PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS IV SD NEGERI 20 KURAO PAGANG

Mutia Adelina[1], Tiok Wijanarko[2], Yeni Erita[3], Desyandri[4]

[1.2.3.4]*PGSD FIP Universitas Negeri Padang*
E-mail : [1]adelinamutia8@gmail.com, [2]tiokwijanarko@fip.unp.ac.id, [3]yenierita@fip.unp.ac.id, [4]desyandri@fip.unp.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan di lapangan yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Peserta didik belum terbiasa melakukan kerja sama dalam kelompok dan kurang termotivasi karena tidak ada unsur permainan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta pada pembelajaran IPAS menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD Negeri 20 Kurao Pagang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dua pertemuan dan siklus II satu pertemuan dilakukan melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengaman dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 20 Kurao Pagang yang berjumlah 28 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Pertama, modul ajar siklus I dengan rata-rata 87,5% (Baik) meningkat pada siklus II 95,83% (Sangat Baik). Kedua, hasil pelaksanaan pembelejaran aspek guru siklus I dengan rata-rata 84,04% (Baik) meningkat pada siklus II 95,83% (Sangat Baik). Ketiga, hasil pelaksanaan pembelejaran aspek peserta didi siklus I dengan rata-rata 84,72% (Baik) meningkat pada siklus II 95,83% (Sangat Baik). Keempat, hasil belajar peserta didik siklus I 79,14% (Cukup) meningkat pada siklus II 89,42% (Baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 20 Kurao Pagang.

Kata Kunci : Hasil Belajar, IPAS, *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

ABSTRACK

This research is motivated by field observations indicating low student learning outcomes due to teacher-centered instruction and limited active student engagement. Students are not yet accustomed to working collaboratively in groups and lack motivation, as learning activities do not involve elements of play. The aim of this research is to describe the improvement in student learning outcomes in IPAS (Science and Social Studies) lessons through the use of the Cooperative Learning model, specifically the Team Games Tournament (TGT) type, in Grade IV at SD Negeri 20 Kurao Pagang. This study is a Classroom Action Research (CAR) using both qualitative and quantitative approaches. The research was conducted in two cycles: Cycle I consisted of two meetings and Cycle II of one meeting, following four stages—planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the research were the teacher and 28 students in Grade IV at SD Negeri 20 Kurao Pagang. The results showed: First, the average score for the teaching module increased from 87.5% (Good) in Cycle I to 95.83% (Very Good) in Cycle II. Second, the teacher's performance improved from an average of 83.34% (Good) in Cycle I to 95.83% (Very Good) in Cycle II. Third, the students' participation improved from an average of 84.02% (Good) in Cycle I to 95.83% (Very Good) in Cycle II. Fourth, student learning outcomes increased from 79.14% (Fair) in Cycle I to 89.42% (Good) in Cycle II. Thus, it can be concluded that the Cooperative Learning model of the Team Games Tournament (TGT) type can improve student learning outcomes in IPAS lessons for Grade IV at SD Negeri 20 Kurao Pagang.

Keywords : *Learning Outcomes, IPAS, Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sarana untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan memiliki pernanan penting dalam kehidupan manusia karena dengan pendidikan menusia dapat menjalani kehidupan dengan baik (Nugroho et al., 2023). Dalam menjalankan suatu pendidikan yang berkualitas diperlukan peranan kurikulum. Sejalan dengan pendapat Dewi & Desyandri (2024) kurikulum memiliki peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran, berfungsi sebagai rujukan dasar, alat dan pedoman. Kurikulum merdeka hadir sebagai inovasi dari perkembangan teknologi dimana pendidik diberi kebebasan untuk memiliki format, pengalaman dan materi esensial yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran serta peserta didik diberikan ruang untuk mengeksplor keunikan mereka masing-masing. Sejalan dengan pendapat Taher et al. (2023) mengatakan bahawa konsep merdeka belajar menawarkan kepada peserta didik kebebsaan penuh dan kesempatan belajara yang sama

Salah satu ciri khas dari kurikulum merdeka di tingkat sekolah dasar adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Azzahra et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS merupakan studi yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sejakigus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui pelajaran IPAS peserta didik didorong untuk mengembangkan potensinya dari segi keterampilan, berpikir kritis seperti pemecahan masalah, berfikir secara kreatif untuk mencari solusi dari tantangan yang ada sehingga terwujudnya tujuan pembelajaran IPAS. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran sebaik mungkin dan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran. Guru harus mampu memilih model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran agar peserta didik lebih memahami materi yang diberikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran di kelas. Nurrita (2018) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilam pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku

Berdasarkan temuan peneliti saat melakukan observasi di kelas IV SD Negeri 20 Kurao Pagang Kota Padang pada tanggal 10 dan 16 Januari 2025 peneliti menemukan beberapa permasalahan dari aspek guru dalam kegiatan pembelajaran IPAS yaitu: 1) Pembelajaran cenderung berpusat kepada guru (*teacher center*) dimana hanya guru yang aktif menjelaskan materi yang ada pada buku sehingga kurangnya interkasi antara peserta didik dan guru yang membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. 2) Guru belum mengimplementasikan model pembelajaran yang menyenangkan berbasis permainan. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar, dikarenakan materi yang banyak dan sulit. 3) Disisi lain guru belum mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran kelompok, terlihat dalam proses pembelajaran guru hanya memberikan tugas secara individu sehingga belum ada kerja sama antara peserta didik dalam kelompok. 4) Di akhir pembelajaran guru kurang memberikan penghrgaan kepada peserta didik.

Masalah yang terlihat dari aspek peserta didik yaitu: 1) Peserta didik tidak terbiasa untuk berfikir kritis hal ini terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan, peserta didik cenderung diam dan tidak menjawab pertanyaan guru. 2) Peserta didik kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat karena merasa malu dan takut salah untuk berbicara. 3) Peserta didik lebih banyak

mendengarkan sehingga kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. 4) Kurang adanya interaksi dan komunikasi antar peserta didik karena belum dibentuk kelompok belajar. 4) Kurangnya sikap tanggung jawab peserta didik hal ini terlihat dari tugas yang diberikan guru belum sepenuhnya dikerjakan peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan di atas sangat berdampak kepada peserta didik, diantaranya: 1) Peserta didik masih banyak yang belum menunjukkan tingkat keefektifan yang diharapkan hal ini disebabkan oleh pemahaman yang masih rendah terhadap materi yang diarjakan guru. 2) Kurangnyanya antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh suasana belajar yang kurang menyenangkan. 3) Keterbatasan dalam komunikasi dan kerja sama antara peserta didik terlihat dari peserta didik yang lebih pintar cenderung aktif sementara teman-temannya yang laing cenderung pasif dan tidak mau bertanya terhadap materi yang kurang dipahami. 4) Rendahnya rasa tanggung jawab peserta didik terhadap tugas tugas yang diberikan guru

Dari permasalahan yang ditemukan pada proses pembelajaran IPAS mengakibatkan hasil belajar peserta didik hanya mencapai rata-rata 69,75 hasil ini belum sepenuhnya memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu hanya 10 dari 28 peserta didik yang memenuhi KKTP. Berdasarkan data nilai Sumatif Tengah Semester 1 (STS) kelas IV SD Negeri 20 Kurao Pagang Kota Padang yang diketahui hanya 10 dari 28 peserta didik yang memenuhi KKTP. Beberapa nilai peserta didik kelas masih tergolong rendah dan belum mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, dibutuhkan pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan proses serta hasil belajar peserta didik. Seorang guru dituntut untuk memilih model pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik, dengan model pembelajaran yang tepat maka tujuan dari pembelajaran itu dapat dicapai. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Nurhasanah et al. (2020) untuk meningkatkan hasil belajar dipengaruhi dari kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, seorang guru harus menggunakan model pembelajaran yang baik agar peserta didik dapat memahami dan menyerap materi yang diberikan. Model pembelajaran yang tepat digunakan untuk permasalahan di atas yaitu model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang lebih menekankan pada interaksi sosial antar peserta didik sehingga terjadi komunikasi aktif dalam kelompok belajar (Hilmi & Lena, 2022). Adapun tipe *Cooperative Learning* yang peneliti gunakan yaitu Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Rahmatina & Elisyani (2021) menjelaskan bahwa model Team Games Tournament (TGT) adalah suatu pembelajaran yang membagi peserta didik dalam beberapa kelompok belajar yang terdapat unsur permainan turnamen dengan kelompok lain dalam pembelajaran untuk emmperoleh poin bagi kelompoknya. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut tentu akan terjadi suatu interaksi antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan guru serta interaksi peserta didik dengan sumber belajar. Pemanfaatan model ini dapat membantu peserta didik lebih aktif berinteraksi dengan anggota kelompoknya dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan pada usia SD anak suka bermain dan model ini nantinya ada proses pengajaran menggunakan sistem permainan. Sejalan dengan pendapat Herlina et al. (2019) model *Team Games Tournament* (TGT) ini memiliki kelebihan karena peserta didik berinteraksi dengan anggota kelompok, semua peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar mengemukakan pendapatnya atau memperoleh pengetahuan dan hasil diskusi dengan kelompoknya, dan turnamen dapat membentuk peserta didik memiliki kebiasaan bersaing sportif dan menumbuhkan keberanian dalam berkopetensi.

Keberhasilan dari penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari beberapa hasil penelitian, seperti: Zikri Putra Idanta (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang. Hal yang sama juga ditemukan pada penelitian Ummu Shiddiqah Edlis (2023) yang membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitiannya "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) Di kelas V Sekolah Dasar

Dari beberapa hasil penelitian menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dapat diketahui bahwa dengan menggunakan model TGT dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan akan berpenagruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan di lapangan, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul**:** "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournement* (TGT) Di Kelas IV SD Negeri 20 Kurao Pagang"

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang disajikan dengan bentuk kata-kata secara tertulis maupun lisan tentang keadaan atau perilaku peserta didik di kelas. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil akhir dari suatu penelitian pengumpulan data menggunakan instrument penelitian yang disajikan dalam bentuk angka-angka. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja pendidik dalam proses pembelajaran. Kemmis dan Mc Tanggart (dalam Winggi, 2022) mengemukakan bahwa jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki 4 kegiatan dalam setiap siklusnya yaitu *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 20 Kurao Pagang Kota Padang. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik di kelas IV SD Negeri 20 Kurao Pagang. Peserta didik berjumlah 28 orang terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik Perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semetester II tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus untuk 3 kali pertemuan. Siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 pertemuan. Kegiatan ini dimulai dari peracncangan yaitu membuat modul ajar menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Kemudian pelaksanaan dilakukan dengan mengimplementasikan langkah-langkah model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Selanjutnya, pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan memperhatikan aspek modul ajar, aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Terakhir, refleksi dilaksanakan pada bagian akhir pembelajaran dengan observer berkaitan dengan kegiatan pembelajaran mengenai aspek modul ajar, aktivitas guru dan aktivitas peserta didik

Penelitian ini mengumpulkan data dengan cara non tes, tes, wawancara dan dokumentasi. Lembar observasi seperi lembar pengamatan modul ajar, aktivitas guru dan aktivitas peserta didik, lembar tes seperti soal evaluasi, lembar wawancara dan lembar analisis dokumen termasuk dalam instrumen penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan model

analisis data kualitatif dan didukung data kuantitatif. Rahim &Arwin (2020) mengatakan bahwa analisis data kualitatif yaitu analisis data dengan refleksi sejak pengumpulan data samapi seluruh data terkumpul. Sedangkan analisis data kuantitatif yang berhubungan dengan hasil belajar peserta didik berupa angka-angkaTeknik analisis data berdasarkan Kemendibud (2022), untuk menghitung hasil belajar ranah pengetahuan dan keterampilan dapat digunakan rumus

$$Nilai = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh\ siswa}{Jumlah\ skor\ maksimal} x\ 100$$

Tabel 1. Kriteria Taraf Keberhasilan

Peringkat	Nilai
Sangat Baik (SB)	90 < SB ≤ 100
Baik (B)	80 < B ≤ 90
Cukup (C)	70 < C ≤ 80
Kurang (K)	≤ 70

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti dan guru berperan sebagai praktisi sedangkan yang berperan sebagai observer yaitu guru kelas II, guru kelas IV dan kepala sekolah. Adapun hasil penelitian dirincikan sebagai berikutHasil dan pembahasan pada penelitian ini dilihat dari perencanaan pembelajaran dalam bentuk modul ajar, pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru dan peserta didik serta hasil belajar

Tabel 2. Hasil Aspek Modul Ajar, Guru, Peserta Didik dan Hasil Belajar

Aspek Penilaian	Siklus I		Rata-Rata	Siklus II
	P1	P2		
Modul Ajar	84,7%	90,3%	87,5%	95,83%
Guru	80,57%	87,5%	84,04%	95,83%
Peserta Didik	81,93%	87,5%	84,72%	95,83%
Hasil Belajar	75,14%	83,13%	79,14%	89,42%

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya melakukan tahapan berikut: (1) Perencanaan, pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu menentukan jadwal penelitian, menganalisis kurikulum merdeka, menentukan capaian pembelajaran, membuat modul ajar, LKPD, bahan ajar, soal evaluasi, dan lembar pengamatan modul ajar, aktivitas guru dan peserta didik. (2) Pelaksanaan, pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul yang telah dibuat yang di dalamnya terdapat langkah-langkah pembelajaran model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) oleh Sutirman (2013) yaitu : (a) Presentasi Materi, (b) Pembentukan Kelompok, (c) *Game turnamen*, (d) Penghargaan kelompok. (3) Pengamatan, pada tahap ini observer melakukan pengamatan terhadap modul ajar, aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. (4) Refleksi, tahap ini dilakukan di setiap siklus yang berguna untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pada siklus tersebut dan akan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus I Pertemuan I

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan I dilaksanakan pada Kamis, 10 April 2025 pukul 10.30-12.15 dengan materi pembelajaran yaitu Bab 7 Topik A materi ”kebutuhan dan keinginan”. Hasil pengamatan penilaian modul ajar menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan I yaitu 84,7% dengan predikat baik (B). Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas guru yaitu 80,57% dengan predikat baik (B) dan pada aktivitas peserta didik yaitu 81,93% dengan predikat baik (B). Hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan I mencakup aspek sikap, pengetahuan dan kerampilan. Pada penilaian sikap memperoleh rata-rata 75,22% predikat cukup (C) . Pada penilaian pengetahuan memperoleh rata-rata 70,36 dengan predikat cukup (C). Penilaian keterampilan memperoleh rata-rata 79,91% dengan predikat cukup (C).

Siklus I Pertemuan II

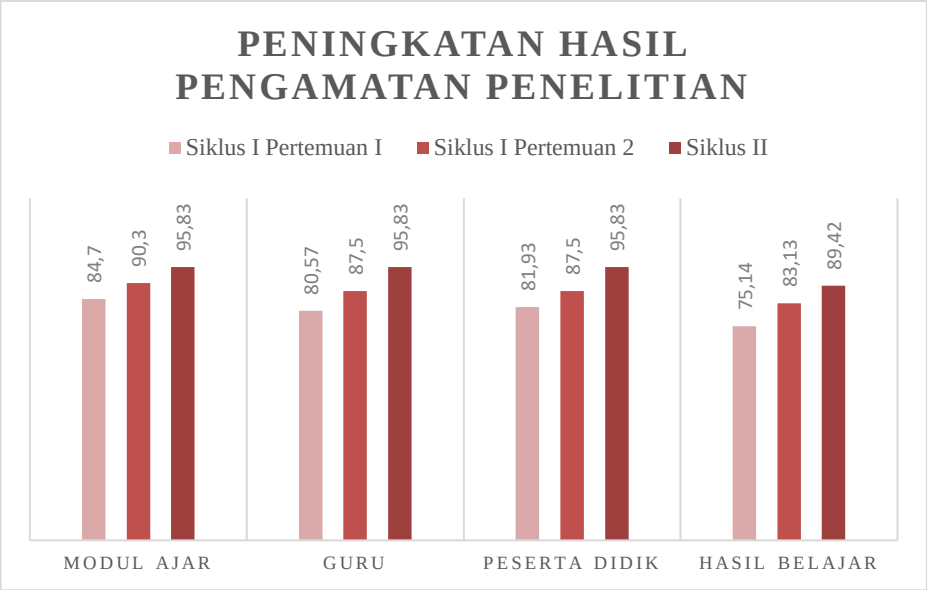
Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan II dilaksanakan pada Selasa, 15 April 2025 pukul 08.00-09.10 dengan materi pembelajaran yaitu Bab 7 Topik B materi ”Masa sebelum uang ditemukan”. Hasil pengamatan penilaian modul ajar menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan I yaitu 90,3% dengan predikat sangat baik (SB). Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas guru yaitu 87,5% dengan predikat baik (B) dan pada aktivitas peserta didik yaitu 87,5% dengan predikat baik (B). Hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan I mencakup aspek sikap, pengetahuan dan kerampilan. Pada penilaian sikap memperoleh rata-rata79,24% predikat cukup (C) . Pada penilaian pengetahuan memperoleh rata-rata 81,43% dengan predikat baik (B). Penilaian keterampilan memperoleh rata-rata 84,82% dengan predikat baik (B).

Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada Selasa, 22 April 2025 pukul 08.00-09.10 dengan materi pembelajaran yaitu Bab 7 Topik B materi ”Aku membutuhkan kalian”. Hasil pengamatan penilaian modul ajar menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II yaitu 95,83% dengan predikat sangat baik (SB). Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas guru yaitu 95,83% dengan predikat sangat baik (SB) dan pada aktivitas peserta didik yaitu 95,83% dengan predikat sangat baik (SB). Hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan I mencakup aspek sikap, pengetahuan dan kerampilan. Pada penilaian sikap memperoleh rata-rata 84,60% predikat baik (B) . Pada penilaian pengetahuan memperoleh rata-rata 88,21% predikat baik (B). Penilaian keterampilan memperoleh rata-rata 90,63 predikat sangat baik (SB).

Berdasarkan data yang diperoleh terlihat bahwa hasil belajar Bab 7 topik A dan B mata Pelajaran IPAS mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II setelah diterapkannya model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Peningkatan ini terjadi karena proses pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan mengikuti langkah-langkah model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara optimal. Adapun grafik peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model *Cooperative Learning* Tipe

Team Games Tournament (TGT) pada Pelajaran IPAS secara keseluruhan di kelas IV SD Negeri 20 Kurao Pagang ditunjukkan pada gambar berikut



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Pengamatan Penelitian Siklus I-II

Dari gambar 1 terlihat adanya peningkatan pada semua aspek yaitu penilaian modul ajar, pengamatan aktivitas guru dan peserta didik serta hasil belajar peserta didik. Penilaian terhadap modul ajar menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya yaitu dari 84,7% menjadi 90,3% kemudian meningkat lagi menjadi 95,83%. Pengamatan aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 80,57% menjadi 87,5% kemudian meningkatkan lagi menjadi 95,83%. Demikian pula pengamatan aktivititas peserta didik juga terjadi peningkatan yaitu dari 81,93% menjadi 87,5% selanjutnya meningkat lagi menjadi 95,83%. Terakhir aspek hasil belajar yang juga mengalami peningkatan dari 75,14% menjadi 83,13% dan meningkat lagi menjadi 89,42%. Berdasarkan hal tersebut, peneliti dinyatakan berhasil menerapkan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 20 Kurao Pagang.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian data, hasil penelitian dan pembahasan peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 20 Kurao Pagang Kota Padang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dituangkan dalam bentuk modul ajar yang komponen penyusunnya terdiri dari informasi umum, kompetensi inti, kegiatan pembelajaran, bahan ajar (bahan bacaan) dan media pembelajaran, serta penilaian. Hasil penilaian perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai perencanaan yaitu 87,5% dengan predikat baik (B), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 95,83% dengan predikat Sangat Baik

(SB). Berdasarkan hasil pengamatan dapat dikatakan bahwa perencanaan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

2. Pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan dengan langkah- langkah: a) Presentasi materi; b) Pembentukan kelompok; c) *Game tournament*; d) Penghargaan kelompok. Selama pelaksanaan berlangsung dilakukan pengamatan berdasarkan aspek guru dan peserta didik. Hasil pengamatan dari pelaksanaan berdasarkan aspek guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan siklus I pada aktivitas guru rata-rata 84,04% dengan predikat Baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 95,83% dengan predikat Sangat Baik (SB). Pelaksanaan siklus I pada aktivitas peserta didik rata-rata 84,72% dengan predikat Sangat Baik (SB), meningkat pada siklus II 95,83% dengan predikat Sangat Baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasanya pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II meningkat.
3. Dalam hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilihat dari penilaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik masing-masing yang mana terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya. Pada siklus I rata-rata nilai pengetahuan dan keterampilan adalah 79,14 dengan predikat cukup (C), meningkat pada siklus II yaitu memperoleh rata-rata nilai pengetahuan dan keterampilan adalah 89,42 dengan predikat sangat baik (SB). Berdasarkan data yang diperoleh setelah proses pembelajaran IPAS menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.The conclusion is intended to help the reader understand why your research should matter to them after they

DAFTAR PUSTAKA

Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9*(2), 6230-6238.

Dewi, A. & Desyandri. (2024). Peningkatan hasil belajar komik sederhana menggunakan model project based learning berbantuan multimedia bagi peserta didik kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur. *Journal of Basic Education Studies, 7*(1), 312-323.

Edlis, U. S., & Alwi, N. A. (2023). Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan mode team games tournament di kelas V sekolah dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, *11*(2), 575-584.

Herlina, M., Sulaiman, E., & Widiastuti, R. (2019). Pengaruh model pembelajaran koperatif tipe team games tournament (tgt) dengan media audio visual terhadap hasil belajar biologi peserta didik di sman 5 bengkulu utara. *Jurnal IPA Terpadu, 3* (1), 84-94

Hilmi, I. F., & Lena, M. S. (2022). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament (Tgt) di kelas V Sdn 05 Pasar Baru. (JKPD) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 7*(2).

Idanta, Z. P & Indrawati, T. (2022). Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) pada pembelajaran tematik

terpadu di kelas IV SD Negeri 26 AirTawar Timur Kota Padang. *Jurnal Of Basic Aducation Studies, 5* (1), 991-1000

Nugroho, W., Rilianti, A. P., & Wijanarko, T. (2023). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA di SD. *Journal of Primary Education Research*, *1*(01).

Nurhasanah, A. E., Nafiah, Akhwani, & Ghufron, S. (2020). Meta-analysis of the effect of scramble type cooperative learning model on students' learning outcomes at elementary schools. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *9*(5), 607-615.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal misykat*, *3*(1), 171-187.

Rahim, M., & Arwin, A. (2020). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model cooperative learning tipe two stay two stray di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(3), 2289-2296

Rahmatina & Elisyani, R. (2021). *Teori dan Praktik Cooperative Learning di SD. Depok*: PT Raja Grafindo Persada

Sutirman. (2013). *Media & Model - model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Taher, R., Desyandri, D., & Erita, Y. (2023). Tujuan pendidikan merdeka belajar terhadap pandangan filsafat humanisme. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *5*(1), 1766-1771.

Winggi, K. U. (2022). Penerapan siklus belajar 5E dengan media power point untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *1*(1), 22-30.