



Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN 36 Parepare

Usman^{1*}, Nur Ilmi², Idza Sri Anugrah³

¹PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar

Email: usman@unm.ac.id

²PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar

Email: nurilmi@unm.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar

Email: idzasrianugrah@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the application of a cooperative learning model of the teams games tournament type can improve the learning process and learning outcomes. This research method uses a qualitative research approach and the type of research used is the type of Classroom Action Research (PTK). The subjects in this study were class V students of UPTD SDN 36 Parepare 2022/2023 school year, totaling 20 students consisting of 14 men and 6 women, as well as a teacher. The focus of this study is the process focus and focus on student learning outcomes about human interaction with the environment by applying a teams games tournament type cooperative learning model. The data collection techniques used are observation, tests, and documentation. The data analysis techniques used are data condensation, data presentation and drawing qualitatively processed conclusions. Based on the research conducted, the results obtained for cycle I are in the Sufficient category (C) and for cycle II are in category (B). The conclusion in this study is that the process and results of student learning about human interaction with the environment in class V UPTD SDN 36 Parepare by applying a cooperative learning model type of teams games tournament has increased.*

Keywords: *Human Interaction; Learning Outcomes; Teams Games Tournament.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dapat meningkatkan proses belajar dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPTD SDN 36 Parepare tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 20 siswa terdiri dari 14 laki-laki dan 6 perempuan, serta seorang guru. Fokus penelitian pada penelitian ini adalah fokus proses dan fokus hasil belajar siswa tentang interaksi manusia dengan lingkungan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang diolah secara kualitatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil untuk siklus I berada pada kategori (C) dan untuk siklus II berada pada kategori (B). Simpulan pada penelitian ini bahwa proses dan hasil belajar siswa tentang interaksi manusia dengan lingkungan di kelas V UPTD SDN 36 Parepare dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament mengalami peningkatan.*

Kata Kunci: *Hasil Belajar; Interaksi Manusia; Teams Games Tournament.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu pondasi dan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter. Menurut Halik et al, (2022) ‘‘Pendidikan adalah proses mengembangkan kemampuan, sikap, tingkah laku, dan potensi yang dimiliki seseorang agar mampu berdiri sendiri’’ (h. 462). Melalui pendidikan, suatu bangsa dan negara juga dapat meningkatkan sumber daya manusianya dengan lebih baik. Peningkatan kualitas pendidikan tersebut dapat dilakukan melalui proses pembelajaran formal dan informal. Pane & Dasopang, (2017) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses, yaitu proses penyesuaian dan pengorganisasian lingkungan sekitar siswa agar berkembang dan siswa terdorong untuk menyelesaikan proses pembelajaran. Pembelajaran juga disebut sebagai proses pemberian bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam proses belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran saat ini, guru dituntut untuk dapat mewujudkan dan menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk aktif dan kreatif. Selain itu, guru juga dituntut untuk dapat mengikuti perubahan dunia pendidikan terutama dalam menanamkan kesadaran sosial dan peristiwa kehidupan di sekitar melalui pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) di sekolah. Sehubungan dengan hal tersebut Hasnah (2013) mengemukakan bahwa pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial di sekolah dasar merupakan sekumpulan fakta, konsep, dan gambaran umum terkait masalah-masalah sosial. Salah satu materi pembelajaran yang diajarkan pada muatan Ilmu Pendidikan Sosial yaitu bentuk interaksi manusia dengan lingkungan. Masalah yang dihadapi guru dalam pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial adalah terkadang masih ada guru yang kurang atau bahkan gagal dalam menerapkan model pembelajaran yang menarik. Hal ini terjadi karena penerapan model pembelajaran dapat memakan waktu yang lama sehingga guru terlalu fokus dalam menyelesaikan materi dan kurang memperhatikan penerapan model pembelajaran. Salah satu tema dalam buku tematik kelas V yaitu tema 4 sehat itu penting dengan subtema 2 gangguan kesehatan pada organ peredaran darah. Salah satu pembelajarannya menitikberatkan pada konsep interaksi manusia dengan lingkungan. Pembelajaran ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari siswa guna untuk mengetahui interaksi manusia tentang bentuk interaksi manusia dengan lingkungannya. Karakteristik dalam muatan tematik memiliki cakupan yang luas sehingga dapat menimbulkan beberapa masalah dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan maka diperoleh hasil berupa proses pembelajaran siswa kelas V. Dari proses pembelajaran tersebut diperoleh nilai siswa kelas V UPTD SD Negeri 36 Parepare yang ditemukan bahwa rata-rata hasil belajar pada muatan IPS masih rendah, sebagian besar siswa masih belum mencapai Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) sekolah yaitu 65. Dari 20 siswa, yang memperoleh nilai ≥ 65 sebanyak 6 siswa. Sedangkan siswa yang belum tuntas dengan nilai < 65 atau di bawah SKBM sebanyak 14. Selain itu, dari hasil pra penelitian dapat dianalisis beberapa faktor penyebab hasil belajar rendah pada siswa kelas V yang disebabkan oleh dua aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa. Aspek guru yaitu: 1) guru kurang menggunakan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, 2) kurang maksimal melibatkan siswa dalam kerja sama pada kelompok kecil, 3) monoton, tidak ada unsur permainan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari aspek siswa, di antaranya: 1) kurangnya interaksi antar siswa sehingga mengakibatkan kesulitan belajar pada siswa, 2) siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, 3) siswa pasif dalam proses pembelajaran.

Apabila permasalahan di atas tidak segera diatasi maka akan berdampak tidak baik terhadap siswa dan guru dalam berlangsungnya pembelajaran. Situasi yang demikian berdampak terhadap proses dan hasil belajar siswa yang rendah seperti terjadi pada siswa kelas V UPTD SD Negeri 36 Parepare. Berdasarkan permasalahan dan kendala-kendala yang ditemukan, model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dinilai berpotensi untuk meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa serta dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan menyenangkan. Sehubungan dengan hal tersebut Seran et al, (2018) mengemukakan bahwa *teams games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang dibagi secara heterogen. Sejalan dengan pendapat Afandi et al, (2013) menyatakan bahwa *teams games tournament* menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan

individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Beberapa hasil penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pernah dilakukan oleh Damayanti & Tohimin (2017), dari hasil penelitiannya diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang telah diberi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih tinggi dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V di SDI Al-Falah 1 Petang. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Pebriana, (2017) dimana terjadi peningkatan hasil pembelajaran tematik dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament*.

Berdasarkan fakta dan beberapa penelitian sebelumnya maka diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, maka dari itu dilakukan penelitian serupa dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V UPTD SDN 36 Parepare tentang Interaksi Manusia dengan Lingkungan”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif karena penelitian tindakan berkaitan erat dengan penelitian kualitatif. Menurut Wulandari et al, (2021) mengemukakan bahwa pendekatan kualitatif merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam suatu penelitian dengan tujuan untuk dapat menangkap dan memahami suatu peristiwa baik yang dialami oleh subjek penelitian, seperti sikap atau perilaku, pemahaman, motivasi, baik secara holistic maupun secara deskriptif dalam menyusun suatu kata atau bahasa dalam konteks yang alamiah dengan menggunakan metode yang alamiah juga sehingga mudah untuk dipahami. Adapun fokus dari penelitian ini yaitu mengamati proses yang terjadi dalam pembelajaran dan peningkatan hasil belajar pada siswa.

Penelitian ini dilakukan di UPTD SDN 36 Parepare dengan subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas V UPTD SDN 36 Parepare tahun pelajaran 2022-2023. Adapun jumlah siswa yang dijadikan subjek penelitian ini berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 6 perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus yaitu pada tanggal 11 November 2022 dan pada tanggal 16 November 2022. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Azizah & Fayakunia (2021) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian atau kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru/peneliti di kelas dengan menggunakan tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar. Proses pelaksanaannya dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dengan langkah-langkah yaitu: 1) penyajian kelas, dimana guru menyampaikan informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, dan memotivasi siswa untuk belajar. 2) *teams*, dimana guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar secara heterogen. 3) *games* dimana guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *games*. 4) *tournament* dimana guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. 5) rekondisi tim dimana guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas upaya dan hasil belajar yang telah dicapai.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi atau pengamatan secara langsung, tes, dan dokumentasi. Pengumpulan data yang diperoleh akan dituangkan dalam catatan lapangan juga dalam bentuk instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) Lembar observasi merupakan suatu catatan yang di dalamnya menggambarkan aktivitas siswa dan guru, suasana, serta kondisi dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. 2) Tes merupakan pengumpulan data tentang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan tes setiap akhir siklus. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes pilihan ganda sebanyak 10 soal dengan alternatif 4 jawaban (a, b, c, d). 3) Dokumentasi merupakan suatu daftar dokumen yang digunakan dalam penelitian serta menjadi arsip sebagai bukti telah melaksanakan penelitian.

Gambar 1. Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1

TES HASIL BELAJAR
(Siklus I)

Nama : *Mkh... FEBI*.....
Kelas : *Kel... V*.....

80

Petunjuk:
Bacalah dengan teliti petunjuk dan cara mengerjakan soal
Tulishlah terlebih dahulu nama dan kelas yang telah disediakan pada lembar ini
Kerjakan soal menggunakan ballpoint atau pulpen, tidak boleh menggunakan pensil
Periksalah kembali seluruh pekerjaan anda sebelum dikumpul kepada guru

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c dan d pada jawaban yang menurut anda paling benar dan tepat!

- Gambar di bawah ini yang menunjukkan interaksi manusia dengan pembangunan sosial budaya, *kecuali*...

- Di bawah ini yang *bukan* merupakan interaksi manusia dengan lingkungan...
 a. Kegiatan kerja bakti membersihkan selokan
 b. Pemanfaatan sumber daya alam
 c. Mengerjakan tugas sekolah
 d. Kegiatan jalan sehat
- Reboisasi yang dilakukan setiap setahun sekali merupakan bentuk interaksi manusia dengan...
 a. Lingkungan masyarakat
 b. Lingkungan keluarga
 c. Lingkungan sekolah
 d. Lingkungan alam
- Interaksi manusia dengan lingkungan dapat mempengaruhi pembangunan sosial budaya melalui...
 a. Pendidikan
 b. Ekonomi
 c. Sosial
 d. Hukum
- Berikut contoh interaksi sosial karena adanya kepentingan bidang budaya yaitu...
 a. Pak Harto dan Pak Emang sedang rapat membahas masalah pemerintahan
 b. Ratih dan Serli sedang mengaji bersama di rumah Uztadz Imran
 c. Masyarakat Jawa sedang mengadakan pagelaran wayang kulit
 d. Feri mengunjungi toko Hidayah untuk membeli pakaian
- Manusia tidak akan bisa hidup tanpa mengandalkan lingkungan alamnya. Dari alam manusia memperoleh banyak manfaat untuk memenuhi kebutuhannya. Berikut ini contoh interaksi manusia dengan alam, *kecuali*...
 a. Pertambangan
 b. Pertanian
 c. Perikanan
 d. Perikemanusiaan
- Berikut beberapa manfaat dari usaha yang dilakukan pak Damar bagi masyarakat sekitarnya, *kecuali*...
 a. Meningkatkan kesejahteraan masyarakat
 b. Meningkatkan keterampilan masyarakat
 c. Menambah saingan usaha pak Damar
 d. Membuka peluang kerja
- Ketika kita menjaga kebersihan kelas maka hasil dari kegiatan interaksi siswa dengan lingkungan tersebut...
 a. Banyak nyamuk yang bersarang di kolong meja
 b. Terciptanya kenyamanan dalam belajar
 c. Mendapat nilai yang bagus
- Gambar di bawah ini yang menunjukkan interaksi manusia dengan lingkungan sosial di sekolah adalah...

- Perilaku yang menunjukkan interaksi yang baik/positif dengan lingkungan alam adalah...
 a. Menyiram tanaman menggunakan sir bekas cuci piring
 b. Memasang slogan di pohon menggunakan paku
 c. Memanam sayur-sayur di halaman rumah
 d. Menebang pohon sebanyak-banyaknya

Gambar 2. Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 2

TES HASIL BELAJAR
(Siklus II)

Nama : *Mkh... Anil Akbar*.....
Kelas : *V: 5*.....

100

Petunjuk:
a. Bacalah dengan teliti petunjuk dan cara mengerjakan soal
b. Tulishlah terlebih dahulu nama dan kelas yang telah disediakan pada lembar ini
c. Kerjakan soal menggunakan ballpoint atau pulpen, tidak boleh menggunakan pensil
d. Periksalah kembali seluruh pekerjaan anda sebelum dikumpul kepada guru

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c dan d pada jawaban yang menurut anda paling benar dan tepat!

- Interaksi yang dilakukan oleh ibu Ratna dan pedagang sayuran merupakan interaksi di bidang...
 a. Ekonomi
 b. Politik
 c. Sosial & budaya
 d. Moral
- Contoh interaksi sosial manusia di bidang moral adalah...
 a. Menteri bertemu presiden
 b. Kegiatan jual beli di pasar
 c. Kegiatan festival seni budaya
 d. Menghormati guru di sekolah
- Gambar di bawah ini merupakan contoh interaksi manusia di bidang...

 a. Politik
 b. Ekonomi
 c. Sosial & Budaya
 d. Sekolah
- Di lingkungan sekitar rumah Andi sedang berlangsung kegiatan pemilihan Bupati. Hal tersebut merupakan contoh interaksi sosial manusia di bidang...
 a. Akademik
 b. Ekonomi
 c. Pariwisata
 d. Politik
- Budaya daerah kita dapat di kenal oleh daerah lain karena adanya...
 a. Pemilihan sumbu
 b. Transaksi jual beli
 c. Sikap saling menghormati
 d. Interaksi antar warga masyarakat.
- Berikut contoh interaksi sosial di sekolah, *kecuali*...
 a. Bertanya pada guru di kelas
 b. Kerja bakti di halaman sekolah
 c. Mengerjakan soal ulangan harian
 d. Diskusi kelompok dengan teman
- Setiap orang akan melakukan interaksi sosial di masyarakat, hal itu dikarenakan setiap manusia...
 a. Saling mengenal
 b. Ingin bersaing
 c. Ingin dikenal
 d. Saling membutuhkan
- Kayla lupa membawa buku ke sekolah jadi ia membeli buku di koperasi sekolah. Kegiatan yang dilakukan kayla merupakan contoh interaksi sosial manusia dalam bidang...
 a. Ekonomi
 b. Budaya
 c. Sekolah
 d. Politik
- Kepala sekolah sedang memberikan pengarahannya atau nasihat kepada siswa kelas 5 yang sering berkelahi dan mengganggu teman. Interaksi yang terjadi dalam hal tersebut dikarenakan adanya kepentingan dalam bidang...
 a. Moral
 b. Ekonomi
 c. Budaya
 d. Sosial
- Berikut yang merupakan interaksi antara individu dan kelompok adalah...
 a. Andi sedang belajar
 b. Siswa bermain badminton
 c. Guru menjelaskan pelajaran kepada siswa
 d. Kepala sekolah berbincang dengan wali kelas 5

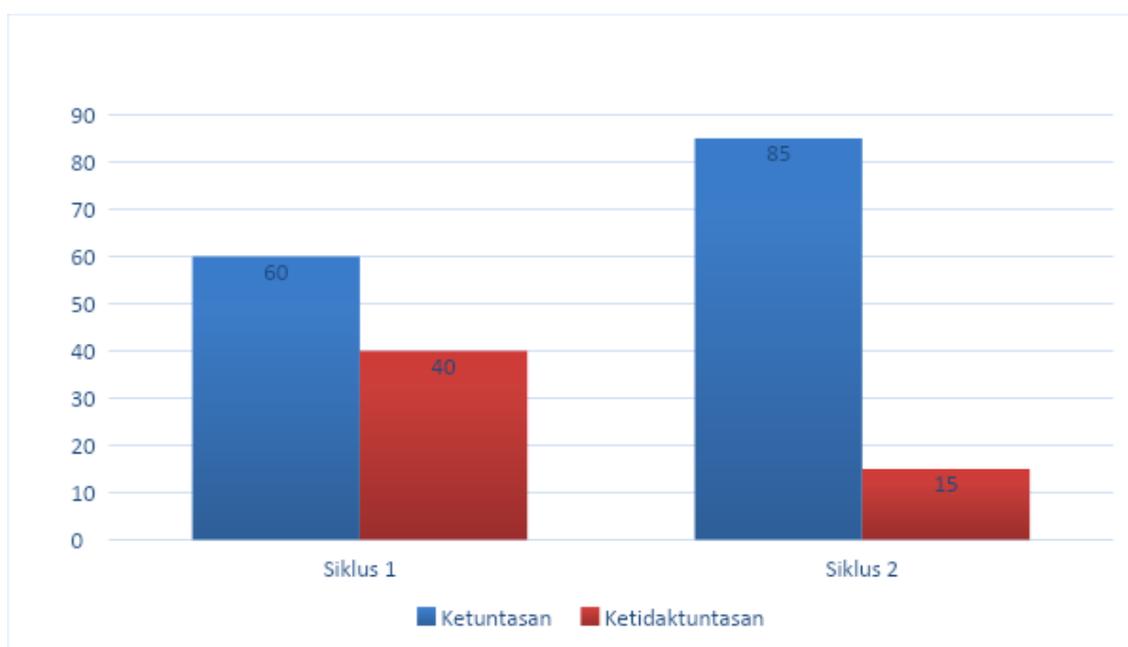
Analisis data adalah teknik mengorganisasikan sebuah data dengan cepat dan tepat. Menurut Sugiyono, (2013) menyatakan bahwa analisis data adalah proses mempelajari dan menyusun data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, memilih mana yang penting dan jenis mana yang akan dipelajari dan menarik kesimpulan sehingga mudah dipahami. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menurut Miles & Huberman, (2014) yang meliputi tiga langkah yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang diikuti 20 orang siswa kelas V UPTD SDN 36 Parepare menunjukkan hasil pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Tes Akhir Siswa



Dari hasil tes akhir pada siklus I yang diberikan menunjukkan dari 20 siswa, hanya 12 siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 dengan persentase ketuntasan 60% dan 8 siswa yang memperoleh nilai < 65 dengan persentase 40% dalam taraf keberhasilan tindakan yang diadaptasi dari Djamarah & Zain, (2014) dimana ketuntasan tersebut berada pada kategori cukup (C). Sedangkan pada siklus II dengan tetap menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diperoleh hasil yaitu, dari 20 siswa, yang memperoleh nilai ≥ 65 sebanyak 17 siswa dengan persentase ketuntasan 85% dan 3 siswa yang memperoleh nilai < 65 dengan persentase 15% yang artinya pada siklus II ini sudah mencapai taraf keberhasilan dengan kategori baik (B).

Tabel 2. Taraf Keberhasilan Proses & Hasil

No	Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
1.	76% - 100%	Baik (B)
2.	60% - 75%	Cukup (C)
3.	0% - 59%	Kurang (K)

Adapun keterlaksanaan langkah-langkah model pembelajaran *teams games tournament* pada aktivitas guru dan siswa ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru siklus 1

No	Langkah-langkah (TGT)	Deskripsi	Kualifikasi			Ket
			B	C	K	
			3	2	1	
1.	Penyajian kelas	Guru menjelaskan materi tentang interaksi manusia dengan lingkungan	√			7
		Guru memberikan bayangan tentang model <i>teams games tournament</i>	√			
		Memberi kesempatan pada siswa untuk merespon penjelasan guru			√	
2.	Belajar dalam kelompok	Guru membentuk kelompok belajar secara heterogen yang terdiri dari 4 kelompok dan membagikan LKK kepada setiap kelompok untuk diselesaikan	√			5
		Guru membimbing siswa untuk berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing			√	
		Guru bersama siswa memeriksa hasil pekerjaan siswa dalam kelompoknya masing-masing			√	
3.	Permainan (Games)	Guru menjelaskan aturan permainan			√	7
		Guru menyiapkan papan jawaban untuk setiap kelompok yang ditempel di papan tulis, lalu siswa dibagikan kartu soal dengan kode yang berbeda	√			
		Guru mengawasi berlangsungnya permainan dan memeriksa hasil pekerjaan siswa dengan menuliskan skor			√	
4.	Pertandingan (Tournament)	Guru membentuk kelompok turnamen berdasarkan kemampuan akademik yang diambil dari 3 perwakilan dari setiap kelompok			√	5
		Guru menjelaskan aturan turnamen dan membagikan amplop soal			√	
		Guru memimpin dan mengawasi jalannya turnamen			√	
5.	Penghargaan kelompok	Guru bersama siswa menjumlahkan skor setiap kelompok			√	8
		Guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor dari yang tertinggi sampai terendah	√			
		Guru memberikan penghargaan kepada para pemenang	√			
Skor perolehan			32			32
Jumlah skor maksimal			45			
Persentase pencapaian (%)			71%			
Kategori			C			

Tabel 4. Keterlaksanaan pembelajaran aktivitas siswa siklus 1

No	Nama Siswa	Kualifikasi Penilaian														
		Penyajian Kelas			Belajar dalam Kelompok			Permainan (Games)			Pertandingan (Tournament)			Penghargaan Kelompok		
		K	C	B	K	C	B	K	C	B	K	C	B	K	C	B
1	A		√			√				√			√			√
2	AN		√				√			√			√			√
3	KN	√			√			√			√			√		√
4	MH	√			√				√			√		√		√
5	MN	√			√				√			√			√	√
6	MP			√		√				√			√			√
7	MA	√			√			√				√		√		√
8	WT		√				√			√			√		√	√
9	MF			√		√			√			√			√	√
10	MI		√		√			√				√			√	√
11	MD	√			√				√			√			√	√
12	MY	√			√				√			√			√	√
13	MO	√				√			√			√			√	√
14	N	√			√				√			√			√	√
15	NF			√			√			√			√		√	√
16	NS		√		√			√				√			√	√
17	RK	√			√				√			√			√	√
18	MR		√				√			√			√			√
19	RA		√		√			√				√			√	√
20	TR	√			√				√			√			√	√
Jumlah		33			32			37			33			38		
Persentase		$\frac{33}{60} \times 100\% =$			$\frac{32}{60} \times 100\% =$			$\frac{37}{60} \times 100\% =$			$\frac{33}{60} \times 100\% =$			$\frac{38}{60} \times 100\% =$		
		55%			53%			61%			55%			63%		
Kualifikasi		(K)			(K)			(C)			(K)			(C)		

Tabel 5. Keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru siklus 2

No	Langkah-langkah (TGT)	Deskripsi	Kualifikasi		
			B	C	K
1.	Penyajian kelas	a. Guru menjelaskan materi tentang interaksi manusia dengan lingkungan	√		
		b. Guru memberikan bayangan tentang model <i>teams games tournament</i>	√		
		c. Memberi kesempatan pada siswa untuk merespon penjelasan guru	√		
2.	Belajar dalam kelompok	a. Guru membentuk kelompok belajar secara heterogen yang terdiri dari 4 kelompok dan membagikan LKK kepada setiap kelompok untuk diselesaikan	√		

No	Langkah-langkah (TGT)	Deskripsi	Kualifikasi			
			B	C	K	
		b. Guru membimbing siswa untuk berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing			√	
		c. Guru bersama siswa memeriksa hasil pekerjaan siswa dalam kelompoknya masing-masing	√			
3.	Permainan (Game)	a. Guru menjelaskan aturan permainan	√			
		b. Guru menyiapkan papan jawaban untuk setiap kelompok yang ditempel di papan tulis, lalu siswa dibagikan kartu soal dengan kode yang berbeda	√			9
		c. Guru mengawasi berlangsungnya permainan dan memeriksa hasil pekerjaan siswa dengan menuliskan skor	√			
4.	Pertandingan (Tournament)	a. Guru membentuk kelompok turnamen berdasarkan kemampuan akademik yang diambil dari 3 perwakilan dari setiap kelompok	√			
		b. Guru menjelaskan aturan turnamen dan membagikan amplop soal	√			9
		c. Guru memimpin dan mengawasi jalannya turnamen	√			
5.	Penghargaan kelompok	a. Guru bersama siswa menjumlahkan skor setiap kelompok	√			9
		b. Guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor dari yang tertinggi sampai terendah	√			
		c. Guru memberikan penghargaan kepada para pemenang	√			
Skor perolehan			42			
Jumlah maksimal			45			
Persentase pencapaian (%)			93,33%			42
Kategori			B			

Tabel 6. Keterlaksanaan pembelajaran aktivitas siswa siklus 2

No	Nama Siswa	Kualifikasi Penilaian														
		Penyajian Kelas			Belajar dalam Kelompok			Permainan (Games)			Pertandingan (Tournament)			Penghargaan Kelompok		
		K	C	B	K	C	B	K	C	B	K	C	B	K	C	B
1	A			√			√			√			√			√
2	AN			√			√			√			√			√
3	KN		√			√				√		√				√
4	MH			√			√			√			√		√	
5	MN	√				√			√		√				√	
6	MP			√			√			√			√			√
7	MA		√		√				√		√				√	
8	WT			√			√			√			√			√
9	MF			√			√			√			√			√
10	MI			√		√			√			√			√	
11	MD	√			√				√			√			√	
12	MY		√			√			√			√				√
13	MO		√				√			√			√			√
14	N			√			√			√			√			√
15	NF			√			√			√			√			√
16	NS			√		√			√			√			√	
17	RK		√				√			√			√			√
18	MR			√			√			√			√			√
19	RA			√			√			√			√			√
20	TR	√				√			√		√				√	
Jumlah		49			50			52			47			49		
Persentase		$\frac{49}{60} \times 100\% =$			$\frac{50}{60} \times 100\% =$			$\frac{52}{60} \times 100\% =$			$\frac{47}{60} \times 100\% =$			$\frac{49}{60} \times 100\% =$		
		82%			83%			87%			78%			82%		
Kualifikasi		(B)			(B)			(B)			(B)			(B)		

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang dilaksanakan dalam 2 siklus yang terdiri dari siklus I dan II. Adapun subjek penelitian yaitu siswa kelas V UPTD SDN 36 Parepare yang terdiri dari 20 siswa dengan rincian 14 laki-laki dan 6 perempuan. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui keberhasilan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa tentang interaksi manusia dengan lingkungan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* siswa dituntut untuk belajar bersama teman kelompoknya, bermain *games* dan bertanding. Dalam model ini menerapkan suasana belajar sambil bermain dan bertanding yang menyenangkan sehingga siswa aktif dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran pada siklus I yang dilaksanakan oleh guru dalam hal ini peneliti dan siswa dapat dikatakan belum berhasil, karena pada pelaksanaannya masih cukup banyak kekurangan baik dari aspek guru maupun dari aspek siswa, hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dengan model yang diterapkan sehingga pemahaman siswa dalam menerima materi pelajaran masih rendah. Hal ini terlihat dari observasi guru pada siklus I yang masih berada pada kriteria (C) dengan nilai 71% dan untuk hasil observasi siswa berada pada kriteria (K) dengan nilai 58%. Sedangkan tingkat ketuntasan siswa pada hasil tes akhir siklus I berada pada kriteria (C) dengan nilai 60% dan nilai ketidaktuntasan 40%, jadi

dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk tingkat keberhasilan proses dan hasil masih belum mencapai standar keberhasilan indikator proses dan hasil, maka dari itu dilanjutkan ke siklus II.

Secara umum pelaksanaan siklus I dan II yang diadakan dua kali pertemuan ini, masih terdapat kekurangan baik dari guru (peneliti) maupun dari siswa sehingga menyebabkan pembelajaran belum maksimal, di antaranya pengelolaan kelas yang masih belum maksimal, siswa yang takut mengungkapkan pendapatnya, serta siswa yang memiliki tingkat kemampuan tinggi lebih mendominasi kelompok. Namun penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki dampak baik pula bagi siswa selama pelaksanaan pembelajaran seperti siswa belajar sambil bermain sehingga meningkatkan aktivitas siswa secara kognitif maupun fisik sehingga dapat memahami materi dengan baik.

Rancangan tindakan siklus II memperhatikan refleksi dari siklus I sehingga secara keseluruhan terdapat peningkatan terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru yang berada pada kriteria (B) dengan nilai 93,33% dan untuk observasi aktivitas siswa pada kriteria (B) dengan nilai 82,33%, sedangkan untuk hasil tes akhir pada siklus II berada pada kriteria (B) dengan nilai ketuntasan 85% dan nilai ketidaktuntasan 15%. Dari data tersebut tingkat ketuntasan siswa mencapai kriteria sangat baik. Setelah melihat data aktivitas dan data hasil belajar siswa dapat dikatakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tentang interaksi manusia dengan lingkungan.

Terkait dengan hal tersebut, Anggraeni & Wasitohadi (2014) menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, siswa terlihat lebih aktif karena di dalamnya terdapat permainan yang diberikan oleh guru dan siswa akan bertanding melawan kelompok lain untuk mendapatkan skor yang banyak, sehingga siswa yang sebelumnya hanya mencatat dan menerima ceramah maka dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* siswa akan lebih giat dan aktif dalam belajar. Lebih lanjut Rofiq et al, (2019) menyatakan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* siswa akan merasa senang dan termotivasi untuk belajar serta memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran. Sehingga mempengaruhi hasil belajar pada siswa. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Listyarini et al, (2018) bahwa keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam meningkatkan minat dan hasil siswa yaitu semua siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, baik siswa yang berkemampuan tinggi maupun siswa yang berkemampuan rendah.

Berdasarkan kriteria standar tersebut hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan $\geq 76\%$, dengan demikian penelitian dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan atau dihentikan. Dari keseluruhan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan peneliti yang sesuai dengan prosedur penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa tentang interaksi manusia dengan lingkungan di kelas V UPTD SDN 36 Parepare telah tercapai dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan proses pembelajaran tentang interaksi manusia dengan lingkungan di kelas V UPTD SDN 36 Parepare dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang interaksi manusia dengan lingkungan di kelas V UPTD SDN 36 Parepare. Bagi guru yang berminat mencoba model pembelajaran ini agar kiranya betul-betul memahami langkah-langkahnya agar pengaplikasiannya menjadi lebih mudah. Bagi siswa hendaknya bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran agar dapat memperoleh hasil belajar sesuai dengan Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press
- Anggraeni, V., & Wasitohadi, W. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014. *Satya Widya*, 30(2), 121.
- Azizah, A & Fayakunia, (2021). Realita Fatamorgana. Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Jurnal Auladuna*, 00 (00), XX-XX.
- Damayanti, S & Tohimin, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3*, 00(00), XX-XX.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Halik, A., Ilmi, N., Faisal, M., & Fadillah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 462.
- Hasnah. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share di Kelas IV SD Negeri Kiru Kiru Kabupaten Barru. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 111(1), 26-33.
- Listyarini, D. W., As'ari, A. R., & Furaidah. (2018). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 3(5), 542.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis*. America: SAGE Publications
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 333-352.
- Pebriana, P. H. (2017). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik dengan Model Kooperatif Tipe Tgt di Kelas III SD Negeri 18 Laggini Bangkinang. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 55-61.
- Rofiq, M.A, Mahmud, M. A. & Musfiroh, I.A.(2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas V MI AT Tarbiyah LOA Janan. *Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*. 6(2), 109-130.
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 115-120.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Awal Pembentuk Moral Bangsa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (3), 7127.