

Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Turnament Berbantuan Media Permainan Tradisional Engklek

dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar

(Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpakel Kec Trucuk, Kab Klaten, Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, Tahun Ajaran 2022/2023)

Ariff Maulana¹, Srie Mulyani², D Wahyudin³

¹Universitas Pendidikan Indonesia

²Universitas Pendidikan Indonesia

³Universitas Pendidikan Indonesia

Pos-el; [1ariffmaulana75@upi.edu](mailto:ariffmaulana75@upi.edu); [2sriemulyani@upi.edu](mailto:sriemulyani@upi.edu); [3dwahyudin@upi.edu](mailto:dwahyudin@upi.edu)

ABSTRAK

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar disinyalir belum baik dalam pelaksanaannya. Hal ini disebabkan rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran IPAS dan belum berkembangnya model pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Salah satu upaya dalam memperbaiki hal tersebut dengan diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional engklek. Dengan model pembelajaran ini memungkinkan terjadi proses pembelajaran yang aktif dan kreatif. Permasalahan pertama berkaitan dengan indikator keaktifan yaitu pada saat mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa masih menyalin hasil pekerjaannya dari teman yang lebih pintar, sehingga ketika guru mengajukan pertanyaan, mereka tidak mampu menjawab dan membuat hasil pekerjaannya di depan kelas. Sementara itu, permasalahan kedua berkaitan dengan hasil pemahaman konsep siswa yang terlihat dari hasil pekerjaan siswa yang belum maksimal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan mengadaptasi model Kemmis & Mc Taggart dengan jumlah dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 3 Karangpakel dengan jumlah siswa 30 siswa terdiri dari 18 laki-laki dan 12 perempuan. Instrumen yang digunakan lembar observasi, soal tes pemahaman konsep, dokumentasi. Berdasarkan kajian terhadap penelitian, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan media permainan engklek dalam pembelajaran IPAS di SD memberikan hasil yang signifikan. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* (TGT) dapat dilihat dari aktivitas guru dan siswa pada setiap siklusnya yang mengalami peningkatan. Pencapaian hasil pemahaman konsep siswa pada siklus I "Tinggi" dan siklus II "Sangat Tinggi". Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional engklek dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS.

Kata kunci: *Cooperative learning*, *teams games tournament*, aktivitas siswa, pemahaman Konsep, pembelajaran IPAS.

PENDAHULUAN

Proses pertumbuhan pendidikan di Indonesia disinyalir mengalami keterlambatan karena berbagai faktor, termasuk bagaimana meningkatkan dan menyamakan standar

pendidikan. Pemerintah berupaya memberlakukan berbagai undang-undang untuk memerangi risiko ketidaksetaraan dan *learning loss* selama masa pasca pandemi. Keterlambatan belajar dapat dikenali ketika anak-anak berjuang dengan keterampilan yang dipelajari sebelumnya, tidak dapat melakukan tugas tingkat kelas, atau datang ke situasi sulit sebagai konsekuensi dari ketidakmampuan mereka untuk memahami materi di semua tingkatan. (Akademik Badan Standar et al., 2022)

Krisis pembelajaran dan upaya untuk meningkatkan kurikulum sebelumnya. Temuan penelitian (Wahyuni, dkk. 2019) menunjukkan guru kesulitan saat memanfaatkan Kurikulum 2013 untuk membuat rencana pelajaran, menerapkan pembelajaran ilmiah, dan mengevaluasi pengetahuan siswa mengkonfirmasi hal ini. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Krissandi dan Rusmawan. (2019) bahwa Kurikulum 2013 dibatasi oleh pemerintah, administrator sekolah, instruktur, orang tua, dan bahkan siswa itu sendiri.

Kurikulum merdeka yang ditambahkan sebagai opsi merupakan terobosan. Kurikulum merdeka disesuaikan dengan metode pembelajaran yang disukai setiap siswa. Diyakini bahwa kurikulum merdeka akan memberi anak-anak ruang yang lebih besar untuk mengasah kemampuan dasar dan serat moral mereka. Kurikulum merdeka, dengan prosedur yang lugas, fleksibel, dan pengembangan karakter. Diharapkan siswa mampu memenuhi tuntutan masyarakat yang adaptif dan mampu bersaing dengan membangun kurikulum mandiri yang berbasis pada pengembangan ilmu pengetahuan dan karakter, khususnya pada level fundamental yang akan menjadi landasan untuk tahapan selanjutnya. secara global.

Dalam pelaksanaan Kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS tidak lagi tergabung dalam tematik. Namun, dibuatkan mata pelajaran teripisah yang dinamakan dengan sebutan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). (Hattarina dkk, 2022, hlm. 190). Hal ini dilakukan dikarenakan untuk mempersiapkan diri peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran IPA dan IPS yang akan dilaksanakan pada jenjang kelas berikutnya secara terpisah

Ilmu pengetahuan sosial adalah topik yang dikaitkan dengan ilmu alam dalam kurikulum merdeka di tingkat dasar menjadi Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), anak-anak terus memandang segala sesuatu secara keseluruhan. Akibatnya, pembelajaran IPA dan IPS diringkas menjadi satu mata pelajaran (Mendikbudristek, 2021). Selain itu, Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menekankan pada kemampuan siswa dalam menerapkan informasi mereka. Siswa harus memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi,

meneliti, dan memperoleh kesadaran tentang lingkungannya dengan memperhatikan peristiwa alam dan hubungan antara makhluk hidup di sekitarnya sebagai bagian dari proses pembelajaran. Syafitri dkk, (2022)

Mata Pelajaran IPAS bertujuan untuk menguatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya, baik dari aspek alam maupun sosial. Penggabungan dua hal tersebut dinilai karena peserta didik dalam tingkat dasar masih pada tahap berpikir konkret/ sederhana, holistik, komprehensif, namun ditahap yang tidak detail. Penggabungan ini juga diharapkan dapat memicu peserta didik agar dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada kelas IV SDN 3 Karang pakel, Kabupaten Trucuk, Kabupaten Klaten, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep sosial masih sangat rendah, dengan perolehan rata-rata sebesar 83,34% (di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 75). Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang sedang berlangsung tidak secara aktif melibatkan siswa, sebagaimana dibuktikan dengan fakta bahwa tingkat perolehan rata-rata di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Selain model pembelajaran yang tepat, tidak ada solusi untuk masalah yang telah diidentifikasi ini. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran di sekolah bergantung pada keterlibatan siswa dan penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini adalah untuk menarik perhatian siswa, minat serta keterlibatan siswa, sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif. Dengan keaktifan tersebut maka siswa akan lebih mandiri dan mampu membangun konsep dengan pengalamannya secara langsung. Dengan proses tersebut harapannya adalah siswa mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Melihat permasalahan di atas, maka perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative learning tipe Teams Games Turnament (TGT)*. Menurut Hamdani (2010:92)

Pembelajaran *Cooperative learning tipe Teams Games Turnament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Proses pembelajaran berlangsung dalam kelompok-kelompok kecil dengan fasilitator teman sejawat yang dapat membuat siswa aktif karena menggunakan sistem game akademik. Komponen TGT meliputi presentasi kelas,

belajar kelompok, games, turnamen dan penghargaan kelompok. Dengan pembelajaran TGT di kelas, menuntut siswa aktif dalam pembelajaran baik secara fisik, mental maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal. Kegiatan pembelajaran melibatkan interaksi dengan guru, dan lingkungan belajar menyediakan akses ke materi pembelajaran. Bagi siswa, pembelajaran adalah proses pendampingan yang dilakukan guru untuk membantu mereka mengembangkan pengetahuan, karakter, dan kemampuan serta sikap dan keyakinan mereka (Suardi, 2018).

Slavin menggambarkan *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai teknik pengajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan meminta mereka memainkan permainan akademik yang kompetitif dengan tim mereka (2005: 13). Siswa belajar dalam kelompok kecil menggunakan pendekatan *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*, yang berkembang menjadi *Teams Games Tournament (TGT)*. Di STAD, komponen utama kurikulum adalah diskusi kelompok, kuis, laporan kemajuan individu, dan pengenalan tim. Kedua jenis ini berbeda karena jenis *Teams Games Tournament (TGT)* mengembangkan kompetisi tim dan menggabungkan kegiatan akademik untuk membuat belajar lebih menyenangkan dan menyenangkan. berdasarkan peran masing-masing individu. Siswa berkompetisi dalam *Teams Games Tournament (TGT)* bersama anggota tim lainnya untuk mencetak poin untuk tim masing-masing. Guru dapat mengatur permainan dalam bentuk kuis dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi topik. Mungkin juga ada pertanyaan tentang kelompok yang diinterpolasi dari waktu ke waktu (identitas kelompok mereka).

Adapun langkah-langkah model pembelajaran TGT menurut Slavin dalam (Kadir, 2013) sebagai berikut: (1) Guru mengajar seperti biasa. (2) Siswa-siswa belajar dalam kelompok yang heterogen. (3) Masing-masing siswa menuju kemeja turnamen untuk bertanding. Setiap meja turnamen terdiri dari wakil dari tiap kelompok, memiliki kemampuan yang sama. (4) Setelah pertandingan selesai, semua siswa kembali ke kelompok masing-masing. (5) Guru mengumumkan dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara.

Permainan tradisional Jawa yang disebut engklek melibatkan lukisan kotak di tanah dan kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya di permukaan yang rata. Permainan engkol sering dilakukan di halaman oleh 2 hingga 5 wanita. Namun demikian, sebelum kita memulai permainan, kita harus terlebih dahulu membuat kotak di tanah yang terbuat dari tanah, aspal, atau semen. Pertama-tama kita harus menggambar lima persegi panjang vertikal, kemudian persegi panjang lain di kanan dan kiri (Montolalu .

2005:34 Dalam bahasa daerah Bengkulu, istilah "engklek" mengacu pada permainan Lompek Kodok, juga dikenal sebagai "Katak Pelompat" (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: 30). Namun demikian, Somdah adalah nama lain untuk permainan engklek, menurut Wardani (2010: 15). Media gambar persegi panjang digunakan dalam permainan Somdah, yang digambar di tanah atau di lantai. Permainan Engklek (dalam bahasa Jawa) memiliki arti yang beragam di setiap permainan. Pemain yang kalah semakin dipandang memiliki karakteristik sejati dan sifat karakter lainnya (Alfi dkk, 2019). Thomas Lickona (alfi et al, 2019, hlm 55) dalam *Children* dapat berhasil memasukkan ciri-ciri karakter yang diajarkan dalam permainan tradisional Engklek untuk kehidupan sehari-hari jika mereka terbiasa dan sering memainkan permainan ini., Antara lain, permainan tradisional Engklek mengajarkan sembilan karakteristik kerja keras berikut: (1) Rajin dan ulet dalam belajar dan beribadah (2) Teliti dan teliti dalam mengerjakan pekerjaan rumah, menyaring informasi, dan bercakap-cakap dengan orang lain (3) Menghargai waktu dengan membuat jadwal harian, merencanakan ke depan, dan memanfaatkan waktu luang (4) Bekerja keras dengan membantu orang tua dan orang lain (5) Bekerja cerdas dengan memanfaatkan peluang. (6) Kesabaran, seperti menunggu dengan sabar untuk berbuka puasa, (7) Disiplin, seperti mematuhi instruksi orang tua dan disiplin waktu (8) Ketulusan, termasuk sejati dan bantuan yang tidak mementingkan diri sendiri (9) Jangan pernah menyerah sebelum menyelesaikan tugas.

Langkah permainan tradisional engklek sederhana saja, Lompat saja dengan satu kaki di setiap plot ubin yang sebelumnya diilustrasikan di tanah dalam permainan engkol konvensional. Setiap anak muda membutuhkan kereweng atau gacuk untuk bermain, yang biasanya berbentuk ubin pecah, ubin lantai, atau batu rata. Ubin dilemparkan ke salah satu ubin yang ditampilkan di tanah; Pemain harus melompat ke ubin berikutnya dengan satu kaki di sekitar ubin karena ubin dengan Gacuk tidak dapat dilalui atau ditempati oleh mereka. Sambil melemparkannya, itu tidak boleh melampaui kotak yang diberikan; jika ya, itu dianggap batal dan orang berikutnya dipilih sebagai gantinya. Pemain yang menyelesaikan ronde awalnya melempar gacuk sambil menghadapi cengkehnya; Jika mendarat di ubin yang dipilih, ubin menjadi "sawah" -nya, memungkinkan dia untuk berjalan di atasnya dengan kedua kaki sementara pemain lain dilarang melakukannya selama permainan.

Ketika siswa bekerja atau berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas, mereka terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang membantu menerapkan proses pembelajaran. Hasilnya, siswa mendapatkan pengalaman, pengetahuan, pemahaman, dan lebih banyak

aspek dari apa yang dilakukan. Ketika guru dan siswa terlibat dalam kegiatan, ada kegiatan di kelas. Untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, keaktifan baik fisik maupun mental dalam proses kegiatan belajar mengajar inilah yang dimaksud dengan "pembelajaran aktif" dalam konteks ini (Maharani & Kristin, 2017).

Menurut Bloom (Suryani, 2019, hlm. 2), pemahaman merupakan tugas untuk menilai bakat siswa dan termasuk dalam komponen domain kognitif, yaitu pemahaman. Kemampuan murid untuk menjelaskan pentingnya konten yang diberikan dengan mengembangkan hipotesis berupa pengetahuan dasar dan membandingkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki, menurut Widodo (Suryani, 2019), disebut sebagai pemahaman. Seperti yang dikatakan oleh (Soedjadi, 2000: 14) "Konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk membuat klasifikasi, atau klasifikasi yang sering dinyatakan oleh frasa atau urutan kata," menurut definisi tersebut. Konsep, sementara itu, "berkembang sejalan dengan pertemuan berikutnya dengan keadaan, peristiwa, terapi, atau kegiatan lain, baik yang diturunkan melalui membaca atau pengalaman langsung," klaim Yolanda (2020).

Menurut Chiu (Faradillah, Hadi dan Soro, 2020, Hlm. 25) kemampuan konsep merupakan suatu kemampuan siswa dalam memahami suatu materi yang disajikan yang dapat diinterpretasi serta mampu di aplikasikan.

Menurut Bloom dalam Asep Andri Astriyandi (2021, Hlm.64) pemahaman konsep yaitu meliputi translasi, interpretasi, dan ekstrapolasi. Sesuai dengan hal tersebut maka pemahaman konsep ini yaitu salah satu kemampuan untuk mengungkapkan suatu materi bahan ajar yang sudah dipahami, lalu diinterpretasi dan dapat diaplikasikan. Dalam upaya untuk mengukur ketercapaian pada ranah kognitif siswa menurut Bloom (Suryani, 2019, hlm. 2) terdapat beberapa tingkatan aspek ranah proses berpikir kognitif peserta didik yaitu meliputi: "mengingat (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasikan (*apply*), menganalisis (*analyze*), evaluasi (*evaluate*), dan membuat (*create*).” Ranah kognitif merupakan salah satu domain ranah yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mengukur hasil belajar peserta didik, salah satunya yaitu pemahaman (Suhartono & Indramawan, 2021, hlm. 72).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Kemmis dan Mc Taggart mengatakan bahwa penelitian tindakan merupakan suatu bentuk penelitian refleksi diri untuk memperbaiki praktik yang

dilakukan sendiri. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD N 3 Karangpakel Trucuk, Klaten yang berjumlah 30 siswa. Pemilihan subyek dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa subyek tersebut mempunyai permasalahan yang telah teridentifikasi pada observasi awal. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data hasil observasi berupa lembar keaktifan siswa dan dokumentasi mengenai kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non tes. Menurut Slameto (2015) terdapat dua macam alat pengukuran yaitu tes dan non tes. (a) Teknik Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (b) Teknik Non tes adalah cara pengumpulan data dengan tidak menggunakan alat-alat baku, dengan demikian tidak bersifat mengukur dan tidak diperoleh angka-angka sebagai hasil pengukuran. Teknik non tes terdiri dari: observasi, studi dokumentasi, catatan lapangan. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan kondisi pada pra siklus, siklus I dan siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil pemahaman konsep.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

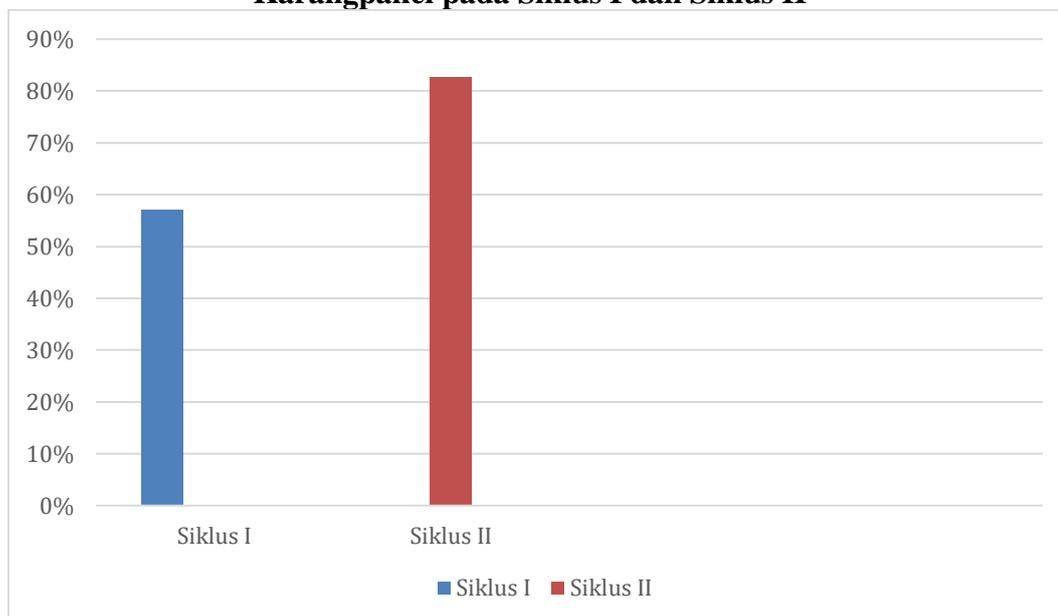
Tabel 1. Analisis Perbandingan Keaktifan Belajar Kondisi Siklus I dan Siklus II

No.	Siklus	Rata-rata	Persentase	Keterangan
1	Siklus I	2,3	57%	Tinggi
2	Siklus II	3,31	82,7%	Sangat Tinggi

Sumber: Data Hasil Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpakel Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data pada tabel di atas, terlihat adanya perbandingan antara keduanya dan terdapat peningkatan pada setiap siklus, untuk melihat lebih jelas dapat dilihat melalui diagram berikut:

Diagram 1. Persentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpaku pada Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa terdapat perbandingan antara aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Siklus I memperoleh nilai rata-rata 2,3 dengan persentase 57% dan termasuk ke dalam kategori tinggi. Sedangkan pada siklus II aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata 3,31 dengan persentase 82,7% dan termasuk ke dalam kategori sangat tinggi. Dilihat dari hasil rekapitulasi aktivitas belajar siswa hal tersebut dapat dikaitkan berdasarkan faktor Internal golongan psikologi yaitu menurut Sadirman (2008) sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi tersebut yaitu perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, bakat, berpikir, motif. Dapat disimpulkan kembali bahwa sangat jelas aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* berbantuan media permainan tradisional engklek dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

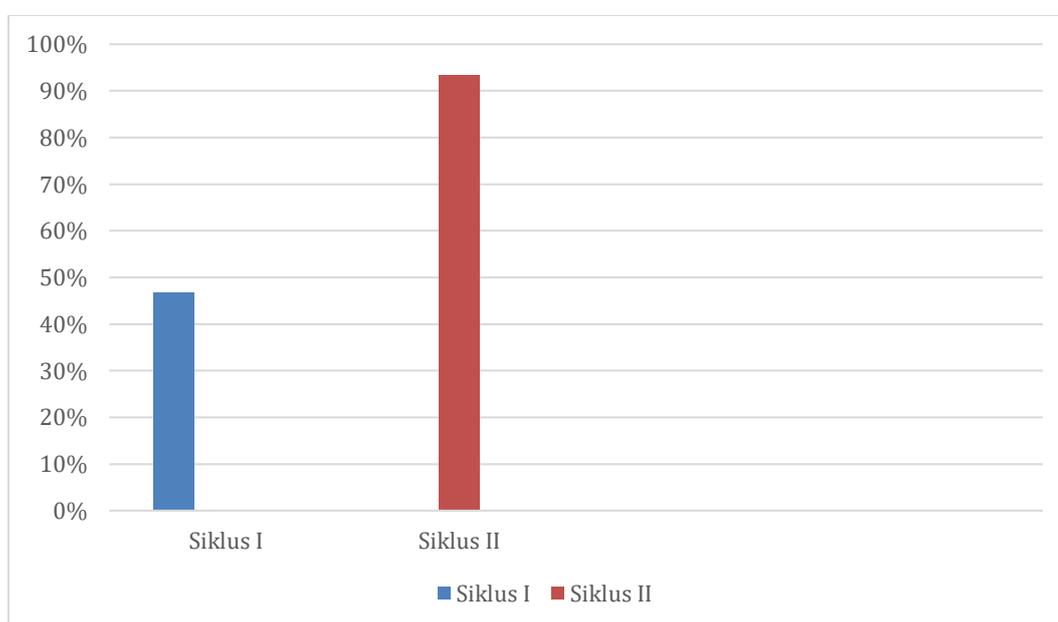
Tabel 2. Analisis Perbandingan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpaku pada Siklus I dan Siklus II

No.	Siklus	Jumlah	Rata-rata	Persentase
1	Siklus I	2190	73	46,66%

No.	Siklus	Jumlah	Rata-rata	Persentase
2	Siklus II	2570	85,7	93,33%

Sumber: Data Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpaket Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data rekapitulasi pada tabel tersebut, untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan rata-rata hasil tes pemahaman konsep siswa IV SDN 3 Karangpaket pada setiap siklusnya dapat dilihat melalui diagram berikut:



Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil tes pemahaman konsep pada siswa kelas IV SDN 3 Karangpaket Kecamatan Trucuk, Kabupaten Klaten mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Pada Siklus I rata-rata nilai yang diperoleh adalah 73 dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 46,66% dan terjadi peningkatan pada siklus II dengan rata-rata 85,7 dengan persentase sebesar 93,33% siswa yang tuntas dari KKM yang ditentukan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* berbantuan media permainan tradisional engklek dapat memperbaiki pemahaman konsep siswa pada pembelajaran Bab 6 Indonesiaku kaya budaya muatan mata pelajaran IPAS, oleh karena itu penelitian ini dianggap berhasil.

Hasil penelitian ini menguatkan beberapa hasil penelitian yang ditemukan belakangan ini, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Saptayanti, dkk (2016) menunjukkan bahwa

penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Gugus Singasari

Uraian di atas memberikan gambaran bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* sangat efektif dalam pembelajaran IPAS. Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* dalam penelitian ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD Negeri 3 Karangpakel pada mata pelajaran IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, Tahun Ajaran 2022/2023

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* dapat meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Karangpakel. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa siklus I 57% dan siklus II menjadi 82,7%. Pemahaman konsep siswa pada siklus I 46,66% dan pada siklus II menjadi 93,33%.. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD Negeri 3 Karangpakel pada mata pelajaran IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, Tahun Ajaran 2022/2023 Saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian ini adalah guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang bervariasi lagi dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif dan bagi siswa hendaknya lebih memperhatikan dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Md, Kt.Dibia, Kd. Suartama. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 2 No: 1.
- Saptayanti, Gusti Ayu Kade Emi, I Made Citra Wibawa, Ketut Pudjawan. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 4 No: 1
- Akademik Badan Standar et al., (2022), Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran, Jakarta, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Anita Jojor, Hotmaulina Sihotang. 2022. Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan. 4(4): 5150 – 5161.
- Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Fajri, L., & Martini, K. (2012). Upaya peningkatan proses dan hasil belajar kimia materi koloid melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dilengkapi dengan teka-teki. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 1(1), 89–96. Retrieved from <http://eprints.uns.ac.id/11435>
- Faradillah, A., Hadi, W., & Soro, S. (2020). Evaluasi Proses & Hasil Belajar Matematika Dengan Diskusi Dan Simulasi
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal B Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hamdani, M., Mawardi, S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>.
- Rakhmadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. B. (2013). Pengaruh penggunaan metode teams games tournaments berbantuan media teka - teki silang dan ular tangga dengan motivasi belajar terhadap prestasi siswa pada materi koloid kelas XI SMA Negeri 1 Simo tahun pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 2(4), 190–197