Slavin, 2020). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menempatkan peserta didik dalam suasana yang menyenangkan tetapi tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Selain itu, model ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan terlibat secara aktif dalam proses belajar yang sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Aryani & Asror (2024) yang mengungkapkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berpikir analitis, dan bekerja sama dalam tim, yang merupakan elemen penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Langkah-langkah pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) meliputi: (1) menyampaikan materi pelajaran; (2) peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen; (3) melaksanakan pertandingan yang dilakukan antar peserta didik; (4) memberikan kesimpulan untuk memperdalam pemahaman akan materi (Slavin, 2020).

Dalam penerapannya, guru terlebih dahulu menyampaikan materi pembelajaran secara klasikal untuk membangun pemahaman dasar. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok heterogen yang terdiri dari peserta didik dengan latar belakang kemampuan berbeda. Dalam kelompok ini, mereka saling berdiskusi, bertukar pemahaman, dan belajar bersama untuk mempersiapkan diri menghadapi turnamen. Fase inti dari model ini adalah turnamen, yaitu sesi permainan akademik yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi. Dalam sesi ini, peserta didik memainkan turnamen berupa bisik soal berantai dan balap kelereng soal. Skor individu dari setiap turnamen kemudian dikumpulkan sebagai skor tim sehingga mendorong tanggung jawab personal sekaligus komitmen terhadap kelompok (Hamdani,dkk. 2019).

Keunggulan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terletak pada kemampuannya meningkatkan motivasi belajar, kerja sama tim, dan tanggung jawab individu melalui suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Model ini mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi dan memahami materi secara mendalam karena setiap individu memiliki peran dalam pencapaian skor tim. Fadilah,dkk (2024) menyatakan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan interaksi positif antar peserta didik, membangun rasa percaya diri, serta memperkuat penguasaan konsep melalui aktivitas turnamen yang melibatkan elemen permainan edukatif. Dengan demikian, *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya menumbuhkan keterampilan kognitif, tetapi juga mengembangkan sikap sosial dan emosional peserta didik secara seimbang.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep-konsep abstrak, seperti ilmu pengetahuan alam. Penelitian yang dilakukan oleh Wulan, dkk (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Team Games Turnament* (TGT) dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, penelitian oleh Zuriatun (2021) juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam memahami konsep-konsep ilmiah yang kompleks, termasuk perbedaan antara cuaca, musim, dan iklim.

Penelitian ini menawarkan beberapa hal baru yang membedakannya dari penelitian terdahulu. Pertama, meskipun banyak penelitian telah membahas efektivitas model *Team Games Tournament* (TGT) dan pendekatan pembelajaran kooperatif, penelitian ini secara khusus menyoroti penerapan *Team Games Tournament* (TGT) dalam konteks pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial, dengan fokus pada aspek iklim dan perubahannya. Kedua, penelitian ini mengintegrasikan elemen permainan dan kompetisi dalam model *Team Games Tournament* (TGT) yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur sebelumnya. Keunggulan pendekatan ini terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi belajar, kerja sama tim, dan tanggung jawab individu peserta didik. Salah satu penelitian yang mendukung keunggulan ini adalah studi oleh Yuliawati (2021), yang menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitian tersebut, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dan antusiasme dalam proses pembelajaran ketika elemen permainan dan kompetisi diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV A SDN Tanjungrejo 2 Malang tentang konsep iklim dan perubahannya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan model ini, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami perbedaan antara cuaca, musim, dan iklim sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Menurut Imam (2022), model tersebut terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pemilihan model ini didasarkan pada kebutuhan untuk melakukan tindakan perbaikan secara bertahap dan terencana, sekaligus melakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Tanjungrejo 2 Malang dan subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A SDN Tanjungrejo 2 Malang sebanyak 28 peserta didik pada tahun ajaran 2024-2025. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2025.

Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Dalam penelitian oleh Suriani,dkk (2023), dijelaskan bahwa *purposive sampling* digunakan untuk memilih responden yang memiliki karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Berdasarkan hasil observasi awal, menunjukkan bahwa kelas tersebut memiliki masalah dalam hasil belajar yang masih rendah pada materi iklim dan perubahannya. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui (1) observasi, dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT), (2) tes, dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi iklim dan perubahannya di tahap prasiklus, siklus 1, dan siklus 2. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan fenomena sosial secara mendalam melalui pengumpulan data non-numerik, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi (Ultavia,dkk. 2023). Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik, sedangkan analisis kuantitatif dalam penelitian oleh Maidiana (2021), dijelaskan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif adalah kegiatan mengumpulkan informasi yang luas tentang keadaan beberapa peristiwa atau variabel. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil belajar pada materi iklim dan perubahannya dengan pedoman nilai KKTP yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu 80.

### Hasil dan Pembahasan

#### Hasil Penelitian

### Prasiklus

Sebelum dilaksanakan tindakan pembelajaran, dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap konsep iklim dan perubahannya. Fokus utama tes ini adalah mengukur hasil belajar peserta didik dalam membedakan antara iklim, cuaca, musim dan dampaknya. Hasil belajar pada prasiklus dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Belajar Materi Iklim dan Perubahannya Prasiklus**

| INDIKATOR                        | KETERANGAN |
|----------------------------------|------------|
| Jumlah peserta didik kelas IV- A | 28         |
| Rata-Rata                        | 61         |
| Skor Minimal                     | 30         |
| Skor Maksimal                    | 80         |
| Jumlah Ketidaktuntasan Belajar   | 20         |
| Jumlah Ketuntasan Belajar        | 8          |
| Persentase Ketuntasan Belajar    | 29%        |

Hasil tes awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik adalah 61 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30. Dari 28 peserta didik, hanya 8 peserta didik (29%) yang mencapai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 20 peserta didik (71%) belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan analisis hasil tes awal, teridentifikasi beberapa permasalahan yang memengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik, antara lain: (1) kesulitan membedakan antara konsep cuaca, iklim, dan musim; (2) kurangnya pemahaman tentang karakteristik iklim dan cuaca. Observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran materi iklim dan perubahannya yang ditandai dengan rendahnya partisipasi peserta didik dan kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik.

### Siklus 1

#### Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus 1, disusun modul ajar dengan model *Team Games Tournament* (TGT) yang terintegrasi dengan materi iklim dan perubahannya. Media pembelajaran yang disiapkan berupa gambar dan ilustrasi visual yang menggambarkan perbedaan antara cuaca, iklim, dan musim. Selain itu, disusun pula instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas peserta didik dan tes untuk mengukur hasil belajar mengenai iklim, cuaca, dan musim.

#### Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus 1 dilakukan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru menjelaskan konsep cuaca, iklim, musim, serta perbedaan di antara ketiganya. Pada pertemuan kedua, guru menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan bisik soal berantai.

Langkah-langkah yang dilakukan adalah: (1) guru menyajikan materi awal mengenai pengertian cuaca, iklim, musim serta contoh peristiwa perubahan iklim yang terjadi di lingkungan sekitar; (2) guru membentuk kelompok-kelompok belajar secara heterogen; (3) guru memberikan permainan bisik soal berantai sebagai bagian dari *Team Games Tournament* (TGT), di mana setiap kelompok harus menyelesaikan soal secara estafet dengan cara membisikkan pertanyaan dan jawaban kepada anggota berikutnya dalam kelompok; (4) setelah turnamen selesai, guru memfasilitasi refleksi dan diskusi untuk mengulas soal-soal yang diberikan; (5) peserta didik mengerjakan evaluasi individu yang digunakan sebagai skor akhir turnamen dan sebagai data evaluasi guru terhadap penguasaan materi oleh peserta didik.

#### Observasi

Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan tahapan-tahapan model *Team Games Tournament* (TGT), namun masih terdapat beberapa kekurangan, antara lain: (1) pengelolaan waktu yang kurang efektif; (2) pemberian bimbingan kepada peserta didik yang belum merata; dan (3) pemberian umpan balik yang belum maksimal.

Hasil observasi aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik telah terlibat aktif dalam pembelajaran. Model *Team Games Tournament* (TGT) berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Namun masih terdapat beberapa kekurangan, antara lain: (1) Beberapa peserta didik masih kesulitan membedakan antara konsep iklim, musim, dan cuaca, terutama dalam menjelaskan ciri-ciri ketiganya; (2) dalam konteks permainan, terdapat beberapa peserta didik yang masih kesulitan memahami pesan atau arahan dari teman sekelompoknya, terutama saat komunikasi dilakukan secara bisikkan atau berantai. Hal ini menyebabkan miskomunikasi dan kesalahan dalam menjawab soal.

Hasil belajar materi iklim dan perubahannya pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan prasiklus, peningkatan hasil belajar siklus 1 dapat dilihat dari tabel dibawah.

**Tabel 2. Hasil Belajar Materi Iklim dan Perubahannya Siklus 1**

| INDIKATOR                        | KETERANGAN |
|----------------------------------|------------|
| Jumlah peserta didik kelas IV- A | 28         |
| Rata-Rata                        | 72         |
| Skor Minimal                     | 50         |
| Skor Maksimal                    | 90         |
| Jumlah Ketidaktuntasan Belajar   | 13         |
| Jumlah Ketuntasan Belajar        | 15         |
| Persentase Ketuntasan Belajar    | 54%        |

Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 72 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 15 peserta didik (54%), sedangkan 13 peserta didik (46%) belum tuntas

#### *Refleksi*

Berdasarkan hasil observasi dan tes pada siklus 1, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, antara lain: (1) pengelolaan waktu perlu ditingkatkan; (2) pemberian bimbingan kepada peserta didik perlu lebih merata; (3) pemberian umpan balik perlu ditingkatkan; dan (4) peserta didik diberikan latihan singkat sebelum permainan dimulai dalam menyampaikan dan menerima pesan secara lisan. Peserta didik diajak untuk berlatih menyampaikan pesan secara efektif dalam format bisikkan agar komunikasi saat permainan menjadi lebih jelas dan tidak menimbulkan miskomunikasi.

### **Siklus 2**

#### *Perencanaan*

Pada tahap perencanaan siklus 2, disusun modul ajar berdasarkan hasil refleksi siklus 1, disiapkan media pembelajaran berupa *powerpoint* materi cuaca, iklim, musim serta dampak perubahannya dan disusun instrumen penelitian.

#### *Tindakan*

Pelaksanaan tindakan siklus 2 juga dilakukan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru menjelaskan kembali konsep cuaca, iklim, musim serta dampak perubahannya. Pada pertemuan kedua, guru menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan pemberian permainan balap kelereng soal.

Langkah-langkah yang dilakukan adalah: (1) guru menyajikan materi awal mengenai konsep cuaca, iklim, musim serta dampak perubahannya; (2) guru membentuk kelompok-kelompok belajar secara heterogen; (3) guru memberikan permainan balap kelereng soal sebagai bagian dari *Team Games Tournament* (TGT), dengan cara bergiliran membawa kelereng menggunakan sendok yang digigit di mulut. Peserta didik berjalan menuju titik soal sambil menjaga keseimbangan agar kelereng tidak jatuh. Setelah sampai, peserta didik mengambil satu soal, kembali ke kelompok, dan mendiskusikan jawabannya bersama. Proses ini diulang hingga seluruh soal dalam turnamen selesai dikerjakan oleh masing-masing kelompok; (4) setelah turnamen selesai, guru memfasilitasi refleksi dan diskusi untuk mengulas soal-soal yang

diberikan; (5) peserta didik mengerjakan evaluasi individu yang digunakan sebagai skor akhir turnamen dan sebagai data evaluasi guru terhadap penguasaan materi oleh peserta didik.

#### Observasi

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan siklus 1. Guru telah melaksanakan tahapan-tahapan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan lebih baik, pengelolaan waktu lebih efektif, pemberian bimbingan lebih merata, dan pemberian umpan balik lebih maksimal.

Hasil observasi aktivitas peserta didik juga menunjukkan adanya peningkatan. Peserta didik lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran, lebih mudah dalam membedakan antara konsep iklim, musim, cuaca, menjelaskan ciri-ciri nya, dan menjelaskan dampak perubahannya. Dalam konteks permainan, peserta didik lebih mudah memainkan permainan balap kelereng soal karena komunikasi tidak dilakukan secara berantai atau dibisikkan, sehingga mengurangi risiko miskomunikasi dan memungkinkan setiap anggota kelompok menerima instruksi atau soal secara langsung dan jelas.

Hasil belajar materi iklim dan perubahannya pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus 1. Peningkatan hasil belajar pada siklus 2 dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 3. Hasil Belajar Materi Iklim dan Perubahannya Siklus 2**

| INDIKATOR                        | KETERANGAN |
|----------------------------------|------------|
| Jumlah peserta didik kelas IV- A | 28         |
| Rata-Rata                        | 88         |
| Skor Minimal                     | 70         |
| Skor Maksimal                    | 100        |
| Jumlah Ketidaktuntasan Belajar   | 2          |
| Jumlah Ketuntasan Belajar        | 26         |
| Persentase Ketuntasan Belajar    | 93%        |

Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 88 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 26 peserta didik (93%).

#### Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan tes di siklus 2, dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil meningkatkan hasil belajar pada materi iklim dan perubahannya terhadap peserta didik. Hal ini ditandai dengan: (1) nilai rata-rata kelas telah mencapai  $\geq 80$ , yaitu 93; (2) persentase ketuntasan belajar telah mencapai  $\geq 80\%$ , yaitu 93%; dan (3) terjadi peningkatan aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT).

#### Pembahasan

##### Proses penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT)

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Iklim dan perubahannya dilakukan melalui dua siklus. Perbedaan utama antara siklus 1 dan siklus 2 terletak pada jenis turnamen yang digunakan dalam pembelajaran. Pada siklus 1, turnamen yang digunakan adalah bisik soal berantai, di mana peserta didik menyampaikan soal dan jawaban secara berantai melalui bisikan dari satu anggota ke anggota lainnya. Namun, turnamen ini masih menimbulkan kendala terutama dalam hal komunikasi karena beberapa peserta didik kesulitan menangkap pesan secara jelas, sehingga terjadi miskomunikasi yang berakibat pada kesalahan dalam menjawab soal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pada siklus 2, turnamen dimodifikasi menjadi balap kelereng soal, di mana peserta didik secara bergiliran membawa sendok berisi kelereng ke titik soal, mengambil soal secara langsung, lalu kembali ke kelompok untuk mendiskusikan dan menjawabnya bersama. Turnamen ini memungkinkan komunikasi yang lebih langsung dan jelas karena peserta didik tidak perlu menyampaikan soal secara berantai, sehingga meminimalkan

kesalahan pemahaman. Perbedaan jenis turnamen ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi, fokus, dan kepercayaan diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih antusias, lebih terlibat aktif dalam diskusi kelompok, serta menunjukkan peningkatan pada hasil belajar materi iklim dan perubahannya yang lebih baik setelah mengikuti turnamen di siklus 2.

Peningkatan aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa model ini mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan penelitian Mega, dkk (2024) mengenai prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran, di mana peserta didik aktif membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

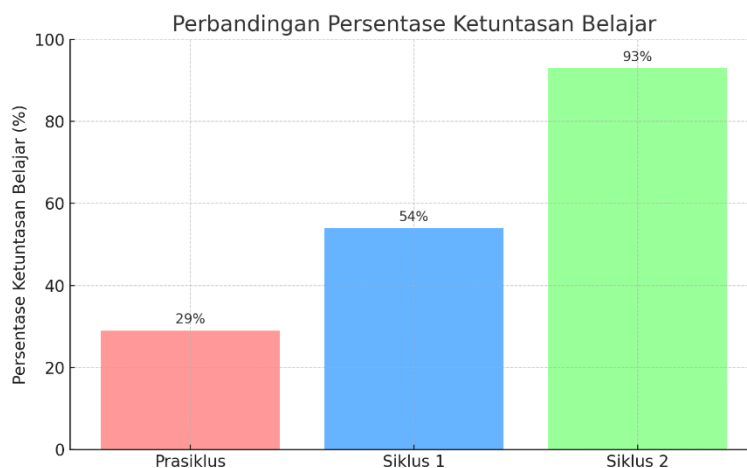
#### Peningkatan hasil belajar melalui model *Team Games Turnament* (TGT)

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar materi iklim dan perubahannya pada peserta didik setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* (TGT) yang dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 4. Hasil Belajar Materi Iklim dan Perubahannya**

| INDIKATOR                      | PRASIKLUS | SIKLUS 1 | SIKLUS 2 |
|--------------------------------|-----------|----------|----------|
| Rata-Rata                      | 61.25     | 71.42    | 88.39    |
| Skor Minimal                   | 30        | 50       | 70       |
| Skor Maksimal                  | 80        | 90       | 100      |
| Skor Median                    | 60        | 70       | 90       |
| Skor Modus                     | 80        | 80       | 90       |
| Jumlah Ketidaktuntasan Belajar | 20        | 13       | 2        |
| Jumlah Ketuntasan Belajar      | 8         | 15       | 26       |
| Persentase Ketuntasan Belajar  | 29%       | 54%      | 93%      |

**Tabel 5. Diagram Hasil Belajar Materi Iklim dan Perubahannya**



Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata yang meningkat dari prasiklus (61,25), siklus 1 (71,42), hingga siklus 2 (88,39), serta persentase ketuntasan belajar yang meningkat dari prasiklus (29%), siklus 1 (54%), hingga siklus 2 (93%).

Peningkatan hasil belajar materi iklim dan perubahannya pada peserta didik tidak lepas dari peran model *Team Games Tournament* (TGT). Melalui aktivitas turnamen yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif seperti bisik soal berantai dan balap kelereng soal, peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok, mampu mengorganisasi informasi yang diperoleh dari

soal, serta menyusun penalaran mereka secara runtut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Suryani, (2020) yang menunjukkan bahwa penerapan *Team Games Turnament* (TGT) dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Perbedaan antara siklus 1 dan siklus 2 yaitu di jenis turnamen yang digunakan, dimana turnamen ini terbukti efektif dalam peningkatan hasil belajar materi iklim dan perubahannya pada peserta didik. Turnamen juga mempermudah peserta didik dalam bekerja sama secara kooperatif, mengorganisasi ide, dan menyusun jawaban secara runtut. Hal ini selaras dengan pendapat Susanti, R. (2023) bahwa model pembelajaran yang memadukan aktivitas visual dan interaktif dapat membantu peserta didik memproses informasi secara lebih bermakna. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif dalam *Team Games Turnament* (TGT) menjadi salah satu kunci dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan berdampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar.

### **Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan model *Team Games Turnament***

Keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar pada materi iklim dan perubahannya dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Keefektifan Materi Permainan (Games)  
Materi permainan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep. Permainan yang menyenangkan dan bermakna membuat peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami materi iklim dan perubahannya. Materi permainan yang bervariasi dan kontekstual dapat menstimulasi proses berpikir kritis dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Pantjawati (2019) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep.
2. Peran Guru sebagai Fasilitator  
Guru yang aktif memfasilitasi jalannya diskusi kelompok, menjelaskan aturan permainan, serta memantau perkembangan setiap tim sangat memengaruhi keberhasilan penerapan model *Team Games Turnament* (TGT). Guru juga berperan penting dalam menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan memberikan penghargaan yang memotivasi siswa. Menurut Sulistyio dan Mediatati (2019), peran guru yang aktif dalam pembelajaran kooperatif berkontribusi pada peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa.
3. Kerja Sama dan Dinamika Kelompok  
Keberhasilan model *Team Games Turnament* (TGT) sangat ditentukan oleh kerja sama dalam kelompok. Setiap anggota tim memiliki tanggung jawab untuk memahami materi dan berkontribusi dalam permainan. Kurniawati dan Danyamiseno (2019) dalam penelitian mereka menemukan bahwa kerja sama dalam kelompok sangat menentukan keberhasilan model *Team Games Turnament* (TGT). Dinamika kelompok yang positif menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun suportif, sehingga peserta didik terdorong untuk aktif dan saling membantu memahami materi.
4. Kondisi Lingkungan Belajar  
Walfiani, dkk (2019) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang mendukung, seperti ketersediaan alat bantu pembelajaran dan suasana yang menyenangkan, mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Suasana kompetitif yang sehat juga tumbuh jika lingkungan belajar menunjang kolaborasi dan penghargaan terhadap prestasi.

Faktor-faktor tersebut saling berkaitan dan membentuk sistem pembelajaran yang mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyatno (2021) yang menyatakan bahwa keberhasilan model pembelajaran kooperatif, termasuk tipe *Team Games Turnament* (TGT), dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi dan kerjasama siswa, serta faktor eksternal seperti peran guru dan lingkungan belajar.

### Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar materi iklim dan perubahannya dilakukan dengan langkah-langkah: (1) menyampaikan materi pelajaran; (2) peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen; (3) melaksanakan pertandingan yang dilakukan antar peserta didik; (4) memberikan kesimpulan untuk memperdalam pemahaman akan materi.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar materi iklim dan perubahannya pada peserta didik kelas IVA SDN Tanjungrejo 2 Malang. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari prasiklus (61,25), siklus 1 (71,42), hingga siklus 2 (88,39), serta peningkatan persentase ketuntasan belajar dari prasiklus (29%), siklus 1 (54%), hingga siklus 2 (93%).
3. Perbedaan antara siklus 1 dan siklus 2, yaitu pemberian jenis turnamen pada siklus 2, terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi iklim peserta didik. Turnamen mempermudah peserta didik dalam bekerja sama secara kooperatif, mengorganisasi ide, dan menyusun jawaban secara runtut..
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar materi iklim dan perubahannya yakni keefektifan materi permainan (Games), peran guru sebagai fasilitator, kerjasama dan dinamika kelompok, serta kondisi lingkungan belajar.

### Daftar Pustaka

- Aryani, N., & Asror, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV SDI Wahid Hasyim. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2665-2667
- Fadilah, S., Srihartatik, A., Adelia, A., Fhatiya, A., Siregar., & Hidayat, T. (2024). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Teks Pidato Persuasif Kelas IX B SMP Negeri 2 Ciamis Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Literasi*, 8(2), 253-255
- Fariza, A., Hasibuan, A., Simamora, C., Ermawan, M., Siregar, N., Mirzah, M., & Gaol, S. (2025). Miskonsepsi Siswa Sekolah Dasar tentang Konsep IPA: Studi Kasus di kelas VISDN 024755. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 208-209
- Hamdani, M., Mawardi., & Wardani, K., (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 442-445
- Imam, M. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?. *Indonesian Journal Research*, 1(2), 320-321.
- Kurniawati, R., & Daniamiseno, A. G. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn. Harmoni Sosial: *Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 45–53.
- Maidiana, M. (2021). Penelitian survey. *Journal of Education*, 1(2), 20–29.

- Mega, A., Fitriani, N., & Setiawan, R. (2024). Proses Pembelajaran Konstruktivisme yang Bersifat Generatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 2–3.
- Miftahuddin. (2016). Analisis Unsur-unsur Cuaca dan Iklim Melalui Uji Mann-Kendall Multivariat. *Jurnal Matematika, Statistika, & Komputasi*, 13(1), 27-28
- Pantjawati, E. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 9(2), 123–131
- Robert E. Slavin. (2020), *Educational Psychology: Theory and Practice*, edisi ke-12. Boston: Pearson, 204.
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 233–240.
- Suriani, N., Risnita., Jailani, M. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 26–28.
- Susanti, R. (2023). Efektivitas Media Permainan dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 11(2), 85–91.
- Suyatno. (2021). *Strategi Pembelajaran Inovatif: Model, Pendekatan, dan Teknik dalam Pembelajaran*. Surabaya: Lintang Rasi Aksara Books, 52-53.
- Ultavia, A., Jannati, P., Malahati, F., Qathrunnada., & Shaleh. (2023). Kualitatif : Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 343–344.
- Walfiani, W., Kurnia, D., & Irawati, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 87–95.
- Wulan, S., Kurniawati, R., Komaladewi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4-5.
- Yuliawati. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–358.
- Zuriatun, H., & Himami, A. (2021). Model Pembelajaran Koopertif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 11–12.