

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Wangunrejo

Ulyatul Hasanah¹,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka,
Jakarta, Indonesia; Email: ulyatulhasanah1@gmail.com

Hariadi Ahmad^{2*},

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pendidikan
Mandalika, Mataram, Indonesia; Email: hariadiahmad@undikma.ac.id

*Corresponding Author

Received: 10 Juni 2022 | Revised: 30 Juli 2022 | Accepted: 20 Agustus 2022 | Published

Online: 30 Agustus 2022

© The Author(s) 2022

Abstrak

Pada pembelajaran IPA kelas 5 SDN Wangunrejo motivasi dan semangat belajar siswa masih rendah, karena tidak ada keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) materi sistem pernafasan manusia. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dengan 2 siklus perbaikan pembelajaran. Hasil penelitian pada siklus 1 presentase hasil belajar sebesar 53,33% sedangkan untuk observasi aktivitas siswa dengan presentase 52,62%. Pada siklus 2 diperoleh ketuntasan belajar dengan presentase 86,66% sedangkan observasi aktivitas siswa diperoleh dengan presentase 89,73%. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa pada mata pelajaran IPA materi sistem pernafasan manusia di kelas 5 SDN Wangunrejo.

Kata Kunci: *Teams Games Tournamen, Hasil belajar IPA*

Abstract

In science learning class 5 SDN Wangunrejo students' motivation and enthusiasm for learning is still low, because there is no active involvement of students during the learning process so that it has an impact on student learning outcomes. This research aims to improve student learning outcomes and activities using the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the subject of the human respiratory system. This research is a Classroom Action Research (CAR) carried out with 2 cycles of learning improvement. The results of the study in cycle 1 showed that the percentage of learning

outcomes was 53.33% while for observing student activities with a percentage of 52.62%. In cycle 2, learning completeness was obtained with a percentage of 86.66%, while observations of student activities were obtained with a percentage of 89.73%. The use of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model is very effective and able to improve learning outcomes and student activities in the science subject on the human respiratory system in grade 5 SDN Wangunrejo.

Keyword: *Teams Games Tournament, Science learning outcomes*

Pendahuluan

Salah satu pondasi terpenting manusia adalah pendidikan. Di dalam pendidikan sekolah dasar harus disesuaikan dengan satuan Pendidikan dan sosial budaya. Mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh anak sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan alam (IPA). Studi tentang fenomena alam dan keadaannya adalah topik yang dicakup oleh disiplin IPA. Menurut (Jajang Bayu Kelana, et al, 2021) Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar yang diharapkan dapat memberikan pengetahuan untuk dirinya sendiri dan alam sekitar. Model pembelajaran IPA untuk anak usia SD diharapkan dapat disesuaikan dengan perkembangan siswa, dan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, tidak monoton serta melibatkan keaktifan siswa agar dapat tercipta interaksi yang baik saat pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses yang didalamnya terjadi interaksi timbal balik untuk mencapai tujuan belajar. (Riska Damayanti, et al. 2022) dalam penelitiannya menyebutkan pembelajaran dikelas hendaknya bisa menciptakan interaksi yang edukatif antara sesama siswa, menghubungkan siswa dengan para profesional yang memiliki keahlian untuk memberi mereka latar belakang yang mereka butuhkan untuk berhasil. Untuk mempengaruhi perilaku belajar siswanya, guru perlu melakukan lebih dari sekadar membagikan informasi, mereka juga harus mampu mengidentifikasi model pembelajaran yang tepat yang akan menarik minat siswa mereka. Keberhasilan suatu usaha pembelajaran sangat tergantung pada penggunaan model pembelajaran yang tepat. (Nurhayati, et al. 2022)

Hasil belajar merupakan suatu proses untuk menetapkan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar (Anam et al., 2020). Hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti sebuah proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar diantaranya ada faktor dari dalam diri individu itu sendiri maupun faktor dari luar, seperti anggota keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan

masyarakat. Hasil belajar tersebut mencakup dari perkembangan peserta didik dalam menerima pembelajaran dan peningkatan proses belajar. Tingkat penguasaan peserta didik dapat diketahui dari kompetensi dasar pengetahuan yang diperoleh dari nilai ulangan harian peserta didik. (Sappaile, et al. 2021)

Berdasarkan observasi pertama yang telah dilakukan di kelas 5 SDN Wangunrejo, bahwa ketika dalam pembelajaran IPA materi sistem pernafasan manusia, siswa cenderung kesulitan dalam menyebutkan bagian-bagian dan fungsi yang ada pada sistem pernafasan manusia, Masalah ini muncul karena keinginan siswa untuk belajar masih rendah, pembelajaran menyisihkan siswa, dan siswa hanya berperan sebagai pengamat selama pembelajaran berlangsung, sehingga siswa semakin tertantang untuk memperdalam pemahamannya, Hal tersebut pada akhirnya berdampak pada masih rendahnya hasil belajar. Mayoritas kinerja siswa masih belum mencapai level Key Knowledge Minimal (KKM). Penggunaan model pembelajaran sangatlah penting dalam suatu pembelajaran karena akan menentukan keberhasilan pembelajaran tersebut. Menurut (Anitah W et al., 2021) menyatakan metode pengajaran harus membuat siswa termotivasi dalam belajar, Siswa harus dapat belajar sendiri, guru harus membangkitkan minat mereka, dan setiap orang harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran, ini hanyalah beberapa prinsip yang dia uraikan dalam bukunya. Pendidik diharapkan dapat membuat pembelajaran secara rileks dan menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan. serta keterlibatan siswa sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran didalam kelas hendaknya menciptakan suasana yang aktif sehingga akan membangunkan semangat belajar siswa, oleh sebab itu pemilihan model pembelajaran sangatlah penting agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang di inginkan (Jaswandi et al., 2022). Banyak sekali gaya pembelajaran yang bisa diterapkan, akan tetapi seorang pendidik harus pandai memilih model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada materi yang akan diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara belajar dan bekerja pada kelompok/golongan yang berjumlah empat sampai lima anggota secara beragam. Konsep beragam disini adalah struktur yang berbeda baik itu kemampuan akademiknya, jenis kelamin, maupun suku atau ras. Peserta Cooperative Teams Games Tournament (TGT) berasal dari latar belakang akademis yang beragam. Siswa mendapat kesempatan untuk mewakili anggota tim dengan rekan-rekan yang memiliki latar belakang

akademis yang sama sesuai dengan strategi pembelajaran kooperatif TGT. Model memanfaatkan kuis dan sistem skor kemajuan individu. (Andi Sulistyio, et al, 2022). Lima langkah yang terkandung dalam pembelajaran kooperatif gaya TGT, menurut Slavin (dalam Oktavi Arina, 2022), adalah presentasi di kelas, pembelajaran kelompok (tim), permainan, kontes (turnamen), dan penghargaan kelompok (pengenalan tim). Pembelajaran Kooperatif TGT tidak memerlukan fasilitas khusus dan sangat mudah diterapkan di sekolah dasar. Peserta didik paradigma pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) lebih bahagia karena dalam pembelajaran terdapat permainan dan pertarungan beberapa kelompok/golongan. (Dede Kurnia dkk., 2021).

Ketuntasan belajar siswa meningkat ketika pembelajaran Cooperative TGT diimplementasikan, hasil belajar siklus 2 meningkat 88%, menurut penelitiannya, dan hasil belajar siklus 1 meningkat 66% (Desi Puspitasari, et al, 2023). Menurut penelitian lain, model kooperatif tipe TGT mendorong penguasaan belajar siswa; hasil siklus 1 menempatkan siswa pada kelompok sedang (31%), sedangkan hasil siklus 2 menempatkan siswa pada kategori sangat tinggi (85%) (Jusrianto, 2021). Mengacu pada penelitian terdahulu maka perlu dilakukan penelitian Kembali dengan subjek dan tempat yang berbeda.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dan keaktifan siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi sistem pernafasan manusia dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas V SD Negeri Wangunrejo.

Metode

Safrida (2022) dalam bukunya mengungkapkan metode penelitian adalah suatu kegiatan penelitian untuk mencari suatu kebenaran, dengan bantuan penelitian terdahulu sehingga penelitian bisa dianalisis untuk memperoleh suatu kesimpulan. Siswa kelas V SDN Wangunrejo menjadi fokus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini. Pendekatan pembelajaran kolaboratif yang digunakan dalam investigasi ini adalah Teams Games Tournament (TGT) 5 tahap. Slavin (dalam Manasikana, 2022) mengklaim bahwa ada lima fase pembelajaran kooperatif gaya TGT: presentasi kelas, pembelajaran kelompok/tim, permainan, kompetisi, dan penghargaan kelompok/pengakuan tim.

Informasi ini dikumpulkan melalui penggunaan asesmen (untuk mengukur tingkat pemahaman mata pelajaran siswa) dan pengamatan langsung

terhadap aktivitas siswa di dalam kelas. Sebagai instrumen, campuran kertas ujian yang menguraikan tujuan pembelajaran yang diinginkan dan observasi kelas digunakan. Strategi ujian digunakan untuk mengevaluasi seluruh hasil belajar siswa. Ketika seorang siswa mendapat skor 70 atau lebih, mereka disebut mahir. Rumus berikut menggambarkan kepenuhan hasil belajar.

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{jumlah peserta didik tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Untuk mengumpulkan data diamati bagaimana siswa berinteraksi satu sama lain saat mempelajari materi ilmiah sistem pernapasan manusia dengan pendekatan Teams Games Tournament (TGT). pengamatan kegiatan yang telah dimodifikasi agar sesuai dengan paradigma Turnamen Permainan Tim kooperatif dengan tujuan untuk menentukan seberapa terlibat siswa dalam pembelajaran individu dan kelompok. Efektivitas pembelajaran di kelas sangat tergantung pada seberapa banyak siswa terlibat di dalamnya. Mengamati aktivitas siswa dapat dibagi menjadi beberapa kategori, seperti sangat aktif, agak aktif, kurang aktif, dan tidak aktif. Berikut rumus yang digunakan untuk melaporkan temuan observasi aktivitas siswa:

$$\text{Presentase Aktivitas} = \frac{\text{skor rata - rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

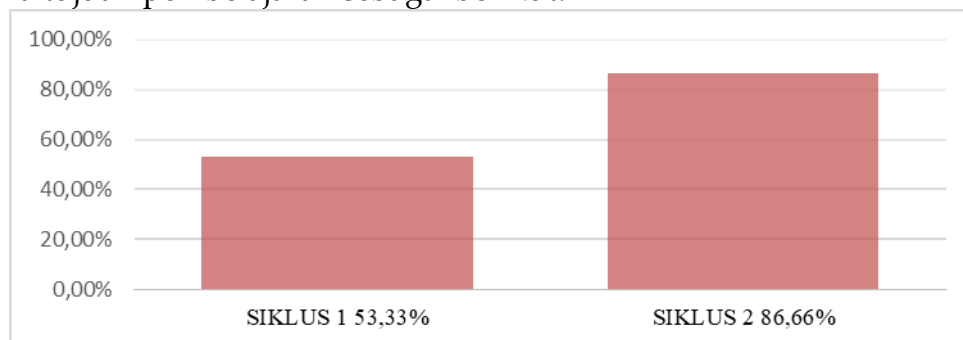
Hasil dan Pembahasan

Dengan menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar dan pengalaman siswa kelas V di SDN Wangunrejo, proyek ini bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang pernapasan manusia dalam sains. TGT dapat digunakan untuk pembelajaran kolaboratif, guru dapat dengan cepat menerapkan pembelajaran kelompok kecil dengan sedikit persiapan dan tanpa materi khusus (Oktavi Manasikana, et al., 2022). Agar siswa memperoleh disposisi, pengetahuan, dan kemampuan yang diinginkan, pembelajaran di kelas harus memfasilitasi interaksi pendidikan antara siswa dan antara siswa dan instruktur. Jika mereka ingin murid-muridnya terlibat dan berpengaruh pada pendidikan mereka sendiri, guru perlu melakukan lebih dari sekadar menyampaikan informasi. (Riska Damayanti, et al. 2022).

Pembelajaran TGT sangat mudah diterapkan didalam kelas yakni dengan permainan.turnamen akademik yang berupa beberapa pertanyaan yang relevan dengan materi yang diajarkan sebelumnya untuk mengetahui atau menguji kemampuan dan kemajuan pengetahuan siswa setelah memperoleh informasi secara klasikal dan hasil diskusi dengan kelompoknya. Setelah permainan turnamen selesai, hasil dari perolehan tiap kelompok akan

dihitung dan diperoleh gambaran perbedaan prestasinya. Dari skor tersebut akan diketahui nilai yang tertinggi yang diperoleh dari suatu kelompok dan jika mendapatkan nilai tertinggi maka akan mendapatkan penghargaan dari guru. Kelebihan dari pembelajaran bertipe TGT ini adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, kemudian proses pembelajaran lebih menantang, menyenangkan serta lebih rileks dan dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa.

Sebenarnya, ada dua periode studi terpisah di sini. Baik hasil maupun metode belajar siswa diamati. Meneliti hasil ujian siswa memungkinkan peneliti untuk menilai efisiensi teknik pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang sistem pernapasan. Siswa dianggap selesai jika nilainya lebih dari 70. Hasil belajar siswa kelas V siklus 1 untuk hasil belajar saintifik menunjukkan bahwa secara keseluruhan terdapat 15 siswa, 8 yang lulus dan 7 yang tidak lulus. Berdasarkan pemeriksaan hasil belajar, 53,33% siswa berhasil menerapkan apa yang telah dipelajarinya. Pada siklus 2, 13 siswa memperoleh hasil ketuntasan, sedangkan hanya 2 siswa yang tidak. Temuan ini diperiksa dan hasilnya 86,66% dilaporkan. Untuk siswa pada siklus 1 dan 2, terdapat skema tujuan pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Pada penerapan siklus yang pertama hasil belajar siswa masih sangat rendah, hasil tersebut diperoleh dari penilaian tes formatif yang diberikan kepada siswa. Hasil tes tersebut akan dianalisis dan dijadikan acuan untuk peningkatan belajar. Hasil belajar rendah kemungkinan disebabkan karena pada tahap penyajian materi pada siklus satu kurang menarik sehingga siswa tidak memperhatikan dan materi tersebut tidak sampai kepada siswa. Hasil belajar siswa pada siklus awal ini belum mencapai KKM, hanya terdapat beberapa yang sudah diatas ketuntasan akan tetapi jauh lebih banyak yang belum mencapai ketuntasan, sehingga tidak bisa dinyatakan tuntas.

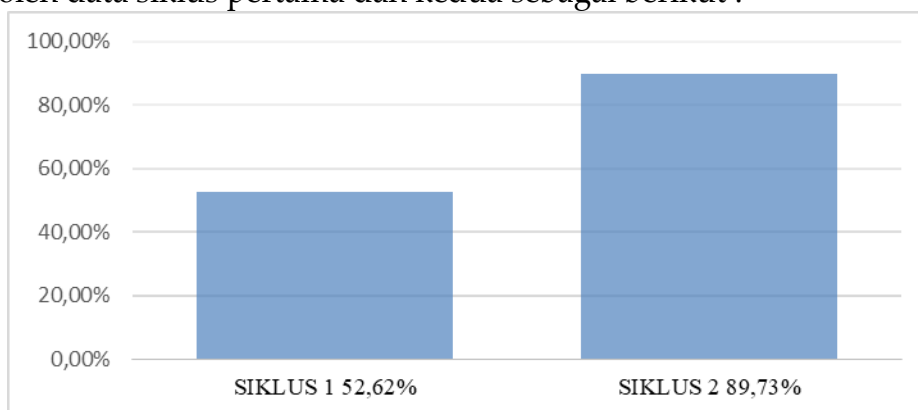
Sedangkan pada pelaksanaan siklus yang kedua, dilaksanakan kembali tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Hasil dari siklus kedua ini sangat memuaskan karena sudah mencapai tingkat ketuntasan. Nilai dari tes tersebut sudah berada diatas kriteria ketuntasan minimum. Penyajian materi yang diberikan guru bisa sampai kepada siswa karena pada siklus kedua ini guru menggunakan media pembelajaran audiovisual berupa video pembelajaran untuk membantu tahap penyajian materi dikelas, media ini sangat menarik perhatian siswa karena terdapat suara dan gambar yang bergerak. Dengan adanya video tersebut anak-anak menjadi antusias untuk mengamati. Paradigma pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament akan mendorong prestasi belajar siswa apabila dimanfaatkan untuk pembelajaran sistem pernafasan, sesuai dengan grafik hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siklus pertama harus 66,33 agar dapat ditawarkan sebesar 53,33%. Nilai rata-rata siklus 2 ditemukan menjadi 85,33 atau 86,66%, dan informasi ini ditampilkan. Dari penggunaan persentase nilai siklus I dan II terlihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih signifikan. Peningkatan ini terjadi karena siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, yang kemudian diperkuat melalui kegiatan pembelajaran yang menarik yang meningkatkan kegairahan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan, pada akhirnya, hasil belajar yang lebih baik.

Hal tersebut konsisten dengan apa yang (Andi Sulistyo, dkk, 2022) gambarkan sebagai “pembelajaran kooperatif dengan pembagian kelompok dan menggunakan turnamen akademik yang melibatkan semua siswa”, TGT mendorong lebih banyak partisipasi dan partisipasi kelas dari semua siswa melalui penggunaan kompetisi persahabatan. Penelitian sebelumnya (Desi Puspitasari, dkk, 2023), misalnya, fakta bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan penggunaan pembelajaran kooperatif gaya TGT ditekankan. Peningkatan ini awalnya terlihat pada siklus 1 dengan persentase 66% dan selanjutnya pada siklus 2 dengan persentase 88%.

Peningkatan hasil belajar siswa merupakan suatu prestasi belajar. Berhasilnya pembelajaran tergantung pada model pembelajaran serta prestasi belajar juga ditentukan dari hasil tes. (Riska Damayanti, et al. 2022) Menurut temuannya, agar siswa berhasil memperoleh disposisi, pengetahuan, dan kemampuan yang diinginkan, mereka harus mampu terlibat dalam interaksi edukatif dengan teman sebaya dan guru di luar kelas. Menurut temuan penelitian, pembelajaran kooperatif melalui TGT menghasilkan hasil yang unggul untuk pembelajaran ilmiah. Hasil pembelajaran meningkat sebagai hasil dari TGT karena siswa lebih terlibat

dalam proses pembelajaran dan memiliki interaksi edukatif yang lebih bermakna dengan teman sebayanya.

Kegiatan siswa studi dimodelkan setelah fase kolaboratif TGT. Slavin (dalam Manasikana, 2022) mengklaim bahwa ada lima fase pembelajaran kooperatif gaya TGT: presentasi kelas, pembelajaran kelompok/tim, permainan, kompetisi, dan penghargaan kelompok/pengakuan tim. Pembelajaran Kooperatif TGT dapat dengan mudah diimplementasikan di sekolah dasar tanpa peningkatan infrastruktur yang mahal atau rumit. Menurut penelitian (Dede Kurnia et al., 2021) paradigma pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menggunakan permainan dan turnamen kompetitif antar berbagai kelompok siswa untuk mendorong partisipasi. Berdasarkan tahapan tersebut dilakukan observasi aktivitas terhadap siswa kelas V yang berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan. Sehingga diperoleh data siklus pertama dan kedua sebagai berikut :



Gambar 2. Hasil Observasi aktivitas siswa

Analisis model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament yang digunakan untuk mengajarkan materi tentang sistem pernapasan manusia menghasilkan hasil observasi tindakan siswa yang ditunjukkan pada gambar. Berdasarkan observasi dan analisis menunjukkan bahwa siklus 1 memiliki kategori cukup sibuk dengan rata-rata 52,62%. Rata-rata 89,73% dengan kategori sangat aktif dicapai pada pelaksanaan siklus 2 berikut observasi dan analisis. Adapun presentase tersebut diperoleh berdasarkan pengamatan pada saat pembelajaran, beberapa kategori atau rubrik penilaian aktivitas terdiri dari sepuluh kategori diantaranya antusias peserta didik dalam menerima materi, Kepatuhan dalam pembentukan tim secara heterogen, Diskusi pendalaman materi dalam kelompok, Penguasaan materi yang diajukan dalam game, Peserta didik memperlihatkan ekspresi proses berfikir, Ketegasan jawaban yang diberikan setiap siswa, Keterampilan membacakan jawaban, Keberanian dalam mengajukan tantangan, siswa dapat merespon dengan baik, Siswa memahami pembelajaran dengan baik.

Beberapa kategori tersebut dijadikan acuan untuk menilai keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kemudian hasilnya akan dianalisis dan memperoleh presentase rata-rata yang telah disebutkan diatas. Peningkatan aktivitas belajar siswa merupakan salah satu hasil yang baik dari hasil belajar yang membandingkan siklus pertama dan kedua. Karena partisipasi aktif semua orang dalam permainan akademis, lingkungan belajar Turnamen Permainan Tim di kelas menjadi sangat mendidik. Pada pelaksanaan siklus atau tahap yang pertama, motivasi belajar siswa sangatlah rendah begitupun semangat belajarnya. Hal ini kemungkinan terjadi karena mereka belum terbiasa aktif di dalam kelas, hanya beberapa anak saja yang menunjukkan semangat yang cukup tinggi. Kondisi tersebut menjadikan belajar dan bekerja sama dalam kelompok tidaklah berjalan dengan lancar, terdapat beberapa anak yang masih sibuk sendiri tidak mau berpartisipasi perihal diskusi dengan kelompoknya. Dengan demikian guru dituntut untuk lebih tegas dalam menerapkan aturan dalam pembelajaran TGT agar siswa tidak menyepelkan tanggung jawab mereka dalam kelompoknya.

Penelitian ini dilanjutkan untuk tahap atau siklus yang kedua karena pada siklus yang pertama dirasa belum cukup memuaskan. Untuk hasil pada siklus yang kedua motivasinya sudah terbangun dengan baik, karena mereka sudah memahami akan kompetisi yang dilakukan antar kelompok. Mereka berusaha semaksimal mungkin agar kelompoknya bisa memperoleh nilai tertinggi dan akan mendapatkan penghargaan. Tidak terdapat lagi siswa yang sibuk sendiri semua anggota siswa berpartisipasi dalam kelompoknya masing-masing. Kekompakan berdiskusi inilah yang nantinya akan membuahkan hasil yang maksimal dan dari kegiatan belajar kelompok ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan, sportifitas dan tanggung jawab. Penggunaan model pembelajaran sangatlah penting dalam suatu pembelajaran karena akan menentukan keberhasilan pembelajaran tersebut. Hal ini sejalan dengan (Anitah W et al., 2021) metode pengajaran harus membuat siswa termotivasi dalam belajar; Pendidik harus menggunakan strategi yang mendorong siswa untuk belajar sendiri Rasa ingin tahu tentang materi pelajaran yang diajarkan sangat penting, seperti partisipasi siswa. Dia menekankan dalam bukunya bahwa ini adalah beberapa pedoman dasar yang harus diikuti. Guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang rileks dan menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil penyelidikan ini menjelaskan bagaimana dan mengapa paradigma pembelajaran kooperatif TGT dapat digunakan untuk melengkapi proses pendidikan secara efektif. Partisipasi siswa meningkatkan hasil belajar dan mendorong lebih banyak keterlibatan dari siswa. Studi sebelumnya (Desi

Puspitasari et al., 2023) memberikan dukungan terhadap temuan tersebut. Hal ini menunjukkan bagaimana paradigma pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) meningkatkan keterlibatan siswa dalam setiap siklus dengan mendorong keterlibatan dalam proses pendidikan. Pembelajaran didalam kelas hendaknya tercipta hubungan antar sesama siswa, siswa bersama pendidik.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasi kepala sekolah, guru dan siswa SD Kelas 5 Wangunrejo. Peneliti juga ingin menyampaikan penghargaan kepada Universitas Terbuka, Universitas Pendidikan Mandalika, dan pengelola jurnal yang telah memfasilitasi publikasi artikel hasil penelitian ini.

Simpulan dan Saran

Menurut temuan peneliti dalam penelitian tindakan kelas (PTK), anak kelas V SD Wangunrejo yang mempelajari sistem pernapasan manusia sangat efektif dengan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Hasil belajar pada siklus awal diperoleh hasil sebesar 53,33% sedangkan siklus kedua dilakukan pengukuran hasil belajar dengan persentase 86,66%. Selain pada hasil belajar, aktivitas siswa juga dilakukan pengukuran. Pada siklus pertama diperoleh presentase dengan rata-rata 52,62% predikat cukup sementara itu pada siklus yang kedua diperoleh presentase dengan rata-rata 89,73% predikat sangat aktif. Penggunaan beberapa model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kondisi kelas dan kebutuhan siswa disarankan bagi sekolah, khususnya bagi para pendidik, agar lebih meningkatkan pemahaman siswa. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya agar karya mereka dapat dibangun berdasarkan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Anam, M. C., Muzanni, A., & Mujiburrahman, M. (2020). Learning Effectiveness of Guided Science to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 369. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i3.27985>
- Anitah W, S., Julaeha, S., & Wardani. (2021). *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka.
- Dede K, A, Yadi H. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamen (TGT) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*. 5 (2), 2614-8242.

- Desi P, Dine T, R, Tjut A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Wujud Benda dan Sifatnya Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamen (TGT) Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*. 6 (2), 2621-4997.
- Jaswandi, L., Hadi, M. S., Kartiani, B. S., & Muzanni, A. (2022). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di Mts Hidayatussibyan Nw Sankerang. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(2). <https://doi.org/10.33394/realita.v7i2.6656>
- Jusrianto, Haspidawati N, Daniel P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV Model Pembelajaran Teams Game Tournament SDN 256 Bonepute Kecamatan Nuha. *Jurnal Pendidikan*. 10, No 4, 2745-4312.
- Kelana, B,J & Wardani, S,D. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD*. Edutrimedia Indonesia
- Manasikana O, A. (2022)..Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP. LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.
- Nurhayati, Asep Sukendah Egok, Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6 (5), 2580-1147.
- Riska D, Nur H, Nur F, A,P. (2022). Penerapan..Model Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekola Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Pinisi Journal Of Education*. 2 (5), 2747-268X.
- Sahir, H,S. (2021). Metodologi Penelitian. KBM Indonesia
- Sappaile, I, B, Pristiwaluyo, T, Deviana I. (2021). *Hasil Belajar dan Prekspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar siswa*. Global RCI
- Sulistyo A & Haryanti N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Eureka Media Aksara