

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA

Adia Pramesti<sup>1</sup>, Sukasno<sup>2</sup>, Ahmad Gawdy Prananosa<sup>3</sup>

Universitas PGRI Silampari<sup>1,2,3</sup>  
adiapramesti6@gmail.com<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 61 Lubuklinggau setelah diterapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Metode penelitiannya adalah penelitian kuantitatif. Dengan pendekatan *Pre-Experimental Design*. Populasinya seluruh siswa kelas IV dan sampel adalah siswa kelas IVA SD Negeri 61 Lubuklinggau yang diambil dengan teknik *random sampling* (secara acak). Pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik tes, yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 14 soal. Teknik analisis data menggunakan uji-t, dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 61 Lubuklinggau setelah diterapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) signifikan tuntas. Dengan nilai rata-rata adalah sebesar 80,10 dan presentase jumlah siswa yang tuntas mencapai 93%.

Kata Kunci : *Cooperatif Learning, Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar, IPS

### ABSTRACT

*This study aims to determine the completeness of the social studies learning outcomes of fourth-grade students of SD Negeri 61 Lubuklinggau after the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model was implemented. The research method is quantitative research with a Pre-Experimental Design approach. The population is all fourth-grade students and the sample is fourth-grade students of SD Negeri 61 Lubuklinggau who were taken using random sampling techniques. Data collection was carried out using test techniques, in the form of multiple choices of 14 questions. The data analysis technique used the t-test, with a significance level of  $\alpha = 0,05$ . The result of the data analysis can be concluded that the social studies learning outcomes of fourth-grade students of SD Negeri 61 Lubuklinggau after the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model was implemented significantly. With an average value of 80,10 and the percentage of students who completed reaching 93%.*

*Keywords: Cooperatif Learning, Contextual Teaching and Learning, Learning Outcomes, Social Studies.*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran dengan menekankan pada pemahaman berbagai fenomena sosial dimasyarakat akan membantu siswa untuk bersosialisasi dengan lingkungan, hal ini sejalan dengan tujuan utama dari pelaksanaan pembelajaran IPS, yakni untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang

dinamis. Tercapainya sebuah tujuan pembelajaran ditandai dengan adanya hasil belajar siswa yang baik, sehingga hasil belajar menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang didapatkan siswa dalam pembelajaran IPS akan menunjukkan sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari oleh gurunya.

Guru memiliki peranan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena itu guru harus dapat memikirkan dan memilih berbagai metode pembelajaran dan menggunakan model tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting keberadaannya dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat membuat perencanaan pembelajaran secara seksama agar siswa terlihat secara aktif baik fisik, mental, intelektual, maupun emosionalnya dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran adalah rencana yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran dalam jangka panjang), merancang materi pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lainnya. (Joyce dan Weil dalam Rusman (2018)). Guru harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara mengubah subjek pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher center*) ke pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 14 November 2024, bersama ibu Ika Indri Priyana, S.Pd. selaku guru kelas IV terdapat beberapa kasus permasalahan seperti peserta didik sulit memahami materi dan mudah lupa mengenai materi yang telah diajarkan, tidak semua peserta didik aktif saat berdiskusi. Guru hanya fokus mengajar dengan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan juga penugasan. Selanjutnya, guru sangat kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga proses pembelajaran monoton. Peserta didik hanya diminta untuk mendengarkan penjelasan dari guru saja tanpa adanya interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik. Banyaknya jenis model pembelajaran yang lebih menarik lagi, namun faktanya guru masih menggunakan cara lama. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah didalam menyampaikan materi pelajaran tanpa adanya model pembelajaran yang bervariasi. Peserta didik juga cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dan belum ada peran aktif peserta didik dalam interaksi edukatif di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai rendah dengan persentase siswa yang mendapatkan nilai diatas KKTP sebanyak 15 orang peserta didik dari jumlah peserta didik 53 dengan presentase rata-rata 28,30%, sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKTP sebanyak 38 peserta didik dengan presentase 71,70%. Rata-rata nilai ulangan harian yang diperoleh sebesar 61,39 dengan KKTP 70 untuk mata pelajaran IPS (Sumber: Dokumen nilai ulangan harian siswa kelas IV Oktober 2024). Ini menunjukkan masih dibawah KKTP 70.

Sesuai dengan hasil publikasi artikel yang menyatakan bahwa pada proses pembelajaran IPS terlalu menekankan kepada materinya saja dan lebih fokus terhadap penjelasan dari guru (*teacher center*) sedangkan peserta didiknya hanya memperhatikan, selanjutnya diberi tugas untuk menghafal, membaca serta mencatat apa yang diperintahkan oleh guru. Hal tersebut sangatlah membosankan, tidak seru, dan membuat peserta didik tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena bagi mereka terkesan kurang menarik (Karima & Ramadhani., 2018).

Mengingat pentingnya pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya

keaktifan dan keterlibatan siswa dapat menimbulkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS, sehingga memungkinkan terjadinya keberhasilan dalam proses pembelajaran yang diinginkan. Ini diperkuat dengan (Astuti & Kristin, 2017) yang mengatakan bahwa berhasil tidaknya suatu pembelajaran disekolah bergantung pada keterlibatan siswa dan penggunaan model pembelajaran.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif sangat efektif dalam meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, peserta didik tidak hanya sebagai objek pendengar, tetapi membantu siswa menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit, menumbuhkan kemampuan berfikir kritis dan kemampuan membantu teman saat mereka berdiskusi, karena dalam model ini siswa dituntut untuk lebih aktif belajar.

Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang akan digunakan diterapkan adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sesungguhnya model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara berkelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya atau cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar (Nyoman 2021).

Model *Team Games Tournament* (TGT) ini sangat cocok untuk diterapkan karena tahap peserta didik SD masih suka dengan dunia bermain (Listyarini 2018). Menurut AP & Amir (2018), *Teams Games Tournament* (TGT) salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.

Penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS telah banyak dilakukan, namun umumnya masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, partisipasi, maupun keterampilan sosial siswa pada jenjang SMP atau SD dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) atau kualitatif. Misalnya, penelitian oleh Salsabilah et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan media *Wordwall* pada pembelajaran IPS mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan desain pre-eksperimental one group pretest-posttest. Penelitian lain oleh Avia et al. (2024) juga menegaskan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS melalui pendekatan PTK dengan siklus pembelajaran. Selain itu, penelitian Ni'matuzzuriyah (2025) lebih menitikberatkan pada peningkatan partisipasi siswa melalui pendekatan kualitatif.

Di tingkat sekolah dasar, penelitian terbaru oleh Azzahra et al. (2024) mengkaji pengaruh model TGT terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV menggunakan desain kuantitatif one-group pretest-posttest. Sementara itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa TGT efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi dan keaktifan siswa, terutama jika dikombinasikan dengan media pembelajaran tertentu. Berdasarkan kajian tersebut, dapat diidentifikasi bahwa kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada beberapa aspek berikut; 1) Konteks Subjek dan Lokasi Penelitian; 2) Pendekatan Metodologis, Berbeda dengan sebagian besar penelitian terdahulu yang menggunakan pendekatan PTK atau kualitatif, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Pre-Experimental (one group pretest-posttest). Pendekatan ini memberikan kekuatan pada pengukuran pengaruh secara statistik terhadap hasil belajar, sehingga menghasilkan bukti empiris yang lebih terukur; 3) Teknik Pengambilan Sampel Random Sampling Penggunaan teknik *random sampling* pada penelitian ini menjadi nilai tambah

karena tidak semua penelitian sebelumnya menerapkan teknik sampling acak. Hal ini meningkatkan validitas eksternal dan generalisasi hasil penelitian.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa penguatan bukti empiris mengenai efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar melalui pendekatan kuantitatif yang terstruktur, sekaligus melengkapi kekurangan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan pendekatan tindakan kelas dan kualitatif. Selanjutnya, tolak ukur yang ingin diteliti pada penelitian ini yaitu pada hasil belajar siswa. Penelitian ini penting dilakukan dikarenakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, untuk meningkatkan mutu pendidikan menjadi baik lagi dan sebagai masukan atau tambahan bagi guru-guru dalam inovasi mengajar.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pre-experimental design* dengan kategori one group *pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok atau kelas pembandingan. Metode eksperimen adalah metode yang penelitian untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih untuk mencari pengaruh yang di akibatkan oleh variabel bebas dan variabel terikat.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 61 Lubuklinggau yang beralamat di Jl. Jendral Sudirman No. 61, Kel. Eka Marga, Kec. Lubuklinggau Selatan II Kota Lubuklinggau, Prov. Sumatera Selatan dan waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 61 Lubuklinggau tahun ajaran 2024/2025 Secara rinci populasi penelitian dapat dilihat pada table 3.1

**Tabel 1.**  
Populasi Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
IV. A	15	13	28
IV. B	13	12	25
Jumlah	28	25	53

Sumber : Tata Usaha SD Negeri 61 Lubuklinggau

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Random sampling* (teknik acak). Teknik ini digunakan karena setiap kelas dari seluruh subjek mempunyai kesempatan yang sama untu dipilih sebagai sampel. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara undian.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 61 Lubuklinggau yang dimulai dari tanggal 22 April sampai dengan 22 Mei 2025 dengan kelas IVA sebagai sampel penelitian yang berjumlah 28 siswa. Sampel ditentukan melalui teknik *random sampling* (teknik secara acak) dengan metode *simple random sampling* dan didapat kelas IVA sebagai sampel penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran

dengan materi BAB 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita. Topik A “Aku dan Kebutuhanku”.

Pada penelitian ini, diperoleh data dengan menggunakan tes tertulis sebelum pelaksanaan dimulai, soal yang akan digunakan untuk tes tertulis terlebih dahulu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan pada kelas atas yang bertujuan untuk mengetahui kualitas soal yang digunakan valid atau tidak validnya soal. Pelaksanaan uji coba instrument dilakukan dikelas V SD Negeri 61 Lubuklinggau pada tanggal 22 April 2025 dengan jumlah 27 siswa. Soal yang digunakan terdiri dari 20 soal pilihan ganda tersebut didapatkanlah 14 soal yang valid, dan 6 soal yang tidak valid, oleh karena itu 14 soal pilihan ganda yang dapat digunakan untuk *pre-test* dan *post-test*. Adapun penelitian ini dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan yaitu dengan rincian satu kali pertemuan untuk uji coba soal, satu kali pertemuan untuk tes kemampuan awal (*pre-test*), dua kali pertemuan untuk proses pembelajaran yang berupa pemberian perlakuan (*treatment*) dan satu kali pertemuan diakhir (*post-test*).

### Deskripsi Data Tes Awal (*pre-test*)

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan pada tanggal 07 Mei 2025 dikelas IVA, *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal pada hasil belajar siswa dalam materi “Aku dan Kebutuhanku” sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Soal *pre-test* yang digunakan berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 14 butir soal. Adapun daftar data hasil *pre-test* dapat dilihat di tabel 4.1

**Tabel 2.**  
Rekapitulasi Data Hasil *pre-test*

No	Kategori	Keterangan
1	Nilai rata-rata	50,25
2	Simpangan Baku	12,52
3	Nilai Terendah	36
4	Nilai Tertinggi	71
5	Rentang Nilai	35
6	Jumlah siswa yang tidak tuntas	24 (85%)
7	Jumlah siswa yang tuntas	4 (15%)

(Sumber : Olah Data Penelitian, Tahun 2025)

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh data bahwa 24 siswa mendapat nilai kurang dari 70 atau tidak tuntas, dan ada 4 siswa yang mendapatkan nilai yang tuntas. Jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa termasuk kategori belum tuntas. Hal ini dikarenakan siswa belum mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

### Deskripsi Data Tes Terakhir (*post-test*)

Setelah mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS termasuk kategori belum tuntas maka peneliti melakukan perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kemudian diakhir penelitian dilakukan tes dalam bentuk *post-test*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah proses pembelajaran. *Post-test* dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025 yang diikuti 28 siswa di kelas yang telah ditentukan sebagai sampel yaitu kelas IVA SD Negeri 61 Lubuklinggau. Soal *post-test* yang digunakan berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 14 soal. Adapun daftar nilai *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.2

**Tabel 3.**  
Rekapitulasi Data Hasil Post-Test

No	Kategori	Keterangan
1	Nilai rata-rata	80,10
2	Simpangan Baku	8,77
3	Nilai Terendah	64
4	Nilai Tertinggi	93
5	Rentang Nilai	29
6	Jumlah siswa yang tidak tuntas	2(7%)
7	Jumlah siswa yang tuntas	26(93%)

(Sumber : Olah Data Penelitian, Tahun 2025)

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 70 atau yang tuntas yaitu 26 siswa dengan rata-rata hasil keseluruhan sebesar 80,10(93%). Jadi, secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil kemampuan akhir siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk kategori tuntas.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data yang digunakan adalah uji kecocokan  $\chi^2$  (*chi-kuadrat*). Berdasarkan ketentuan perhitungan statistik mengenai uji normalitas data dengan taraf signifikan 5%  $\alpha =$  jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka dapat dinyatakan bahwa berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji normalitas data *post-test* sebesar  $\chi^2_{hitung} = 10,7565 < \chi^2_{tabel} = 11,070$ . Hal ini menunjukkan nilai  $\chi^2_{hitung}$  lebih kecil dari  $\chi^2_{tabel}$  ( $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ ). Dengan demikian data *post-test* berdistribusi normal pada taraf kepercayaan  $\alpha = 5\%$ .

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar kognitif pada masing-masing siswa. Pengujian hipotesis secara statistik dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan dari *pre-test* dan *post-test*. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS di kelas IVA SD Negeri 61 Lubuklinggau setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini sebagai berikut :

$H_0$  : Nilai rata-rata post-test hasil belajar IPS siswa kelas IVA SD Negeri 61 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2024/2025 setelah mengikuti pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kurang dari 70 ( $\mu_0 < 70$ ).

$H_a$  : Nilai rata-rata belajar IPS siswa kelas IVA SD Negeri 61 Lubuklinggau setelah mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan lebih dari atau sama dengan 70 ( $\mu_0 \geq 70$ ).

Dengan kata lain hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, artinya “Hasil Belajar Siswa Kelas IVA pada pembelajaran IPS SD Negeri 61 Lubuklinggau setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan tuntas”.

## PEMBAHASAN

Adapun penelitian ini dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan yaitu dengan rincian satu kali untuk uji instrumen di kelas V SD Negeri 61 Lubuklinggau, selanjutnya satu kali pertemuan untuk tes kemampuan awal (*pre-test*), 2 kali pertemuan untuk proses

pembelajaran dan satu kali untuk pertemuan akhir (*post-test*). Pada penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tujuan melihat hasil belajar siswa kelas IVA SD Negeri 61 Lubuklinggau.

Pada pertemuan pertama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), pembelajaran dimulai pada materi topik A “Aku dan Kebutuhanku”. Sebelum proses pembelajar dimulai secara penuh, peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajarinya kepada para siswa. Penjelasan awal ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau stimulus agar siswa dapat memahami konteks dan tujuan pembelajaran yang akan berlangsung.

Setelah melakukan penjelasan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab anatar peneliti dengan siswa. Pada sesi ini, peneliti mengajak siswa untuk aktif bertanya terkait materi yang baru saja disampaikan. Akan tetapi pada saat itu siswa masih malu-malu dan belum berani menjawab pertanyaan peneliti karena mereka takut salah.

Kemudian setelah di berikan penjelasan atau penyajian kelas dan siswa sudah dibagi kelompok langkah selanjutnya siswa melakukan permainan (*Game*) dimana pada saat proses game, setiap kelompok akan diberikan kartu soal yang dimana kartu tersebut terdapat poin yang telah ditentukan. Peneliti membagikan LKPD dan juga kartu. Dimana kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan oleh peneliti guna untuk memperkuat pengetahuan siswa.

Selanjutnya yaitu Tournament dalam proses turnamen ini setiap siswa akan berlomba atau bersaing dengan kelompok lain guna untuk mendapatkan poin terbesar. Peneliti menyiapkan 4 meja yang dimana setiap meja sudah terdapat kartu-kartu pertanyaan yang berisi mengenai materi yang telah dipelajarinya hari ini. Aturan bermain yaitu siswa berbaris dan bergantian untuk menjawab soal dimana satu siswa hanya boleh menjawab satu kartu pertanyaan saja. Setiap kartu tersebut sudah terdapat poin yang telah ditentukan oleh peneliti. Ketika siswa sudah menjawab kartu pertanyaan maka giliran teman yang ada dibelakangnya untuk maju dan menjawab kartu pertanyaan tersebut sampai ke siswa terakhir. Dengan turnamen ini maka melibatkan semua siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kelompok.

hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuryani, et al. (2019). Yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada kegiatan belajar mengajar siswa dalam kelompok untuk bekerja sama dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran kooperatif, diharapkan siswa saling mengungkapkan pendapat antar anggota kelompok agar materi yang didiskusikan dikuasai oleh siswa sehingga benar-benar memahami materi yang dipelajari.

**Tabel 4.**  
Hasil Tournament pada pertemuan pertama

Kelompok	Skor	Keterangan
Kelompok 3	50	Tim Super ( <i>Super Team</i> )
Kelompok 4	45	Tim Sangat Baik ( <i>Great Team</i> )
Kelompok 2	40	Tim Baik ( <i>Good Team</i> )
Kelompok 1	25	Tidak Mendapat Penghargaan

Tahap yang terakhir yaitu penghargaan dimana peneliti mengumumkan kelompok yang menang setelah mengikuti turnamen masing-masing kelompok akan diberikan reward apabila poin yang di peroleh memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Pada pertemua kedua, proses pembelajaran kembali dilanjutkan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sebelum memulai

kegiatan inti peneliti terlebih dahulu membimbing siswa untuk melakukan doa bersama serta melakukan absensi. Selanjutnya peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut. Guru juga menginformasi kepada siswa mengenai langkah – langkah pelajaran yang akan ditempuh dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Sebelum melakukan kegiatan inti peneliti terlebih dahulu mengaitkan materi yang akan dielajari dengan pemahaman siswa serta peneliti kembali mengulas materi yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya yaitu mengenai kebutuhan primer, sekunder, tersier, dan kebutuhan sekarang serta kebutuhan yang akan datang.

Selanjutnya yaitu permainan dimana guru akan membagikan LKPD dan juga kartu pertanyaan yang mengenai materi yang telah dijelaskan oleh peneliti dengan begitu siswa akan lebih mudah memahami materi dan menjawab soal dengan tepat. Permainan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi dan melatih kerja sama dalam kelompok. Sesuai dengan yang dikemukakan Rezeki et al. (2024) bahwa mode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model yang pendekatannya berbasis kelompok dimana tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga mendorong kolaborasi antar siswa, yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Langkah selanjutnya yaitu turnamen disini peneliti menyiapkan 4 meja terlebih dahulu dimana setiap meja terdapat kartu pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa. Kemudian Peneliti menjelaskan sistem permainan tersebut yaitu setiap siswa hanya bisa mengambil satu kartu saja dan menjawab soal yang ada di kartu tersebut dengan tepat. Pada setiap kartu sudah terdapat poinnya masing-masing jika siswa tersebut menjawab tepat dan benar maka poin tersebut berhak didapatkan oleh kelompok akan tetapi jika salah maka poin yang mereka dapatkan adalah kosong. Langkah selanjutnya yaitu perhitungan poin dimana setiap kelompok akan di cek satu per satu jawaban yang telah mereka isi apakah jawaban tersebut tepat dan benar atau tidak. Pemenang pada tournament tersebut adalah kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dengan tepat dan juga selesai lebih cepat.

**Tabel 5.**  
Hasil Tournament pada pertemuan pertama

Kelompok	Skor	Keterangan
Kelompok 2	50	Tim Super ( <i>Super Team</i> )
Kelompok 3	45	Tim Sangat Baik ( <i>Great Team</i> )
Kelompok 1	40	Tim Baik ( <i>Good Team</i> )
Kelompok 4	25	Tidak Mendapat Penghargaan

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Theresia Dwi Koryanti (2015), dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Mengetahui Ketuntasan Presentasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menganalisis hasil ketuntasan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mancasan Kecamatan Gamping.

Dipertemuan kedua ini peneliti dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam menemukan sendiri makna materi yang dipelajarinya, siswa menjadi aktif dalam berdiskusi dan berinteraksi dengan peneliti maupun teman sebayanya. Siswa juga menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pemahaman yang dimiliki baik kepada

siswa lainnya maupun kepada peneliti. Sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi meningkat dan menyebabkan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, dengan melibatkan siswa dalam kegiatan kelompok dan turnamen akademik untuk meningkatkan motivasi, kerjasama, dan pemahaman materi pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 61 Lubuklinggau setelah diterapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan tuntas. Dengan demikian terdapat nilai dengan rata-rata tes akhir siswa sebesar 80,10 dengan presentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 93%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Nurfaizah AP, N. A., & Amir, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres 7/83 Pasempe Kabupaten Bone. *Jikap Pgsd: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(2), 53-57. <https://eprints.unm.ac.id/18715/>
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 1(3), 155-162. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/10471>
- Avia, E., Handayani, T., & Kristiono, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model TGT. *Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2). <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.407>
- Azzahra, K. I., Handini, O., & Mustofa, M. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pembelajaran IPAS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Dagen Karanganyar Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Riset Rumpun Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(2), 314-331. <https://ejournal.stietrianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/download/4331/3090>
- Karima, M. K., & Ramadhani, R. (2018). Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya. *Ittihad*, 2(1). <http://repository.uinsu.ac.id/5722/1/>
- Korayanti, T., D. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta. *SI thesis, PGSD*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/15343>
- Listyarini, D., W., As'ari, A., R. Furaidah. (2018). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(5), <https://www.doi.org/0.17977/jptpp.v3i5.10930>.
- Ni'matuzzuriyah. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Games TGT dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*. <https://elibrary.ru/item.asp?id=73890364>
- Nuryani, P., Abidin, Y., & Herlambang, Y. T. (2019). Model Pedagogik Multiliterasi dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Abad ke-21. *EduHumaniora*

- Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 11(2), 117-126.  
<https://www.academia.edu/download/92137060/pdf.pdf>
- Nyoman.I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal of Education Action Research* 5(1).
- Permana, E. P. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2).  
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v1i2.210>
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/20543>
- Rahmawati, R. (2018). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas dengan Mahasiswa yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70-76.
- Rezeki., W., S., Kurniawati, R., P., 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). 4637-4644. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salsabilah, A., Satria, T. G., & Maharani, T. (2025). Penerapan Model Pembelajaran TGT dengan Game Wordwall pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/31221/20598>