

# Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 94/II Muara Bungo

Lisa Oktavianita\*, Megawati, Iri Hamzah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

**Abstrak:** Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya proses dan hasil belajar siswa, yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berfokus pada guru. Siswa kurang bersemangat saat mengikuti pelajaran. Siswa kurang bersemangat saat mengikuti pelajaran, dan minat siswa terhadap materi pelajaran tidak cukup terlihat, Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan model *Team Games Tournament*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi guru, lembar observasi peserta didik serta tes hasil belajar. Kemudian dianalisis menggunakan data Kualitatif dan Kuantitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan, hasil dari observasi guru pada siklus I yaitu 78,26% dan pada siklus II menjadi 86,96%. Hasil observasi peserta didik pada siklus I yaitu 62,07% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,21%. Dan nilai hasil soal tes peserta didik pada siklus I 65,51% dan terjadi peningkatan di siklus II menjadi 89,66%. Dari hasil penelitian ini, dapat dikatakan bahwa penerapan model kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 94/II Muara Bungo.

**Kata kunci:** Proses, Hasil Belajar, *Team Games Tournament*, IPAS

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.2041>

\*Correspondence: Lisa Oktavianita

Email: [tatanita318@gmail.com](mailto:tatanita318@gmail.com)

Received: 13-06-2025

Accepted: 20-07-2025

Published: 28-08-2025



**Copyright:** © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** This research is motivated by the low learning process and results of science in grade IV of SDN 94/II Muara Bungo. Because of this problem, the researcher conducted a study by applying the *Team Games Tournament* model. This type of research is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in 2 cycles. The instruments used in this study include teacher observation sheets, student observation sheets and learning outcome tests. Then analyzed using Qualitative and Quantitative data. The results of the study showed an increase, the results of teacher observations in cycle I were 78.26% and in cycle II became 86.96%. The results of student observations in cycle I were 62.07% and in cycle II increased to 86.21%. And the value of student test questions in cycle I was 65.51% and increased in cycle II to 89.66%. From the results of this study, it can be said that the application of the cooperative model with the *Team Games Tournament* type can improve the learning process and results in science subjects in grade IV at SDN 94/II Muara Bungo.

**Keywords:** Process, Learning Outcomes, *Team Games Tournament*, IPAS

## Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran sangat penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan dalam mengendalikan diri, pembentukan kepribadian, pengembangan kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya, Masyarakat dan negara. Dengan kata lain, Pendidikan merupakan suatu proses yang dijalani setiap orang untuk membentuk pemahaman, kedewasaan, dan kemampuan berpikir kritis dalam kehidupannya. (Rahman et al., 2022) Kurikulum merupakan petunjuk dasar dalam proses belajar mengajar di dalam pendidikan, didasari atau tidak nya suatu pendidikan tergantung pada kurikulum. Di Indonesia, kurikulum terus mengalami perkembangan, kini kurikulum yang diterapkan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan bagi siswa, guru dan sekolah untuk memilih cara belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Dewi Rahmadayani, 2022) Sementara itu Menurut (Mahmudah, 2022) Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dirancang secara sederhana dengan penekanan pada materi esensial serta pengembangan kompetensi siswa sesuai fasenya. Proses pembelajarannya berlangsung secara mendalam, tidak tergesa-gesa dan dibuat menyenangkan. Dalam kurikulum merdeka ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam berkembang sesuai kemampuan yang di miliki, Kurikulum adalah salah satu bahan untuk menyukseskan pembelajaran di sekolah salah satunya pembelajaran IPAS. Kurikulum merdeka memiliki karakteristik IPAS paling berbeda dari pelajaran lainnya. Salah satu karakteristik IPAS adalah bahwa peserta didik belajar tentang dunia luar melalui kegiatan praktek serta pemahaman IPAS (Andreani & Gunansyah, 2023).

Pembelajaran IPAS diterapkan dalam Kurikulum Merdeka sejak tahun ajaran 2022/2023 untuk peserta didik kelas I dan IV SD/MI. IPAS merupakan ilmu terpadu yang mencakup kajian mengenai makhluk hidup, benda tak hidup dialam, serta hubungan antara keduanya. Selain itu, IPAS juga menelaah kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. (Suhelayanti et al., 2023) Menurut (Anisah et al., 2023) Konsep mata pelajaran IPAS didasarkan pada kondisi siswa, khususnya usia sekolah dasar. Siswa usia SD belum dapat berpikir secara terkonsep karena mereka melihat segala sesuatu secara konkret, utuh, dan apa adanya. Sedangkan menurut (Purba et al., 2023) Pembelajaran IPAS di SD adalah proses siswa berinteraksi dengan lingkungan mereka. IPAS membantu peserta didik belajar mengatasi masalah dengan kemampuan sains. Sains dapat menjadi cara bagi peserta didik untuk menangani masalah di dunia saat ini. Maka dari itu, kurikulum harus dirancang dengan cara belajar yang memungkinkan peserta didik menjadi peserta didik yang kritis, imajinatif, cerdas secara ilmiah dan teknologi, dan mampu berkomunikasi dan bekerja sama. Dan menurut (Billa et al., 2023) IPAS adalah ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang digabungkan dalam kurikulum merdeka. Tujuannya adalah untuk mendorong

anak-anak untuk mengelola lingkungan secara bersamaan. Sejalan dengan pendapat (Nuryani et al., 2023) Tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum Merdeka yaitu meningkatkan pemahamannya tentang lingkungannya, Pembelajaran IPAS menumbuhkan keingintahuan peserta didik.

Dari hasil observasi, didapatkan bahwasanya proses belajar masih didominasi oleh pendidik, sebab pendidik mengajarkan dengan menjelaskan materi pelajaran hanya berfokus pada buku. Setelah menjelaskan pendidik pun memberikan tugas kepada peserta didik dan mengumpulkan buku tugas lalu memberikan penilain. oleh karena itu peserta didik lebih cenderung pasif dalam pembelajaran, pada mata pelajaran IPAS pendidik belum merapkan model pembelajaran variatif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Akibatnya, antusiasme siswa dalam belajar menjadi rendah. Hal ini terlihat dari perilaku siswa cenderung mengobrol dengan teman disebelahnya serta kurang menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan. Saat pendidik memberikan pertanyaan, hanya Sebagian kecil peserta didik yang memberikan tanggapan, sementara yang lainnya lebih memilih diam. Seperti kita ketahui bahwa proses belajar merupakan proses di mana peserta didik mengembangkan pengetahuannya dari pengalaman mereka sendiri. Ini bukan hanya mentransfer pengetahuan dari satu orang ke orang lain, tetapi juga bagaimana Peserta didik memproses dan mengklasifikasikan pengalaman mereka dengan pengetahuan mereka sendiri. (Windi Anisa et al., 2020). Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPAS dikelas IV di SDN 94/II Muara Bungo belum berjalan secara optimal, yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan yang sudah diberikan, terlihat bahwa rendahnya kualitas dalam pelajaran IPAS mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh dari berbagai aktivitas yang telah dilaksanakan, dibuat, dan dihasilkan melalui proses pembelajaran melalui kerja keras individu maupun kelompok. (Komariyah & Laili, 2018). Untuk meningkatkan motivasi siswa, penting bagi guru untuk menerapkan model belajar yang berfokus pada siswa, karena cara ini memberi siswa kesempatan dan sarana untuk mengembangkan pengetahuan mereka secara individu sehingga mereka memahami materi secara lebih mendalam. Pembelajaran IPAS di tingkat SD sebaiknya dilakukan dengan cara kolaboratif dan belajar secara kooperatif, pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kelompok dengan volume tertentu yang tujuannya untuk mendorong anggota kelompok mencapai hasil belajar yang maksimal (Arsyad & Fahira, 2023) sehingga siswa dapat bersama-sama mengatasi tantangan yang muncul selama proses belajar. Hal ini akan menghasilkan belajar menjadi lebih menarik juga menyenangkan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Untuk mendorong dan mendukung pembelajaran kooperatif, guru harus memastikan bahwa peserta didik belajar dalam lingkungan yang menyenangkan, ceria, penuh semangat, dan tidak cemas. Guru juga harus memastikan bahwa Peserta didik berani menyuarakan pendapat mereka secara terbuka (Rachma Thalita et al., 2019). Pada tahap belajar kelompok, guru juga memiliki tugas untuk mengawasi dan memantau proses belajar kelompok. Mereka juga harus memberikan bantuan dan arahan ketika kelompok mengalami kesulitan (Resti & Aprian, 2019).

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil dan proses belajar IPAS yakni dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*, metode ini mendorong siswa untuk bertukar pikiran satu sama lain dengan berbagai cara, termasuk komunikasi antara guru dan siswa, untuk memperdalam pemahaman materi yang diajarkan. Model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan karena melibatkan permainan dan pembelajaran aktif, yang meningkatkan pemahaman dan keterampilan sosial peserta didik seperti kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah (Kurniasih, 2022). Sementara itu menurut (Sutrisno, 2015) Model *Team Games Tournament* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang mudah diimplementasikan, Dimana Peserta didik terlibat tanpa membedakan status mereka. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*, proses pembelajaran disajikan melalui permainan yang mengutamakan keaktifan Peserta didik. Dengan menerapkan model ini, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik, sehingga Peserta didik tidak merasa bosan dan lebih bersemangat untuk belajar. Serta dapat meningkatkan rasa percaya diri Peserta didik (Sulhiyati, 2019). Model TGT juga memberikan pengaruh yang baik terhadap kerja sama di antar peserta didik, hal ini terlihat adanya tanggung jawab dalam kelompok dimana Peserta didik yang lebih mampu mengajari temannya yang kurang mampu (Juariah, 2019).

Menurut Rusman model pembelajaran tipe TGT meliputi lima tahap: tahap pertama penyajian kelas atau presentasi kelas, tahap kedua belajar dalam kelompok atau tim, tahap ketiga permainan atau *games*, tahap keempat pertandingan, dan tahap kelima penghargaan kelompok (Sururi & B S, 2022). Sementara itu menurut (Astuti & Kristin, 2017) Model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki empat tahap pembelajaran: penyajian kelas, kolaborasi dalam kelompok, turnamen, dan penghargaan kelompok. Setiap Kelompok beranggotakan antara 3 sampai 6 orang. Diharapkan anggota kelompok yang berasal dari latar belakang yang beragam dalam hal jenis kelamin, suku, dan prestasi akademik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* memiliki pengaruh yang sangat baik dalam meningkatkan kemampuan belajar Peserta didik di berbagai bidang, terutama pada bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Imron et al., 2023). Dan juga metode *Team Games Tournament* cocok dengan karakteristik peserta didik yang menyukai permainan, tantangan, dan belajar dalam kelompok. Selain itu, model ini mendorong Peserta didik untuk ikut serta dalam berbagai jenis kegiatan, baik yang bersifat fisik seperti mengamati, menulis, dan membaca, maupun yang bersifat mental seperti memecahkan masalah, menganalisis, dan membuat keputusan. (Ula & Jamilah, 2023). Jadi penerapan model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPAS dikelas IV diharapkan mampu menciptakan keaktifan Peserta didik dikelas, membangun kolaborasi antar siswa, antusias Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan suasana belajar yang menyenangkan. Maka peneliti akan memfokuskan penelitian ini pada "Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Pada Mata Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 94/II Muara Bungo".

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas Menurut (Alfaqih et al., 2023) Penelitian Tindakan Kelas (PTK), adalah sebuah studi yang dilakukan oleh pendidik didalam ruang kelas. Di dalam kegiatan ini, mereka mengajar dengan tujuan membenahi atau memaksimalkan cara dan proses belajar. Tujuan dari praktik pembelajaran ini adalah untuk memperbaiki cara belajar dikelas, dan penelitian ini merupakan salah satu strategi dari pendidik atau profesional untuk melakukan berbagai kegiatan dengan tujuan menyempurnakan atau meningkatkan proses serta hasil belajar di dalam kelas. Menurut (Arikunto et al., 2017). Ada empat tahap yang harus diikuti dalam metode penelitian tindakan kelas yaitu, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. keempat tahap ini membentuk sebuah siklus, yang terdiri dari serangkaian aktivitas yang kemudian kembali lagi ke langkah awal. Proses siklus ini tidak hanya dilakukan satu kali, tetapi berulang kali hingga tujuan yang diinginkan tercapai. Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 94/II Muara Bungo yaitu dikelas IV. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV berjumlah 29 orang, terdiri dari 14 orang laki-laki, dan 15 orang perempuan. Untuk mengumpulkan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, dilakukan Observasi, Tes dan Dokumentasi. Observasi bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran IPAS dengan model *Team Games Tournament* dikelas IV, berdasarkan berpedoman pada lembar observasi. Lembar pengamatan yang di gunakan terdiri dari lembar observasi guru dan siswa. Tes digunakan untuk menilai kemampuan dan pengetahuan. Tes ini diberikan kepada siswa di akhir Pelajaran yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay. melalui kegiatan ini, peneliti dapat mengevaluasi hasil belajar siswa. Dokumentasi adalah data tambahan yang dirangkum untuk memperkuat data dalam penelitian. Dokumentasi yang dilakukan mencakup foto, video, modul, hasil lembar observasi peserta didik dan guru, dan hasil soal tes siswa.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini berlangsung di SD Negeri 94/II Muara Bungo, khususnya dikelas IV. Dalam penelitian ini, banyak permasalahan yang diidentifikasi yang berkaitan dengan data perencanaan, proses pembelajaran, dan hasil belajar. Data mengenai perencanaan mencakup persiapan mengajar yang sering disebut sebagai modul ajar. Proses pembelajaran mencakup kegiatan awal, inti, dan akhir. Sementara itu, data hasil belajar meliputi tes individu yang diberikan kepada siswa. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai pendidik, guru kelas IV bertindak sebagai observer didampingi oleh sejawat. Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus melibatkan 2 kali pertemuan dan mencakup Langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Siklus II dilakukan sebagai perbaikan terhadap siklus sebelumnya. Data yang diperoleh dari penelitian ini meliputi hasil belajar kognitif, yang diperoleh melalui soal pilihan ganda dan esai, serta lembar observasi untuk pendidik dan siswa selama proses belajar IPAS. Hasil dari 2 siklus ini digunakan untuk menilai peningkatan dalam proses serta hasil belajar IPAS dengan menggunakan model *Team Games Tournament* di kelas IV SDN 94/II Muara Bungo.

## Hasil Penelitian

### 1. Lembar Observasi Pendidik Siklus I

**Tabel 1.** Data hasil lembar observasi pendidik siklus I

Keterangan	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Terlaksana	18	23	78,26%	Baik
Tidak terlaksana	5	23	21,74%	

### 2. Lembar Observasi Peserta didik siklus I

**Tabel 2.** Data hasil lembar observasi peserta didik siklus I

No	Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Kategori
1	81-100	2	6,90%	Sangat Baik
2	71-80	16	55,17%	Baik
3	61-70	8	27,59%	Cukup Baik
4	60	3	10,34%	Kurang Baik
	Tercapai	18	62,07%	
	Tidak tercapai	11	37,93%	

### 3. Hasil Soal Tes Siklus I

**Tabel 3.** Data Hasil soal tes Siklus I

No.	Nama	L/P	KKTP	Nilai	Keterangan
1	AKA	L	70	55	Tidak Tercapai
2	AH	L	70	75	Tercapai
3	AZK	L	70	65	Tidak Tercapai
4	ARK	P	70	70	Tercapai
5	AQB	P	70	75	Tercapai
6	A	P	70	70	Tercapai
7	AYP	P	70	80	Tercapai
8	ASS	P	70	75	Tercapai
9	ASN	P	70	80	Tercapai
10	DPD	L	70	55	Tidak Tercapai
11	DS	L	70	55	Tidak Tercapai
12	FAZ	L	70	75	Tercapai
13	HP	L	70	50	Tidak Tercapai
14	IQS	P	70	75	Tercapai
15	MAA	L	70	55	Tidak Tercapai
16	MAR	L	70	70	Tercapai
17	MOSA	L	70	95	Tercapai
18	MKA	L	70	70	Tercapai
19	NPM	P	70	65	Tidak Tercapai
20	NAP	P	70	75	Tercapai
21	SMK	P	70	65	Tidak Tercapai
22	RPR	P	70	70	Tercapai
23	RS	P	70	70	Tercapai

No.	Nama	L/P	KKTP	Nilai	Keterangan
24	RKZ	P	70	75	Tercapai
25	TNP	P	70	70	Tercapai
26	VDW	L	70	65	Tidak Tercapai
27	ZND	L	70	70	Tercapai
28	ZBR	L	70	65	Tidak Tercapai
29	ZAA	L	70	90	Tercapai
Siswa yang tercapai				19	Persentase 65,51%
Siswa yang tidak tercapai				10	Persentase 34,49%

#### 4. Lembar Observasi Pendidik Siklus II

Tabel 4. Data hasil observasi pendidik siklus I

Keterangan	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Terlaksana	20	23	86,96%	Sangat Baik
Tidak terlaksana	3	23	13,04%	

#### 5. Lembar Observasi Peserta didik siklus I

Tabel 5. Data hasil observasi peserta didik siklus II

No	Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Kategori
1	81-100	8	27,59%	Sangat Baik
2	71-80	17	58,62%	Baik
3	61-70	3	10,34%	Cukup Baik
4	60	1	3,45%	Kurang Baik
Tercapai		25	86,21%	
Tidak tercapai		4	13,79%	

#### 6. Hasil Soal Tes Siklus I

Tabel 6. Hasil soal Evaluasi Siklus II

No.	Nama	L/P	KKTP	Nilai	Keterangan
1	AKA	L	70	70	Tercapai
2	AH	L	70	75	Tercapai
3	AZK	L	70	70	Tercapai
4	ARK	P	70	75	Tercapai
5	AQB	P	70	75	Tercapai
6	A	P	70	80	Tercapai
7	AYP	P	70	80	Tercapai
8	ASS	P	70	75	Tercapai
9	ASN	P	70	95	Tercapai
10	DPD	L	70	65	Tidak Tercapai
11	DS	L	70	75	Tercapai

No.	Nama	L/P	KKTP	Nilai	Keterangan
12	FAZ	L	70	80	Tercapai
13	HP	L	70	65	Tidak Tercapai
14	IQS	P	70	75	Tercapai
15	MAA	L	70	70	Tercapai
16	MAR	L	70	80	Tercapai
17	MOSA	L	70	100	Tercapai
18	MKA	L	70	75	Tercapai
19	NPM	P	70	70	Tercapai
20	NAP	P	70	80	Tercapai
21	SMK	P	70	65	Tidak Tercapai
22	RPR	P	70	75	Tercapai
23	RS	P	70	70	Tercapai
24	RKZ	P	70	80	Tercapai
25	TNP	P	70	75	Tercapai
26	VDW	L	70	75	Tercapai
27	ZND	L	70	80	Tercapai
28	ZBR	L	70	70	Tercapai
29	ZAA	L	70	95	Tercapai
Siswa yang tercapai			26 Persentase 89,66%		
Siswa yang tidak tercapai			3 Persentase 10,34%		

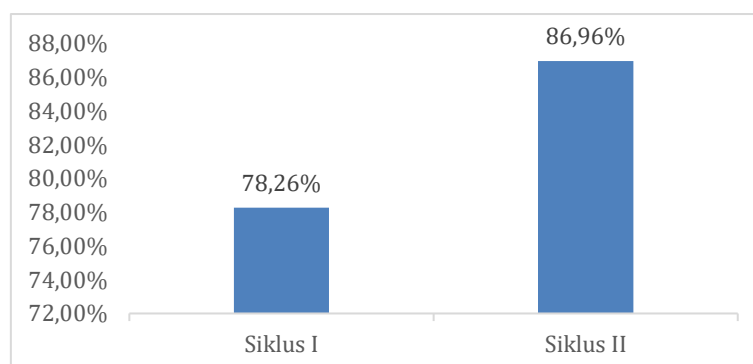
## Pembahasan

### Pencapaian Proses Belajar Melalui Model *Teams Games Tournament*

Data Lembar Observasi Mengajar Pendidik Dari Siklus I dan II

Tabel 7. Pencapaian Lembar Observasi Pendidik Siklus I dan II

kegiatan	Persentase	kategori
Siklus I	78,26%	Baik
Siklus II	86,96%	Sangat baik



Gambar 1. Perbandingan Pencapaian Lembar Observasi Pendidik Siklus I dan II

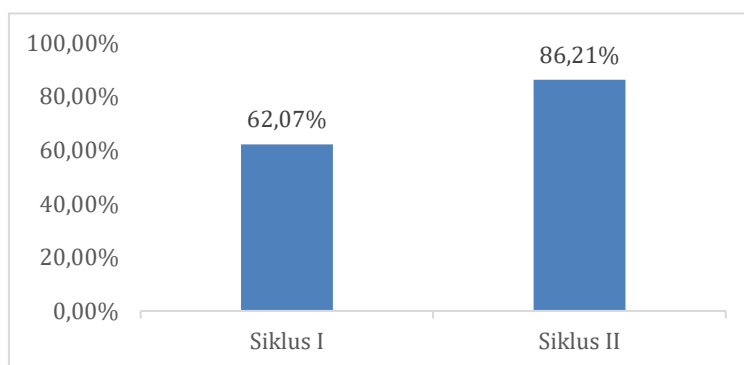
Berdasarkan pada tabel 1 dan gambar 1, pada siklus I terdapat 78,26% dan pada siklus II terdapat 86,96%. Dapat di simpulkan bahwa pelaksanaan belajar IPAS menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* terjadi peningkatan dari siklus I kesiklus II dengan nilai 78,26% ke 86,96% dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini disebabkan oleh kemampuan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* seperti yang diharapkan. peneliti selalu mengevaluasi hasil yang dinilai oleh observer setelah pembelajaran selesai, sehingga dapat mengidentifikasi kelemahan peneliti selama proses belajar. Dengan cara ini, peneliti berusaha menghindari kesalahan yang sama pada pertemuan berikutnya. Melalui lembar observasi, peneliti dapat mengurangi kesalahan dari satu pertemuan ke pertemuan lainnya sehingga tampak ada perbaikan dari siklus I ke siklus II, yaitu pada tahap *games* peneliti mengubah kegiatan yang awalnya bermain botol keberuntungan dan menjawab lembar soal lalu peneliti mengganti kegiatan permainan tersebut pada siklus II dengan permainan menyusun puzzle sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif serta peserta didik tidak bosan dan antusias dengan bermain permainan yang baru.

**Data Lembar Observasi proses Belajar Peserta didik Dari Siklus I Dan II**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, peneliti mendapatkan informasi dari hasil lembar observasi penilaian proses belajar peserta didik siklus I dan siklus II. Informasi tersebut disajikan dalam Tabel dan Diagram

**Tabel 8.** Perbandingan Pencapaian Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I dan II

kegiatan	Persentase	kategori
Siklus I	62,07%	Cukup baik
Siklus II	86,21%	Sangat baik



**Gambar 2.** Perbandingan Pencapaian Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I dan II

Berdasarkan pada tabel dan gambar 1 pada siklus I terdapat 62,07%, siklus II terdapat 86,21%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan. Peningkatan ini terjadi karena mengalami kenaikan pada siklus II hal ini bisa terjadi dikarenakan peserta didik banyak yang sudah melakukan proses pembelajaran sesuai dengan Lembar observasi peserta didik, yang dimana di awal siklus I Peserta didik banyak yang tidak terlibat pada

setiap pembelajaran, semua itu sudah mulai ada perubahan pada siklus II yang mana peserta didik mulai terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta suasana belajar menyenangkan sehingga melatih peserta didik untuk bekerja sama, tanggung jawab, dan bersaing secara sehat.

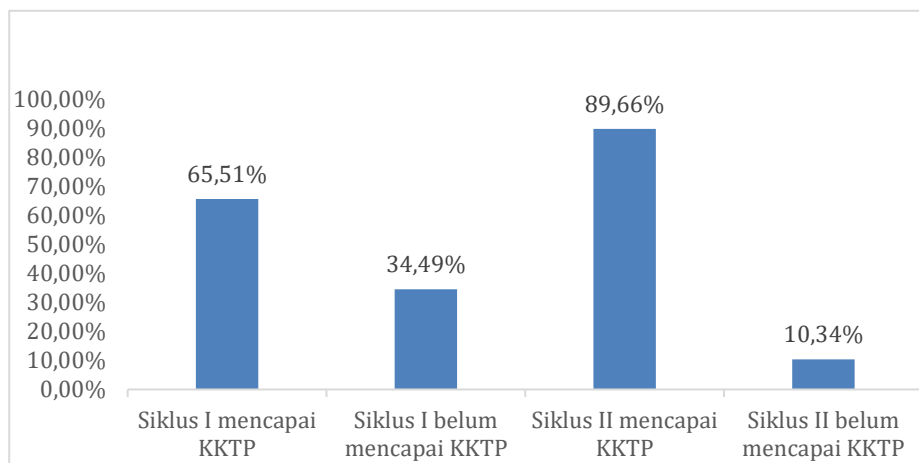
Adapun hal tersebut model *Team Games Tournament* menuntut pesera didik agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran hal ini sesuai dengan pendapat (Mulyaningsih, 2014) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proses belajar dengan lebih santai, sekaligus menanamkan sikap tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, semangat bersaing secara sehat, serta meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran.

### Pencapaian Hasil Belajar Melalui Model *Teams Games Tournament*

Data yang diperoleh dari siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang berhasil dalam belajar mencapai 65,51%. Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang berhasil meningkat menjadi 89,66%. Berikut ini adalah tabel dan diagram rekapitulasi persentase hasil soal tes belajar peserta didik.

**Tabel 9.** Rekapitulasi persentase Hasil soal Tes Belajar Peserta didik

kegiatan	Jumlah dan persentase yang belum mencapai KKTP	Jumlah dan persentase yang mencapai KKTP
Siklus I	10orang = 34,49%	19orang = 65,51%
Siklus II	3orang = 10,34%	26orang = 89,66%



**Gambar 3.** Persentase Hasil Tes Belajar Peserta Didik

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 3 yang disajikan, hasil tes siswa pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus II sebesar 89,66%, ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar. karena dalam model *Teams Games Tournament* dapat dilakukan dengan fokus pada keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui kerja kelompok, dengan cara ini peserta didik dapat memahami atau

mempelajari lebih dalam tentang materi yang diajarkan oleh pendidik. Hal ini berdampak positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS.

## Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai peningkatan proses dan hasil belajar menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 94/II Muara Bungo terbukti efektif dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Dalam observasi guru selama pembelajaran IPAS dengan model *Teams Games Tournament*, pada siklus I, guru mendapat persentase 78,26% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,96%. Sedangkan, observasi siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan persentase pada siklus I 62,07% dan meningkat di siklus II menjadi 86,21% dengan kriteria sangat baik. Pada hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh persentase hasil belajar 65,51% yang kemudian mengalami peningkatan menjadi 89,66% pada siklus II. Penerapan model *Teams Games Tournament* bisa dikatakan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara positif sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, model ini dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta keterampilan sosial siswa, dengan penerapan yang tepat model TGT dapat membantu guru dalam mengurangi dominasi pembelajaran yang berpusat pada guru serta mengarahkan siswa untuk lebih mandiri dalam menemukan jawaban. Dengan demikian, model TGT dianggap sebagai model yang efektif untuk meningkatkan proses dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 94/II Muara Bungo. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar model *Team Games Tournament* diterapkan pada berbagai mata pelajaran, serta dipadukan dengan strategi atau media pembelajaran lain guna untuk variasi pembelajaran. Selain itu, peneliti selanjutnya juga perlu mempertimbangkan faktor pendukung, baik dari segi kondisi kelas maupun karakteristik siswa, agar penerapan TGT dapat berlangsung optimal.

## Referensi

- Alfaqih, B., Hoirunnisa, F., Sa'diyah, M. S., Khoerunnisa, N. I., & Pauziah, N. (2023). Kendala-Kendala dalam Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 2023.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarokah, G., & Istiqomah, I. (2023). Pemetaan Materi IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka ( Studi Kasus di Sekolah Penggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut ). *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196–211.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (ed.); Revisi cet). PT Bumi Aksara.
- Arsyad, M., & Fahira, elsa febiana. (2023). *Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka* (pertama). Eureka Media Aksara.

- 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. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>
- Billa, A. S., Faradita, M. N., & Naila, I. (2023). Analisis Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS dari Perspektif Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1642–1650. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5329>
- Dewi Rahmadayani, A. H. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Imron, M., Yarmalinda, D., & Waruwu, T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Kemampuan Awal Terhadap Kompetensi Belajar Siswa. *Jurnal Mitra*, 2(3 SE-Artikel). <http://jurnal.mitrasmart.co.id/index.php/jm/article/view/69>
- Juariah, Y. (2019). *implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) untuk meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas X mipa 1 SMA negeri 6 Palembang tahun pelajaran 2019/2020*. 2507(February), 1–9.
- Komariyah, S., & Laili, ahdinia fatmala nur. (2018). Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 55–60. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2013>
- Kurniasih, W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Koordinasi Pada Siswa Kelas Xi-a1 Sma Negeri 1 Manyaran. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(4), 503–512. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i4.1681>
- Mahmudah, M. (2022). *Korelasi Media dan Sumber Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. 6, 1–23.
- Mulyaningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabet
- Nuryani, S., Maulana, lutfi hamdani, & Nurmeta, irna khaleda. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 4(1), 599–603. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Purba, P., Rahayu, A., & Murniningsih, M. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 136–152. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.80>

- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Resti, F., & Aprian, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 43–65.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Sulhiyati, S. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagoria | FKIP UMMat*, 10(1), 20. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v10i1.816>
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament ( Tgt ) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Sutrisno. (2015). *Peningkatan Prestasi Belajar Ipa Melalui Team Game Tournament ( Tgt ) Dengan Permainan Domino Pada Siswa Kelas Iv Sdn Bancer 1 Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2014 / 2015*.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Windi Anisa, F., Ainun Fusilat, L., & Tiara Anggraini, I. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 158–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>