Pinisi Journal PGSD
Volume 4 Nomor 1 Maret Hal. 219-226
e-ISSN: 2798-9097

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA SEKOLAH DASAR

Nurfitriani Ramli[1], Widya Karmila Sari Achmad[2], Bungawati[3]
[1] Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Makassar
Email: nurfitrianiramli17@gmail.com
[2] Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Makassar
Email: wkamila73@unm.ac.id
[3] Pendidikan Guru Sekolah Dasar
SD Negeri Romang Rappoa
Email: bungawati2575@gmail.com

(***Received***: 21-12-2023; ***Reviewed:*** 23-12-2023; ***Revised:*** 26-12-2023; ***Accepted:*** 10-02-2024; ***Published:*** 29-03-2024)

©2024 –Pinisi Journal PGSD. This article open acces licenci by
CC BY-NC-4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstrak

Permasalahan dalam penelitan ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Romang Rappoa Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, dimana taip siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan tahapan kegatan meliputi perencanaan, pelaksanan, observasi dan refleksi. Adapun subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri Romang Rappoa Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dukumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil penilitian menunjukkan bahwa pada siklus I yang tuntas secara individual dari 20 siswa hanya 11 siswa atau 55% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada pada kategori sangat rendah. Sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dimana dari 20 siswa terdapat 18 siswa atau 90% telah memenuhi KKM. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (*TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dikelas IV SD Negeri Romang Rappoa Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Abstract

The problem in this research is the low learning outcomes of students in science and technology subjects. Such as the problem formulation of how to apply the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model to improve student learning outcomes in science and science subjects in class IV of SD Negeri Romang Rappoa, Bajeng District, Gowa Regency. The aim of this research is to describe the application of the problem-based learning model to improve student learning outcomes in science and science subjects in class IV of SD Negeri Romang Rappoa, Gowa Regency. The approach used is a qualitative approach and a type of classroom action research (PTK) which consists of 2 cycles, where the cycle type consists of 2 meetings with activity stages including planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were 20 class IV students at SD Negeri Romang Rappoa, Bajeng District, Gowa Regency. The data collection techniques used are observation, tests and documentation. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative. The research results showed that in the first cycle, of the 20 students who completed

individually, only 11 students or 55% met the minimum completion criteria (KKM) or were in the very low category. Meanwhile, in cycle II, student learning outcomes increased, where out of 20 students, 18 students or 90% met the KKM. Based on the research results, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model can improve student learning outcomes in science and technology subjects in class IV of SD Negeri Romang Rappoa, Bajeng District, Gowa Regency.

***Keywords**: Model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament, Hasil Belajar, IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting untuk manusia karena dengan pendidikan akan tercipta manusia yang kreatif, inovatif, dan mempunyai pontensi yang unggul sehingga mampu memiliki bekal untuk menghadapi persaingan yang ada didunia kerja untuk memperoleh masa depan yang baik. Selain itu pendidikan sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Hakikat pendidikan sangat identik dengan kehidupan manusia, sebab dimanapun dan kapanpun manusia membutuhkan pendidikan. Dalam proses pembelajaran diperlukan berbagai upaya untuk menigkatkan hasil belajar khususnya pembelajaran disekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan siswa sekolah dasar pada umumnya memiliki tingkat kejenuhan yang tinggi pada proses pembelajaran sehingga sangat berdampak pada hasil belajarnnya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau yang sekarang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah mata pelajaran wajib di sekolah Dasar, dimana keseluruhan ilmunya mempelajari tentang alam beserta isinya. Kecenderungan pembelajaran IPA pada masa kini adalah peserta didik hanya mempelajari IPA dengan menghafalkan konsep dan teori semata, siswa tidak dibiasakan untuk mengembangkan potensi berpikirnya dengan menekankan pada pengalaman langsung mereka. Keterbatasan waktu, kurangnya sarana dan prasarana, serta kondisi kelas yang tidak memungkinkan menjadi alasan yang sering dikemukakan oleh guru. Mengacu pada permasalahan itu, maka pelajaran IPA di sekolah sebaiknya dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk memahami alam dengan memberikan pengalaman langsung melalui kegiatan model pembelajaran yang kreatif serta menyenangkan sehingga kebermaknaan proses pembelajaran IPA dapat tercapai.

Pada kenyataannya, model yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah model klasikal. Misalnya, guru ketika pembelajaran memberikan materi atau contoh soal, jika siswa sudah paham maka guru memberikan soal kepada siswa untuk dikerjakan kemudian di nilai dan hal tersebut terus dilakukan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Model pembelajaran ini sebaiknya harus diubah oleh guru agar proses pembelajaran lebih baik dan maksimal. Padahal, siswa memiliki semangat tinggi untuk belajar. Akan tetapi, siswa merasa bosan dengan model pembelajaran yang seperti itu dan juga siswa terkadang kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran terlihat monoton oleh siswa. Perlunya model pembelajaran yang menarik perhatian siswa, agar siswa aktif ketika proses pembelajaran. Untuk mengubah model pembelajaran ini sangat sulit bagi guru, karena guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan menggunakan model pembelajaran lain.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan kiat atau model pembelajaran tertentu yang dapat merangsang motivasi siswa untuk aktif belajar agar materi yang disajikan lebih mudah dipahami siswa. Ini berarti bahwa apabila suatu materi dalam mata pelajaran IPAS diajarkan dengan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa, maka materi tersebut akan melekat lama dalam pikiran dan ingatan siswa. Salah satu hal yang menyenangkan dan menarik bagi anak di sekolah dasar adalah permainan. Tentunya permainan yang dirancang dalam proses pembelajaran meruapakan permainan akademik yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan merangsang agar siswa aktif bekerja sama dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Romang Rappoa Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, ternyata dalam kegiatan proses belajar mengajar masih ada penerapan model pembelajaran yang tradisional, metode ceramah sehingga pembelajaran masih berpusat pada

guru, sementara siswa bersifat pasif dalam pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran IPAS yang materinya cenderung sangat padat, guru lebih suka menerapkan model tersebut, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktek, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain. Hal ini berakibat pada kurang tercapainya hasil belajar yang optimal pada siswa dan kurang tumbuhnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Penyebab hasil belajar siswa rendah adalah: (1) siswa tidak dapat menghubungkan pelajaran dengan permasalahan yang terjadi dilingkungannya;(2) Siswa jarang dilibatkan dalam memecahkan masalah yang diberikan. Selama ini proses pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang menerapkan model pembelajaran yang bervariasi karena:(1) model yang digunakan tidak sesuai dengan mata pelajaran IPA dimana sebelumnya banyak digunakan model pembelajaran langsung kepada siswa;(2) guru tidak memberikan keterhubungan atau keterkaitan Antara materi dengan konteks yang ada dilingkungan sekitar siswa sehingga siswa tidak memahami pelajaran yang diberikan. Menurut Slameto (Md. Slamet Sugiartana & Dw. Nym Sudana, 2020: 3) faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sikap. Sikap merupakan sesuatu yang dipelajari, dan sikap menentukan bagaimana individu bereaksi terhadap situasi serta menentukan apa yang di cari individu dalan kehidupan. Kurangnya sikap positif siswa dalam belajar dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Sebagai upaya untuk menyikapi permasalahan pembelajaran IPA yang terjadi disekolah sebagaimana yang terjadi di SD Negeri Romang Rappoa maka salah satu model pembelajaran yang dapat dilaksanakan yakni dengan melaksanakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Dalam model pembelajaran kooperatif, banyak sekali tipe dari model pembelajaran tersebut yaitu salah satunya tipe TGT (Teams Games Tournament). Model TGT sering diimplementasikan dalam mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam, yang telah digunakan dari kelas dua sekolah dasar sampai perguruan tinggi Donni (2017) (Dede K.A & Yadi, 2021: 106). Dalam model ini peserta didik memainkan permainanpermainan dan juga tournament (pertandingan) yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar lebih senang terhadap permainan.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai salah satu tipe model pembelajaran kooperatif akan dapat memberikan pengalaman langsung yang bersifat konkret dalam permainan akademik yang dialami siswa dalam tournamen. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan dapat menguatkan ingatan siswa terhadap materi yang dipelajarinya, karena permainan akademik yang dialami siswa dalam tournament berfungsi sebagai tinjauan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajarinya sebelum siswa mengikuti tes individual. Bertitik tolak dari kerangka berpikir demikian, maka dapat dinyatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara efektif akan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS serta menumbuhkan sikap ilmiah siswa.

Disamping itu, dipilihnya model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini juga didasarkan pada beberapa pertimbangan seperti dengan memerhatikan karakteristik materi yang akan diajarkan, kondisi murid, suasana pembelajaran dan ketersediaan sumber belajar dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Anak usia SD masih tergolong pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak masih senang bermain dan masih suka mengelompok dengan teman yang disukai. Oleh karena itu, dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru ada baiknya memperhatikan hal-hal tersebut. Guru harus memilih model pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada anak usia SD.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahap, yaitu presentasi kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan. Alasan memilih model pembelajaran TGT ini karena dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, melibatkan

seluruh aktivitas siswa tanpa memandang perbedaan status, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan reinforcement (penghargaan), sehingga hal ini sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menambah referensi model pembelajaran yang bervariatif, sehingga dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, menurunnya aktivitas belajar siswa di kelas, serta rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan peneliti terdahulu oleh Jemmianto Paulus Donggeari, dkk 2019 dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA (Sistem Pernapasan Pada Manusia) dengan Metode Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V SDK Bangkara". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V SDK Bangkara dapat meningkatkan hasil belajar IPA khususnya pada materi sistem pernapasan pada manusia dan hewan. Hal ini dilihat dari hasil penelitian pada siklus I peresntase ketuntasan belajar klasikal 65% sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan yaitu 84,3%. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti bermaksud menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Romang Rappoa Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Siyoto & Sodik (2015:19) "Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia". Jenis penilitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. penelitian ini dilakukan oleh penulis dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar siswa meningkat dan dilakukan sesuai dengan model. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Romang Rappoa Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sebanyak 20 orang, 10 laki-laki dan 10 perempuan.

Penelitian ini menggunakan rencana penelitan tindakan kelas (Action Research Classroom) yaitu rencana penelitian berdaur ulang (siklus). Tahap-tahap penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi/pengamatan, dan tahap refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan tjuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPA. Dalam keterlaksanaan penelitian ini diperlukan beberapa instrument Seperti lembar observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik Analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif penelitian diperoleh melalui pengamatan. Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Indikator keberhasilan penelitian ini meliputi indikator proses dan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pada segi proses ditandai oleh keaktifan siswa dan aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Peneliti memilih dan menetapkan standr minimal keberhasilan dalam penelitian ini dari segi hasil adalah bila 85% dar jumlah siswa mendapatkan nilai ≥ 70 pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT baik siklus I dan II maka kelas yang berada pada kelas IV di anggap tuntas secara klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas belajar siswa pada tindakan siklus I berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa

mengenai materi yang diajarkan. Setelah melalui proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT selama 2 kali ertemuan pada siklus I diakhiri dengan melakukan tes pada akhir siklus. Adapaun hasil tes belajar siswa siklus I dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Romang Rappoa Kabupaten Gowa Siklus I

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	0 - 40	Sangat rendah	5	25
2	41 - 55	Rendah	4	20
3	56 - 70	Sedang	2	10
4	71 - 85	Tinggi	8	40
5	86 - 100	Sangat tinggi	1	5
	Jumlah		20	100

Dari tabel 1 dikemukakan bahwa dari 20 siswa kelas IV SD Negeri Romang Rappoa Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang berada pada kategori sangat remdah yakni 5 siswa atau sekitar 25%, kategori rendah yakni 4 siswa atau sekitar 20%, pada kategori sedang yakni sekitar 2 siswa atau 10% sedangkan pada kategori tinggi hanya ada 8 siswa atau sekitar 40% begitu juga dengan kategori sangat tinggi hanya ada 1 siswa atau sekitar 5%.

Apabila hasil belajar siswa pada siklus I dianalisis, maka persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I siswa kelas IV SD Negeri Romang Rappoa Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 2. Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV SD SD Negeri Romang Rappoa Kabupaten Gowa Siklus I

Presentase skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
0 – 74	Tidak tuntas	9	45
75 – 100	Tuntas	11	55
Jumlah		20	100

Dari tabel 2 dikemukakan bahwa dari 20 siswa kelas IV SD Negeri Romang Rappoa Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa kategori tidak tuntas yakni 45% atau sekitar 9 siswa sedangkan kategori tuntas yakni 55% atau sekitar 11 siswa dari 20 siswa. Ini berarti masih banyak siswa yang perlu perbaikan karena belum mencapai kriteria ketuntasan individual yakni 20 siswa.

Aktivitas belajar siswa pada tindakan siklus II berpengerauh pada peningkatan hasil belajar siswa mengenai materi yang diajarkan. Setelah melali proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) selama 2 kali pertemuan dan diakhiri dengan melakukan tes pada akhir siklus. Adapaun hasil tes belajar siswa siklus I dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPAS siswakelas IV SD Negeri Romang Rappoa Kabupaten Gowa Siklus II

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 40	Sangat rendah	0	0.00
2	41 – 55	Rendah	0	0.00
3	56 – 70	Sedang	2	10
4	71 – 85	Tinggi	11	55
5	86 – 100	Sangat tinggi	7	35
	Jumlah		20	100

Berdasarkan tabel 3 dikemukakan bahwa dari 20 siswa kelas IV SD Negeri Romang Rappoa Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa tidak ada kategori sangat rendah dan rendah sedangkan pada kategori sedang sebanyak 2 siswa atau sekitar 10%, kategori tinggi yakni 11 siswa atau sekitar 55%, begitu juga dengan kategori sangat tinggi sebanyak 7 siswa atau sekitar 35%.

Apabila hasil belajar siswa pada siklus II dianalisis, maka persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Romang Rappoa Kabupaten Gowa pada Siklus II

Presentase skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
0 – 74	Tidak tuntas	2	10
75 – 100	Tuntas	18	90
Jumlah		20	100

Dari tabel 4. dikemukakan bahwa dari 20 siswa kelas IV UPTD SD 176 Barru menunjukkan bahwa kategori tidak tuntas yakni 10% atau sekitar 2 siswa sedangkan kategori tuntas yakni 90% atau sekitar 18 siswa dari 20 siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa Ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS siklus II sudah Tercapai secara klasikal karena jumlah siswa yang hasil belajar tuntas lebih dari 85%, karena indicator keberhasilan mengisyaratkan bahwa apabila 85% dari jumlah siswa mendapatkan nilai hasil belajar ≥70 pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan model pembelajaran koopertif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dianggap tuntas secara klasikal. Dengan demikian tujuan pembelajaran sudah tercapai.

Penelitian ini memberikan hasil yang signifikan yakni meningkatnya kualitas proses dan hasil belajar IPAS di SD Negeri Romang Rappoa Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat pada tabel 5 dan grafik 1 sebagai berikut:

Tabel 5. Perbandingan Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Romang Rappoa Kabupaten Gowa

No	Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	0 – 40	Sangat Rendah	5	0	25	0
2	41 – 55	Rendah	4	0	20	0
3	56 – 70	Sedang	2	2	10	10
4	71 – 85	Tinggi	8	11	40	55
5	86 – 100	Sangat Tinggi	1	7	5	35

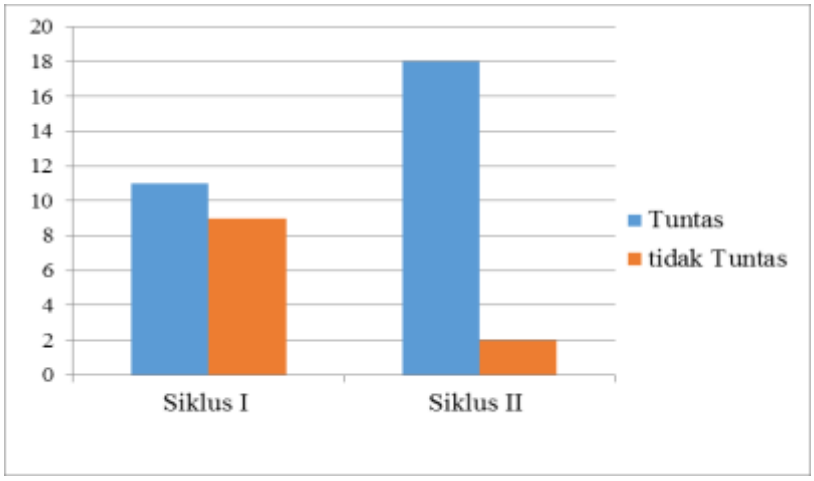

Diagram 1. Perbandingan Ketuntasan dan Skor Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Romang Rappoa Kabupaten Gowa

Pembahasan

Dalam penelitian ini diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang terdiri dari dua siklus. Penelitian ini memberikan hasil yang signifikan yakni meningkatnya kualitas proses dan hasil belajar IPAS di SD Negeri Romang Rappoa Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Berdasarkan hasil deskriptif tabel 5 dan grafik 1 menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan dua kali tes siklus, siswa yang tuntas secara perorangan pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Siswa tidak tuntas terdiri dari 11 siswa sedangkan siswa yang tuntas terdiri dari 9 siswa dari 20 siswa pada siklus I. Sedangkan pada siklus II ketidaktuntasan belajar yaitu 2 siswa dan tuntas sebanyak 18 siswa.

Berdasarkan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan berdasarkan tes yang telah dilakukan selama 2 siklus dengan 4 kali pertemuan. Hal ini didukung oleh data yang diperoleh dari data persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Pada siklus I hasil persentase mencapai 45% sedangkan hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan 45% yaitu 90%.

Sedangkan peningkatan kualitas proses belajar siswa pada hasil observasi menunjukkan pada siklus I rendah, hal ini disebabkan siswa belum terbiasa dengan strategi pembelajaran yang diterapkan, akibatnya hasil belajar IPAS juga rendah. Pada siklus II terjadi peningkatan kualitas proses belajar mengajar yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar IPAS. Hal ini disebabkan siswa mulai beradaptasi dengan strategi pembelajaran yang diterapkan, selain itu siswa lebih termotivasi dengan penghargaan yang diberikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarakan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Neegeri Romang Rappoa Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada rata-rata nilai siswa pada siklus I dan siklus II. Selain itu itu, Terjadi perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran sesuai dengan hasil observasi yaitu dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk bertanya baik kepada guru maupun kepadatemannya tentang materi yang tidak dimengerti serta dapat meningkatkan kehadiran siswa.

Sehubungan dengan kesimpulan penelitian ditas, maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran kopopeatif tipe TGT memberikan kesempatan kepada siswa agar kedepannya bisa lebih aktif pada saat pembelajaran

2. Guru hendaknya memperhatikan keaktifan dan kerja sama siswa teutamadalam memecahkan masalah dalam pembelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar siswa meningkat.
3. Kepala sekolah hendaknya sellu memberikan pembianaan dan pengawasan terhadap tuas mengajar guru, diantaranya model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri Romang Rappoa.
4. Bagi peneliti yang iningn melakukan penelitian yang sama hendaknya hasil penelitian ini dapat disajikan seagai panduan,dimana kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi demi penyempurnaan penelitian dimasa-masa berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Adiputra, D.K & Yadi Heryadi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal ilmiah PGSD*, 1(2):104-111.

Astuti, Wahyu & Firosalina Kristin. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal IlmiahSekolah Dasar.* 1(3):155-162

Cahir. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 329 Palambarae Kabupaten Bulukumba Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT. *Journal Of teacher professional.* Vol 2(1):6-13.

Gunata, I.D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran.* 1(2): 112-120.

Mahfuza, Fachrani. (2018). *Upaya Meningkat Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Lingkungan Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Di Kelas V Min Sinembah Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018*. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri.

Melinda, T.R. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving Siswa Kelas IV Min 1 Adirejo Kecamatan Pakalongan Kabupaten Lampung Timur Tahun Ajaran 2017/2018.* Metro: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Raihana, dkk. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *El-Midad Jurnal Jurusan PGMI*, 10(1): 41-56

Rosna, Ardi. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran IPA di kelas IV SD Terpencil Bainaa Barat. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(6): 235-246.

Soleh, M.J., Kurnia, D. & Sunarya, D.T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1) : 2101- 2110.