

**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
PADA KELAS IV SDS KHUSUS INSAN HARAPAN**

Nanda Dwi Utami¹, Mahmud Yunus², Dudung Amir Soleh³

^{1,2,3} PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

Alamat Email: 1nandadwiutami17@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve students' understanding of social studies concepts through the implementation of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT). The background of this research is the low level of students' conceptual understanding in social studies learning. The subjects of this study were 32 fourth-grade students of SDS Khusus Insan Harapan. This research employed a Classroom Action Research design based on Kemmis and McTaggart, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The data were collected through tests, observation, and documentation. The results showed that students' learning mastery improved from 63% in the first cycle to 84% in the second cycle, achieving the success indicator of at least 80% of students reaching the minimum mastery criteria. In addition, teacher performance increased from 91% to 100%, and students' learning activities improved from 73% to 98%. These findings indicate that the implementation of the TGT model is effective in improving students' conceptual understanding, learning activities, and the quality of the learning process in social studies.

Keywords: Conceptual Understanding, Social Studies, Teams Games Tournament, Cooperative Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPS. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDS Khusus Insan Harapan yang berjumlah 32 orang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat dari 63% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II, sehingga telah mencapai indikator keberhasilan yaitu minimal 80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, tindakan guru meningkat dari 91% menjadi 100% dan aktivitas siswa meningkat dari 73% menjadi 98%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT

efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, aktivitas belajar siswa, serta kualitas pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Pemahaman Konsep, IPS, *Teams Games Tournament*, Pembelajaran Kooperatif.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan pemahaman konsep siswa (Yumna, Zakiah, & Yunus, 2026). Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep dalam kehidupan sehari-hari (Suneki, Yunus, & Shodiqin, 2025). Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam hal tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena memuat berbagai konsep yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat (Sardjiyo et al., 2008).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar berfungsi untuk membekali siswa dengan kemampuan memahami fenomena sosial di lingkungan sekitar, mengembangkan sikap sosial, serta melatih kemampuan berpikir kritis dalam mengambil keputusan sederhana

dalam kehidupan sehari-hari (Suneki, Yunus, & Haryono, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran IPS tidak hanya menuntut siswa untuk menghafal materi, tetapi juga memahami konsep secara mendalam dan mampu mengaitkannya dengan realitas kehidupan (Kusumawati, Zakiah & Yunus, 2026).

Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam menginterpretasikan, menjelaskan, serta mengaplikasikan suatu konsep secara tepat (Anderson & Krathwohl, 2001). Siswa yang memiliki pemahaman konsep yang baik tidak hanya mampu mengingat informasi, tetapi juga mampu menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan situasi nyata (Renata, Sarifah, & Yunus, 2025). Namun, pada kenyataannya di sekolah dasar, pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa kurang aktif dalam membangun pemahaman konsepnya sendiri (Juniar, Usman, & Yunus, 2025)..

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDS Khusus Insan Harapan, pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode ceramah. Guru lebih banyak menjelaskan materi, sedangkan siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta berdampak pada kurang optimalnya pemahaman konsep IPS siswa. Selain itu, pembelajaran yang monoton juga membuat siswa kurang termotivasi dan cepat merasa bosan (Yunus, Dulyapit, Amri, & Sari, 2025).

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok yang dipadukan dengan permainan akademik dan turnamen, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Slavin, 2020).

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran

yang tepat juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa (Yulianti, Usman, & Yunus, 2025). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *question card*, yaitu media pembelajaran berbasis kartu soal yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Media ini dapat membantu siswa memahami materi melalui aktivitas tanya jawab yang interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa. Mahmud (2020) menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Hal ini diperkuat oleh penelitian Allung dan Ohan (2023) yang menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, Matitaputty et al. (2023) juga menemukan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya pemahaman konsep IPS siswa kelas IV yang disebabkan oleh

pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDS Khusus Insan Harapan.

Manfaat dari penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi guru dalam menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1990). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, seperti

modul ajar, media pembelajaran, serta instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas IV SDS Khusus Insan Harapan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa yang disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan tindakan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa

foto kegiatan pembelajaran dan dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi soal tes pemahaman konsep serta lembar observasi aktivitas siswa dan tindakan guru. Soal tes disusun sesuai dengan indikator pembelajaran IPS, sedangkan lembar observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan model pembelajaran TGT selama proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa, aktivitas siswa, dan tindakan guru. Persentase ketuntasan belajar dihitung berdasarkan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) mencapai minimal 80% berdasarkan indikator aktivitas siswa dan tindakan guru.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam

pembelajaran IPS menunjukkan adanya peningkatan pada pemahaman konsep siswa, aktivitas siswa, serta tindakan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

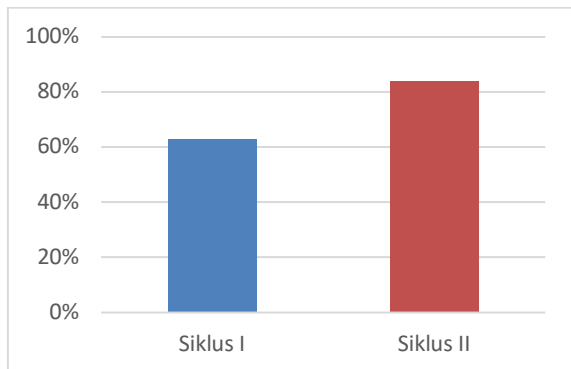
Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 63%, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 84%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa target keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa mencapai KKM, telah tercapai.

Tabel 1 Hasil Tes Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas IV

Siklus	Persentase Siswa yang Mencapai KKM
I	63%
II	84%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini terjadi karena siswa mulai terbiasa dengan model pembelajaran TGT yang

menekankan kerja sama kelompok dan kegiatan permainan, sehingga siswa lebih aktif dalam memahami materi yang dipelajari.



Grafik 1. Peningkatan Pemahaman Konsep IPS

Berdasarkan Grafik 1, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada persentase ketuntasan belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu membantu siswa dalam memahami konsep IPS secara lebih efektif melalui kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

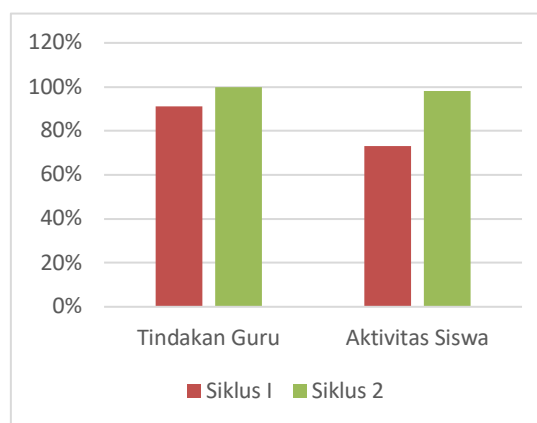
Selain pemahaman konsep, aktivitas siswa dan tindakan guru juga mengalami peningkatan selama proses pembelajaran. Pada siklus I, aktivitas siswa mencapai 73% dan tindakan guru mencapai 91%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sudah berjalan cukup baik, namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Pada siklus II, aktivitas siswa meningkat menjadi

98% dan tindakan guru mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan secara optimal.

Tabel 2 Hasil Pemantauan Tindakan Guru dan Aktivitas Siswa

Aspek	Siklus I	Siklus II
Tindakan Guru	91%	100%
Aktivitas Siswa	73%	98%

Berdasarkan Tabel 2, aktivitas siswa dan tindakan guru mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini disebabkan oleh perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II, seperti pengelolaan kelas yang lebih baik, pemberian instruksi yang lebih jelas, serta optimalisasi penggunaan media *question card*.



Grafik 2. Pemantauan Tindakan Guru dan Aktivitas Siswa

Berdasarkan Grafik 2, terlihat bahwa aktivitas siswa dan tindakan guru mengalami peningkatan yang

konsisten dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

Peningkatan pemahaman konsep siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa melalui kerja sama kelompok.

Selain itu, peningkatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media *question card* turut berperan dalam mendorong partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan pemahaman konsep siswa juga menunjukkan bahwa siswa telah mampu memahami dan mengaplikasikan konsep yang dipelajari dengan lebih baik. Hal ini sesuai dengan teori Anderson dan Krathwohl (2001) yang menyatakan bahwa pemahaman konsep

mencakup kemampuan memahami, menginterpretasikan, dan menerapkan pengetahuan.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, aktivitas belajar siswa, serta tindakan guru dalam pembelajaran IPS.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa kelas IV SDS Khusus Insan Harapan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa dari 63% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II, sehingga telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu minimal 80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Selain itu, aktivitas siswa dan tindakan guru juga mengalami peningkatan. Aktivitas siswa meningkat dari 73% pada siklus I menjadi 98% pada siklus II, sedangkan tindakan guru meningkat dari 91% menjadi 100%. Peningkatan

tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan keaktifan siswa serta kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question card* dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah guru disarankan untuk menggunakan model pembelajaran TGT sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapan model TGT pada mata pelajaran lain atau dengan variasi media pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S. (2009). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Allung, M., & Ohan, F. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Global Journal Teaching Professional*.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Asrori, M. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. New York: David McKay Company.
- Hariyanto, A. (2019). *Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan jigsaw melalui pendekatan saintifik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Juniar, V., Usman, H., & Yunus, M. (2025). Analysis Of Canva Puzzle Media Needs In Indonesian Language Learning For Elementary School Grade Iii. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 330-339.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1990). *The action research planner*. Melbourne: Deakin University.
- Kusumawati, F., Zakiah, L., & Yunus, M. (2026). Integration of Cultural Literacy in Elementary School Curriculum: n Empirical and Conceptual Literature Analysis. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 17(2), 240-254.

- Mahmud, S. (2020). Peningkatan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 51–57.
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., dkk. (2023). The effect of Team Games Tournament (TGT) in social science learning to improve student learning outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374–388.
- Melati, S., & Soleh, D. A. (2023). Peningkatan kualitas pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2272–2284.
- Renata, R., Sarifah, I., & Yunus, M. (2025). Strengthening Students' Interpersonal Communication through Peer Interaction at MI Nurul Iman. *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 14(2), 151-158.
- Sardjiyo, dkk. (2008). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siska, Y. (2016). *Konsep dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suneki, S., Yunus, M., & Haryono, H. (2023). Maintaining harmonization in preventing potential social-religious conflicts in the city of Semarang through community pluralism education. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(001).
- Suneki, S., Yunus, M., & Shodiqin, A. (2025). The Role of Community Social Education in Preventing Religion-Based Conflict. *KnE Social Sciences*.
- Yulianti, M. R., Usman, H., Yunus, M., & Gurel, I. S. (2025). Needs analysis for educational comic media as a learning tool in elementary schools. *EDUCARE Journal of Primary Education*, 6(1), 97-110.
- Yumna, N., Zakiah, L., & Yunus, M. (2026). Learning Factors Affecting Social Literacy of Elementary School Students; A Systematic Literature Review. *BASICA*, 6(1), 97-112.
- Yunus, M., Dulyapit, A., Amri, M. A., & Sari, L. I. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Khan Academy Kids Untuk Meningkatkan Social Skill Siswa Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 227-237.