

**PENERAPAN MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA KARTU PERTANYAAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV DI SDN
SUKORAME 2**

Arif Tri Cahyono¹, Ilmawati Fahmi Imron², Nurul Mubarokah³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, ²Universitas Nusantara PGRI Kediri,

³SDN Sukorame 2 Kota Kediri

[1ariftri1@gmail.com](mailto:ariftri1@gmail.com), [2ilmawati@unpkediri.ac.id](mailto:ilmawati@unpkediri.ac.id), ³
nurulmubarokah42@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Sukorame 2 Kota Kediri in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS), specifically on the topic "Characteristics of Nature and Its Utilization," through the implementation of the Time Game Tournament model supported by question card media. The identified problem was the low level of student engagement in learning activities and suboptimal academic performance. This classroom action research was conducted in two cycles, each consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected using student learning outcome tests. The results showed that in Cycle I, only 14 out of 28 students (50%) achieved the minimum mastery criteria, with an average score of 70.7. The learning process during this cycle was still teacher-centered and lacked active student participation. After improving the instructional strategy in Cycle II by applying the Time Game Tournament model and using question card media, student learning outcomes increased significantly. A total of 25 students (89.28%) achieved mastery, with the class average rising to 87, and only 3 students did not meet the criteria. This improvement indicates that the Time Game Tournament model, supported by question card media, effectively enhances active student participation, creates a more enjoyable learning environment, and has a positive impact on student achievement. Therefore, this model can serve as an effective alternative learning strategy to improve conceptual understanding among elementary school students.

Keywords: Time Game Tournament, Question Card, The learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya topik "Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya" dengan menggunakan model Time Game Tournament dengan bantuan media kartu pertanyaan. Siswa kurang terlibat dalam pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang buruk adalah masalah yang diidentifikasi. Penelitian tindakan kelas ini

dilakukan dalam dua siklus, dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi masing-masing. Data dikumpulkan melalui tes evaluasi hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 28 siswa dalam siklus I, hanya 14 (atau 50% dari total) mencapai ketuntasan belajar, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70,7. Pada siklus ini, guru masih mendominasi pembelajaran, dan siswa kurang terlibat secara aktif. Hasil belajar meningkat secara signifikan setelah strategi pembelajaran diperbaiki pada siklus II dengan menggunakan media kartu pertanyaan dan menerapkan model *Time Game Tournament*. Hanya 3 siswa yang belum tuntas, dan 25 siswa (89,28%) mencapai ketuntasan belajar, dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 87. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *Time Game Tournament* dengan bantuan kartu pertanyaan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan memiliki efek positif pada hasil belajar. Oleh karena itu, model ini dapat digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep di sekolah dasar.

Kata Kunci: Model *Team Game Tournament*, Kartu Pertanyaan, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses belajar yang efektif adalah kunci untuk membantu siswa menguasai teori dan meningkatkan hasil belajar mereka. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan, terutama dalam pembelajaran IPAS. Di SDN Sukorame 2 Kediri, masalah utama adalah hasil belajar peserta didik tentang materi karakteristik alam dan pemanfaatannya. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa faktor menyebabkan pemahaman materi yang buruk adalah minat belajar yang rendah, kurangnya interaksi aktif

dalam pembelajaran, dan penggunaan metode konvensional seperti ceramah.

Hasil belajar adalah hal yang dicapai setelah melakukan proses pembelajaran. Hal ini dapat berupa perilaku, pengetahuan dan keterampilan yang tumbuh dan berkembang. Hasil belajar bertujuan untuk mengontrol proses pembelajaran sehingga guru dan peserta didik dapat mengevaluasi dan merefleksikan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil ini juga dapat menjadi landasan dalam membuat rancangan pembelajaran. Guru mengharapkan peserta didik memperoleh ilmu yang maksimal selama proses

pembelajaran yang diwujudkan dalam hasil belajar yang maksimal. (Nisa & Bustami, 2024). Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik dalam menyerap dan memahami materi yang telah diajarkan. Menurut Sudjana (2009: 22), "Hasil belajar adalah perubahan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar.". Faktor internal dan eksternal yang saling berkaitan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan mengoptimalkan kedua faktor ini, siswa dapat mencapai hasil belajar terbaik dan berkembang secara optimal selama proses pendidikan.

Berbagai strategi telah dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Thalita, Fitriyani, dan Nuryani (2024: 347), salah satu cara efektif adalah dengan "menerapkan model pembelajaran berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa."

Selain itu, Maulidina, Nuriman, dan Utama (2018: 126) menekankan pentingnya evaluasi

dalam meningkatkan hasil belajar. Mereka menyatakan bahwa "pemberian umpan balik yang konstruktif dari guru dapat membantu siswa memahami kelemahan mereka dan memperbaiki kinerja akademiknya."

Pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan interaktif biasanya menarik minat siswa. Sayangnya, penggunaan media pembelajaran yang monoton membuat mereka menjadi lebih jenuh dan tidak memahami. Inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa diperlukan untuk menyelesaikan masalah ini. Solusi yang relevan diberikan oleh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) yang didukung oleh media kartu pertanyaan. Metode ini menggabungkan aspek kerja sama dan kompetisi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, metode ini meningkatkan motivasi peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi IPAS.

Model ini dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keth Edward pada tahun 1995

(Prihatnani, 2016). TGT merupakan sebuah model pembelajaran di mana siswa dikelompokkan ke dalam tim dengan kemampuan heterogen untuk berkompetisi dalam suatu permainan (Prihatnani, 2016)

Model pembelajaran TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam kelompok pada langkah-langkah pelatihan terkontrol dan menerapkannya pada pemahaman siswa sendiri dengan bekerja sendiri di kursi kerja, selain itu menerapkan model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan belajar menggunakan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 (Arsyil, 2020 dalam Gusdiana et al., 2023). Model Team Games Tournament mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan membuat kompetisi bagi siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan cepat dan tepat (Studi et al., 2013 dalam Gusdiana et al., 2023). Hal ini merupakan langkah yang tepat dalam memotivasi belajar siswa agar hasil belajarnya meningkat (Adi, 2021 dalam Gusdiana et al., 2023).

Menurut Budiyanto (2016:147) adapun langkah-langkah dalam

model ini, Mengajar (*teach*). Belajar Kelompok (*team study*). Permainan (*game tournament*). Penghargaan kelompok (*team recognition*). Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori. Kekurangan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) : Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Kartu pertanyaan merupakan media pembelajaran yang dibuat untuk mempersiapkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan (Arifin, 2021). Kartu pertanyaan menjadi salah satu media visual, seperti foto slide kartu gambar dan lain –lain. Media kartu pertanyaan menjadi salah satu media alternative untuk pembelajaran.

Dengan media kartu dalam pembelajaran, diharapkan dengan kartu pertanyaan bisa menambah motivasi peserta didik dalam menerima segala materi yang diberikan dengan lebih semangat.

Penelitian ini berfokus pada pertanyaan: Apakah hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kediri dapat ditingkatkan dengan menerapkan model Team Game Tournament (TGT) dengan bantuan kartu pertanyaan? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan mengapa penerapan model tersebut menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Diharapkan bahwa penelitian ini akan bermanfaat bagi guru karena menawarkan berbagai pendekatan pembelajaran, membantu peserta didik memahami lebih baik apa yang mereka pelajari, dan membantu sekolah dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui

refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat menurut Wardani dan Kuswaya (2019:1.4). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian praktis yang bertujuan menyempurnakan proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilaksanakan melalui serangkaian tindakan yang dirancang untuk menemukan solusi atas permasalahan nyata yang dihadapi guru dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Pada dasarnya, pelaksanaan PTK mendorong guru untuk melakukan introspeksi, refleksi, dan evaluasi diri terhadap kemampuan mengajarnya. Dengan demikian, guru diharapkan dapat mengembangkan profesionalisme dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas dan mutu pendidikan secara keseluruhan, sebagaimana dikemukakan oleh Setiawati dkk., (2024).

Kemmis dan Mc Taggart (dalam Hobri, 2007: 5) menyatakan bahwa model penelitian tindakan berbentuk spiral dari yang satu ke siklus berikutnya Tahapan pada siklus berikutnya yaitu perencanaan

yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi demikian untuk siklus berikutnya sampai di rasa penelitian sudah dirasa cukup atau berhasil dan penelitian dihentikan. Langkah-langkah analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif mengacu pada Milles dan Huberman (1992: 16-20) terdiri dari tahap (1) mereduksi data, (2) menyajikan data, (3) menarik kesimpulan/verifikasi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan siklus pertama menunjukkan bahwa proses pembelajaran tetap konvensional, dengan guru berfokus pada kegiatan belajar dan siswa cenderung pasif. Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan. Hasil evaluasi pembelajaran pada akhir siklus menunjukkan bahwa hanya 14 dari 28 siswa (50%) berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sebanyak 14 siswa lainnya (50%) tidak mencapai nilai minimal yang

ditetapkan. Dalam siklus ini, nilai rata-rata siswa adalah 70,7, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40. Hasil ini termasuk dalam kategori "Cukup Baik" berdasarkan kategori penilaian. Namun, berdasarkan sebaran nilai, sebagian besar siswa yang tidak tuntas mendapatkan nilai di bawah 60, yang menunjukkan bahwa mereka kurang memahami konsep dasar materi.

Siklus kedua memperbaiki strategi pembelajaran karena kekurangan siklus pertama. Guru mulai menggunakan pendekatan yang lebih menarik,. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif, dan untuk membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk mempelajari lebih banyak. Perubahan metode ini telah menghasilkan hasil yang sangat menguntungkan. Hasil evaluasi siklus kedua menunjukkan bahwa hanya 3 siswa (10,72%) belum tuntas, dan 25 siswa (89,28%) mencapai ketuntasan. Nilai kelas rata-rata meningkat secara signifikan menjadi 87, dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 60. Menurut kategori hasil belajar, pencapaian siswa pada siklus

II dikategorikan sebagai "Baik", yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami materi dengan cukup dalam. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan hasil belajar secara keseluruhan.

Jika dibandingkan, hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, baik dari segi nilai rata-rata, jumlah siswa yang tuntas, maupun kategori hasil pembelajaran secara keseluruhan.

Tabel 1 Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa tuntas	14 Siswa (50%)	25 Siswa (89,28%)
Jumlah siswa tidak tuntas	14 Siswa (50%)	3 Siswa (10,72%)
Nilai Rata-rata	70,7	87
Hasil	Cukup Baik	Baik

Sementara hanya 50% siswa menyelesaikan kelas I, mereka meningkat menjadi 89,28% pada kelas II. Rata-rata kelas juga meningkat dari 70,7 menjadi 87, yang

menunjukkan peningkatan 16,3 poin. Selain itu, hasil belajar dari siklus I masih dikategorikan sebagai "cukup baik", tetapi hasil belajar dari siklus II sudah dikategorikan sebagai "baik". Perubahan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran dapat ditingkatkan secara signifikan. Jika guru dapat mengevaluasi dan mengubah metode pembelajaran mereka untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa mereka, mereka dapat membuat pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif. Peningkatan ini juga menunjukkan bahwa siswa dapat berkembang secara kognitif melalui pendekatan belajar yang lebih variatif, kolaboratif, dan menyenangkan. Secara keseluruhan, hasil dari kedua siklus menunjukkan bahwa melakukan tindakan kelas secara sistematis dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Evaluasi terus-menerus dan penerapan strategi yang lebih kreatif telah menunjukkan kemampuan untuk mengatasi masalah yang ditemukan di siklus sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa menerapkan pendekatan pembelajaran aktif dan reflektif bukan

hanya membantu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan kualitas proses.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian tindakan kelas dua siklus menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SDN Sukorame 2 Kediri meningkatkan pengetahuan mereka tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya tentang materi "karakteristik alam dan pemanfaatannya". Dalam siklus I, siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasil belajar meningkat secara signifikan selama siklus II setelah penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan menggunakan pendekatan Time Game Tournament dan media kartu pertanyaan. Siswa mencapai ketuntasan 89,28%, dan nilai rata-rata meningkat menjadi 87. Perubahan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dan media kontekstual dapat mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan pemahaman mereka

tentang ide-ide, dan membuat proses belajar menjadi lebih signifikan. Oleh karena itu, model Time Game Tournament dengan bantuan kartu pertanyaan dapat dianggap sebagai pendekatan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal materi yang membutuhkan pemahaman konseptual di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., & Al Halim, M. L. (2021). Cooperative Type Number Head Together (Nht) With Question Card Media in Learning Tenses. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 3(1), 44-50.
- Budiyanto, M. A. K. (2016). *SINTAKS 45: Model pembelajaran dalam student centered learning (SCL)*. Malang: UMM Press.
- Gusdiana, V., Anggraini, V., & Ramadoni, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(1), 64-73.

- Hobri. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jember: UPTD Balai Pengembangan Pendidikan (BPP) Dinas Pendidikan Kabupaten Jember.
- Maulidina, Z., Nuriman, N., & Hutama, F. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTs Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 5(1), 140-147.
- Miles, B Mathew dan Michael, Huberman. 1992. Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-metode Baru. Jakarta: UIP
- Nisa, A. A., & Bustami, A. L. (2024). PENGGUNAAN MEDIA JENGA DALAM MODEL TGT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR DI SMPN 4 KOTA MALANG MATERI KEGIATAN EKONOMI MATA PELAJARAN IPS. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 18-18.
- Prihatnani, E. (2016). Prestasi belajar matematika siswa SMAN Kabupaten Kulon Progo dalam pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan alat peraga ditinjau dari kecerdasan spasial. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 29-45.
- Setiawati, S., Raafi Iman, H., Santi, D., Rahadiana, R., & Dwi Puspita, R. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran geoboard pada mata pelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(4), 669–674. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i4.23001>
- Sudjana.2009. Metode Statistika. Bandung: Tasito.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.

Wardani dan Kuswara. 2009.
Penelitian Tindakan Kelas.
Tangerang Selatan:
Universitas Terbuka.