

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
IPAS MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT
DI KELAS IV SDN 14 KOTO LALANG KOTA PADANG**

Hafni Laiala Sari Siregar¹, Fikhen Tri Wulandari², Arwin Rasyid³, Etri Wahyuni⁴
^{1,2,3,4}Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

¹hafnisiregar60@gmail.com, ²fikhenuland@fip.unp.ac.id,
³arwinrasyid62@gmail.com, ⁴etriwahyuni.ew@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study was conducted in response to the low achievement in Social Studies among fourth-grade students at SDN 14 Koto Lalang. A considerable number of students failed to meet the Minimum Mastery Criterion (75), indicating that learning outcomes had not yet reached the expected standard. The issue was associated with teacher-centered instructional practices that limited student engagement and active participation. This research aimed to examine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) model in enhancing students' learning outcomes and classroom involvement. The study employed Classroom Action Research using qualitative and quantitative approaches implemented in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The participants included one teacher and 27 fourth-grade students in Padang. Data were collected through observation, tests, non-test instruments, and documentation. The findings were analyzed descriptively using percentage calculations and mean scores. The results demonstrated that the application of the TGT model improved instructional quality and significantly increased student engagement in group discussions, academic games, and tournament activities. Students' average scores showed consistent improvement from the first to the second cycle, with most students achieving or surpassing the established criterion. In conclusion, the TGT model proved effective in improving Social Studies learning outcomes for fourth-grade students.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), learning outcomes, classroom action research

ABSTRAK

Penelitian ini menanggapi rendahnya prestasi belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV di SDN 14 Koto Lalang yang terlihat dari banyaknya siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 75). Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan keterlibatan dan aktivitas belajar siswa belum maksimal. Tujuan penelitian adalah menginvestigasi apakah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil

belajar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif–kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus (perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi). Subjek penelitian meliputi guru dan 27 siswa kelas IV di Padang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, instrumen non-tes, dan dokumentasi; data dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase dan rata-rata skor hasil belajar. Hasil menunjukkan bahwa implementasi model TGT memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen, serta menaikkan rata-rata skor. Pada siklus II sebagian besar siswa telah mencapai atau melampaui KKM. Kesimpulannya, model TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar, penelitian tindakan kelas.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bermakna, sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut mencakup aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan pribadi dan bermasyarakat. Pendidikan tidak hanya berfokus pada pengajaran keterampilan tertentu, tetapi juga pada pembentukan pengetahuan, sikap, pertimbangan, dan kebijaksanaan yang bersifat lebih mendalam

Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan

kurikulum sebagai upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pemerintah melakukan pembaruan tersebut melalui penyesuaian dan inovasi kurikulum, mulai dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, berlanjut ke Kurikulum 2013, hingga berkembang menjadi Kurikulum Merdeka Belajar. Merdeka Belajar merupakan kebijakan yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Penerapan Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menumbuhkan kemandirian berpikir peserta didik. Namun, esensi utama dari kemerdekaan berpikir tersebut bermula dari peran guru.

Seiring dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka, paradigma

pembelajaran di Indonesia mengalami pergeseran dari pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Kurikulum ini menekankan pentingnya pembelajaran mendalam yang tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Dalam konteks ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menekankan transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan kesadaran, makna, dan kebahagiaan dalam belajar.

Pada jenjang sekolah dasar, salah satu perubahan signifikan dalam penerapan Kurikulum Merdeka adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu kesatuan yang dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembentukan mata pelajaran IPAS bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang utuh kepada peserta didik agar mampu memahami keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial di sekitarnya secara terpadu. Melalui IPAS, peserta didik diharapkan dapat

mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta kepedulian terhadap lingkungan alam dan sosial. Oleh karena itu, peran guru dalam proses pembelajaran IPAS menjadi sangat penting. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memilih serta menerapkan model pembelajaran yang sesuai agar peserta didik dapat memahami konsep IPAS secara mendalam dan bermakna.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan kajian pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Dalam konteks IPS, pembelajaran diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kepedulian sosial, dan tanggung jawab sebagai warga negara yang baik. Pelaksanaan pembelajaran yang ideal adalah proses pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta melatih mereka untuk merespons pertanyaan secara cepat dan tepat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 14 Koto Lalang Kota Padang, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan

pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada aspek penyusunan modul ajar. Peneliti menemukan bahwa komponen modul ajar yang disusun oleh guru belum lengkap. Beberapa unsur penting, seperti target peserta didik pada bagian informasi umum dan lembar kerja peserta didik (LKPD) pada bagian lampiran, belum tersedia sebagaimana mestinya. Selain itu, dalam penyusunan modul ajar, guru lebih banyak mengambil contoh dari internet tanpa adanya penyesuaian dengan karakteristik peserta didik di kelas IV SDN 14 Koto Lalang.

Dari aktivitas peserta didik di kelas ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan keaktifan dan motivasi belajar dalam pembelajaran IPS yaitu keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran masih rendah, peserta didik mudah merasa jenuh saat kegiatan belajar berlangsung, dan peserta didik sering kehilangan fokus dan belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran IPS di kelas IV tersebut, peneliti berupaya mencari alternatif

model pembelajaran yang tidak hanya menekankan keaktifan peserta didik, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Salah satu model pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar aktif sekaligus menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang mudah diterapkan karena melibatkan seluruh peserta didik secara aktif tanpa adanya perbedaan status di dalam kelompok.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diyakini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu terletak pada lokasi dan subjek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian di SDN 14 Koto Lalang Kota Padang pada peserta didik kelas IV.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang berfokus pada pengumpulan data dalam bentuk deskriptif. Data tersebut diperoleh melalui hasil pengamatan yang dapat berupa tulisan, ucapan, maupun tindakan dari subjek yang diteliti. Informasi deskriptif atau naratif ini muncul dari proses eksplorasi serta penafsiran peneliti terhadap fenomena sosial yang menjadi objek kajian. Sedangkan penelitian kuantitatif berupaya menjelaskan suatu fenomena dengan cara membatasinya ke dalam bentuk yang dapat diukur. Pendekatan ini menggunakan alat ukur yang terstandar atau skala tertentu dalam pengumpulan data.

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Proses penelitian yang dilakukan merupakan siklus yang dimulai dari aspek mengembangkan perencanaan, melaksanakan tindakan sesuai rencana, melakukan observasi terhadap tindakan dan refleksi

terhadap kesesuaian hasil yang diperoleh.

Penelitian akan dilaksanakan di SDN 14 Koto Lalang, yang terletak di Kecamatan Lubuk Kilangan, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada semester II (dua) Tahun Ajaran 2025/2026. Kegiatan penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus. Siklus I direncanakan berlangsung selama dua kali pertemuan. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam memahami materi, beradaptasi dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), serta mengamati proses dan hasil belajar secara lebih optimal. Sementara itu, siklus II direncanakan berlangsung selama satu kali pertemuan, yang difokuskan pada perbaikan dan penyempurnaan tindakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil observasi / pengamatan dan dokumentasi di lapangan oleh peneliti dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* di kelas IV SDN

14 Koto Lalang Kota Padang, sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Data tersebut berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Desain dan Kondisi Awal

Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlokasi di SDN 14 Koto Lalang, Padang, dengan subjek 25 peserta didik kelas IV. Fokus utama adalah meningkatkan hasil belajar IPS melalui model Teams Games Tournament (TGT) yang mencakup empat fase sistematis: presentasi kelas, belajar dalam tim, permainan dan turnamen (Battle Meja Cerdas), serta pemberian penghargaan.

2. Dinamika Siklus I: Tantangan dan Adaptasi Awal

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan yang berfokus pada pengenalan letak wilayah dan komponen peta. Pertama, Perencanaan dan Modul Ajar . pada Modul ajar siklus ini dirancang sangat baik (92,85%) yaitu mencakup identitas lengkap hingga asesmen

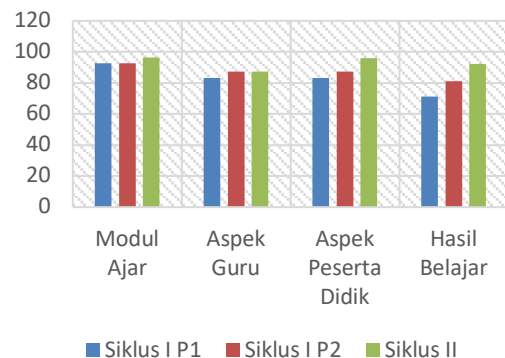
otentik. Namun, terdapat catatan kritis pada aspek media dan bahan ajar yang dinilai kurang menarik karena terlalu padat materi dan minim elemen visual yang interaktif. Kedua, Pelaksanaan Pembelajaran. Aktivitas guru dan peserta didik stabil di angka 83,33% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 87,5% pada pertemuan kedua. Meski masuk kategori "Baik", guru masih melewatkan hal krusial seperti penyampaian tujuan pembelajaran di awal dan penanaman nilai sportivitas saat turnamen. Ketiga, Capaian Belajar; Hasil belajar menunjukkan tren positif namun belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan. Rata-rata pengetahuan meningkat dari 71,2 ke 81,2, sikap dari 71,67 ke 79,33, dan keterampilan dari 63 ke 76,5. Kendala utama adalah kesulitan siswa dalam membaca simbol peta dan menentukan arah mata angin.

3. Siklus II: Optimalisasi dan Keberhasilan Tindakan

Siklus II difokuskan untuk memperbaiki kelemahan di Siklus I dengan materi "Mengenal Provinsi Tempat Tinggalku". Tahap-tahap yang dilakukan pada siklus ini Adalah pertama, Penyempurnaan Strategi; Perencanaan meningkat menjadi

96,42% dengan perbaikan pada media pembelajaran yang lebih kontekstual dan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Kedua, Lonjakan Aktivitas: Aktivitas guru dan peserta didik mencapai 95,83% (Sangat Baik). Peserta didik menunjukkan antusiasme luar biasa pada fase *tournament*, lebih berani bertanya, dan kerja sama tim menjadi lebih solid. Ketiga, Hasil Akhir yang Signifikan. Pengetahuan mencapai rata-rata 92,4, dengan 22 dari 25 siswa tuntas sepenuhnya. Kemuaian Sikap, seluruh siswa (100%) dinyatakan tuntas dengan rata-rata 82,67, mencerminkan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dan Keterampilan Rata-rata mencapai 90, menunjukkan kemampuan siswa yang mahir dalam mengoperasikan peta konvensional maupun digital. Berikut ini grafik yang menampilkan keberhasilan dalam penelitian ini.

Grafik 1 Rekapitulasi Hasil Penelitian SI-SII

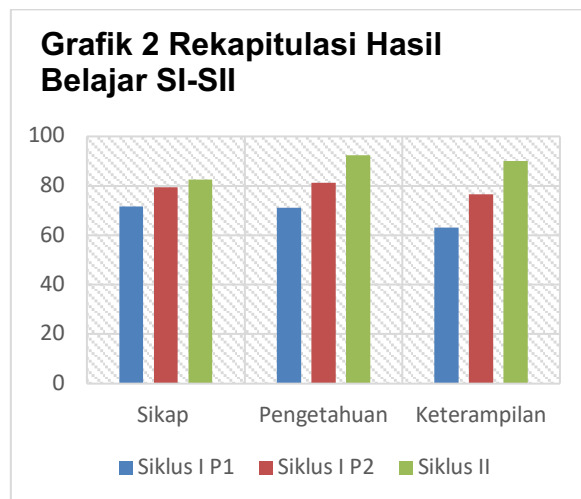


Grafik 1 menunjukkan adanya peningkatan capaian pada seluruh indikator dari Siklus I Pertemuan 1, Siklus I Pertemuan 2, hingga Siklus II. Pada komponen modul ajar, skor mengalami kenaikan secara bertahap yang menandakan perbaikan dalam perencanaan pembelajaran. Aspek guru menunjukkan perkembangan positif, yang mengindikasikan peningkatan kemampuan dalam mengelola kelas dan melaksanakan strategi pembelajaran secara lebih efektif.

Peningkatan yang cukup signifikan terlihat pada aspek peserta didik, mencerminkan bertambahnya keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dampak dari perbaikan tersebut terlihat jelas pada hasil belajar, yang mengalami lonjakan

paling menonjol dari siklus awal hingga siklus akhir.

Secara keseluruhan, data pada grafik memperlihatkan peningkatan yang konsisten pada setiap tahapan tindakan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran dalam penelitian mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus memperbaiki hasil belajar peserta didik secara bertahap dan berkelanjutan.



Grafik 2 memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar pada tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan, dari Siklus I Pertemuan 1 hingga Siklus II. Pada ranah sikap, nilai menunjukkan kenaikan bertahap di setiap siklus, yang menandakan perkembangan positif dalam aspek afektif peserta didik.

Ranah pengetahuan juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, terutama pada Siklus II, yang menunjukkan bahwa pemahaman materi siswa semakin baik setelah dilakukan perbaikan pembelajaran. Sementara itu, ranah keterampilan memperlihatkan lonjakan yang jelas dari siklus awal ke siklus akhir, mengindikasikan bahwa kemampuan praktik dan penerapan konsep oleh siswa semakin berkembang.

Secara keseluruhan, grafik tersebut menunjukkan tren peningkatan yang konsisten pada ketiga ranah hasil belajar. Hal ini menegaskan bahwa tindakan pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan capaian siswa secara menyeluruh, baik dari aspek afektif, kognitif, maupun psikomotor.

4. Pembahasan Komprehensif dan Refleksi Akhir

Secara keseluruhan, model TGT terbukti efektif karena mengintegrasikan interaksi sosial dan kompetisi sehat yang meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Perbaikan berkelanjutan dari Siklus I ke Siklus II memastikan setiap hambatan seperti kurangnya pemahaman instruksi

kelompok atau rendahnya partisipasi bertanya dapat teratasi.

Penelitian ini juga menyoroti beberapa keterbatasan, seperti keterbatasan jumlah proyektor, minimnya buku paket siswa, dan kondisi ruang kelas yang kurang fleksibel untuk kerja kelompok yang dinamis. Namun, dengan kreativitas guru dalam mengelola "Battle Meja Cerdas", kendala tersebut tidak menghalangi pencapaian target belajar. Karena indikator keberhasilan telah terpenuhi secara signifikan, penelitian dinyatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 14 Koto Lalang Kota Padang, dapat diuraikan beberapa kesimpulan sebagai berikut yaitu Perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT telah disusun dalam bentuk modul ajar yang memuat komponen informasi umum, komponen inti, asesmen, serta lampiran. Langkah pembelajaran yang diterapkan meliputi: (1) presentasi

kelas, (2) belajar tim, (3) *games and tournament*, dan (4) penghargaan kelompok. Hasil penilaian terhadap modul ajar menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru, pada siklus I diperoleh rata-rata persentase 85,41% dengan predikat baik (B), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 95,83% dengan predikat sangat baik (SB). Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran, baik dari sisi guru maupun keaktifan peserta didik.

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT juga mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 73,80 dengan predikat cukup (C). Selanjutnya pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 88,4 dengan predikat baik (B). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar

peserta didik, baik dari aspek sikap, pengetahuan, maupun keterampilan.

DAFTAR PUSTAKA

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104.

Al-Kansa, B. B., Agustini, S., & Rustini, T. (2022). Pengaruh Pembelajaran IPS Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 6 di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 12911–12917.

Aminarti, F., Ayumi, A., & Siregar, D. S. (2024). *Studi Pustaka Tentang Karakteristik , Tujuan dan Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.

Andri, Y., Anya Nathania, K. P., & Yumna Syaza, K. P. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.

Anjelia, B., Umami, R., Octavury, Y., Hidayat, S., Saputri, W., & Sidik, B. R. (2024). Analisis Persepsi Guru terhadap Penggunaan Modul Ajar

Sebagai Alternatif Perangkat Ajar pada Kurikulum Merdeka. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 8(2), 246–260.

Aransyah, A., Herpratiwi, H., Adha, M. M., Nurwahidin, M., & Yulianti, D. (2023). Implementasi Evaluasi Modul Kurikulum Merdeka Sekolah Penggerak Terhadap Peserta Didik SMA Perintis 1 Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 136.

Lu'luul Maknun, Muhammad Fashihullisan, E. A. I. (2023). *Penanaman Nilai Karakter Siswa Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 10, 17–23.

Nurhafidah, Febriati, F., & Ariyani, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). *Global Journal Education Science and Technology (GJST)*, 1(3), 275–283.

Wulandari, T., & Hamimah, H. (2020). Peningkatan hasil belajar

tematik terpadu menggunakan model kooperatif Team Games Tournament di sekolah dasar. e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, 8(1).

Suri, A., Hamimah, & Zuardi, Z. (n.d.). Hubungan aktivitas belajar dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar. e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang.