



Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Warisan Budaya Kelas VI SD Negeri 2 Joho melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Teknologi

Shinta Ayu Wardani¹, Tria Aprilia Ratna Sari², Aprilia Dita Puspita Sari³,
Ulfa Putri Rahmadiana^{4*}, Zulvia Rifqi Nabilla Ash.⁵, Erwin Putera Permana⁶,
Misbahul Anam⁷

shintaayu379@gmail.com¹, trio.april@gmail.com², aditasari77@gmail.com³,
ulfaputri09@gmail.com⁴, nabilla.ash99@gmail.com⁵, erwinp@unpkediri.ac.id⁶,
anamcui66@gmail.com⁷

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Profesi Guru

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Nusantara PGRI Kediri

⁷SDN 2 Joho Nganjuk

Abstract : This study aims to improve the academic achievement of 6th grade students at SD Negeri 2 Joho in science lessons on cultural heritage, using the technology-based Teams Games Tournament (TGT) learning model. This study was implemented through the Classroom Action Research (CAR) method which was carried out in two cycles. Each cycle consists of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. In the first cycle, learning was carried out using the lecture method, while in the second cycle the TGT model was applied which utilized technology media. The results of the study showed a significant increase in students' average scores, from 62.08 with a completion rate of 41.67% in the first cycle to 77.92 with a completion rate of 83.33% in the second cycle. Thus, the application of the technology-based TGT learning model has proven effective in improving learning outcomes and student participation during learning.

Keywords : Teams Games Tournament, Technology, Learning outcomes, Cultural heritage.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan capaian akademik siswa kelas 6 di SD Negeri 2 Joho dalam pelajaran IPAS mengenai warisan budaya, dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbasis teknologi. Penelitian ini diterapkan melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah, sedangkan pada siklus kedua diterapkan model TGT yang memanfaatkan media teknologi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata siswa, dari 62,08 dengan tingkat ketuntasan 41,67% di siklus pertama menjadi 77,92 dengan tingkat ketuntasan 83,33% di siklus kedua. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa selama pembelajaran.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, Teknologi, Hasil belajar, Warisan budaya.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dasar dan penting bagi pengembangan individu serta kemajuan bangsa. Sistem pendidikan di Indonesia terdiri dari jenjang dasar (SD 6 tahun, SMP 3 tahun), menengah (SMA/SMK 3 tahun), dan tinggi (perguruan tinggi/universitas) (Sujatmoko, 2016). Di SD, IPS berperan penting dalam mengenalkan lingkungan sosial budaya, termasuk warisan budaya, yang menumbuhkan rasa cinta tanah air. Namun, pembelajaran IPS sering dianggap membosankan karena metode yang monoton, berdampak pada motivasi dan hasil belajar. Memasuki Abad Ke-21, pendidikan membutuhkan pendekatan yang lebih adaptif, memadukan metode klasikal dengan inovasi (Rahayu et al., 2022). *Educaplay*, platform pembelajaran interaktif, dapat mendukung model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). TGT menekankan kerjasama tim, permainan akademik, dan turnamen, yang disukai siswa SD (Agustiani et al., 2023). Penelitian menunjukkan TGT berdampak positif pada motivasi, keaktifan, dan hasil belajar.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru dan sejumlah siswa kelas VI SDN 2 Joho, diketahui bahwa guru jarang menerapkan model pembelajaran yang kreatif atau inovatif, baik dalam mata pelajaran IPAS maupun pelajaran lainnya. Guru cenderung menggunakan metode tradisional seperti ceramah dan hafalan. Di sisi lain, siswa mengungkapkan bahwa mereka masih kesulitan memahami materi IPAS dan sering merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran. Dalam kelas yang terdiri dari 24 peserta didik, KKM mata pelajaran IPAS adalah 75. Setelah dilakukan evaluasi, hanya terdapat 10 peserta didik yang memperoleh nilai 75 atau lebih. Persentase ketuntasan klasikal adalah $(10/24) \times 100\% = 41,67\%$. Karena 41,67% lebih kecil dari 75%, maka pembelajaran IPAS materi warisan budaya di kelas tersebut belum dapat dikatakan berhasil dan perlu adanya perbaikan. Masalah tersebut dapat diatasi dengan cara memotivasi peserta didik dan meningkatkan minat belajar mereka. Hal ini juga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif (Nedianna et al., 2023).

Salah satu metode pembelajaran yang digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis teknologi, di mana metode ini mendorong siswa untuk bekerja sama secara kolaboratif dalam tim. Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis teknologi menawarkan sejumlah kelebihan yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Wahyudi et al., 2018). Integrasi teknologi memungkinkan adanya variasi dalam bentuk permainan dan kuis yang lebih interaktif, seperti penggunaan platform pembelajaran online, aplikasi edukasi, atau bahkan game edukasi. Dengan demikian, motivasi belajar peserta didik

semakin meningkat. Selain itu, teknologi memfasilitasi umpan balik yang lebih cepat dan personal bagi setiap peserta didik, sehingga mereka dapat dengan mudah mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Fitur kolaborasi pada platform online juga memungkinkan pelajar dari beragam daerah untuk berkolaborasi dalam sebuah kelompok, memperluas jangkauan pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Materi tentang warisan budaya termasuk dalam salah satu topik yang diajarkan pada mata pelajaran IPAS. Pada mata pelajaran ini menggabungkan antar materi IPA dan IPS untuk relevansi dengan kehidupan sehari-hari. Pada bab ini, peserta didik dikenalkan tentang berbagai warisan budaya di Indonesia. Materi warisan budaya di kelas VI cocok menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada materi ini memiliki materi yang luas dan warisan budaya yang ada di Indonesia banyak. Peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan materi warisan budaya. Sehingga peserta didik lebih mudah mengingat warisan budaya yang ada di Indonesia tanpa kesulitan dalam menghafalkannya.

Menurut (Mahdiyah et al., 2024) penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Tematik di SD Kemala Bhayangkari Makassar mengungkapkan bahwa terdapat kenaikan signifikan dalam tingkat keaktifan siswa, yaitu sebesar 65,60% pada siklus pertama, yang kemudian meningkat menjadi 88,51% pada siklus kedua. Peningkatan ini berdampak positif pada hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pretest tercatat sebesar 58,2, sementara nilai posttest pada siklus pertama mencapai 72, dan meningkat lagi menjadi 90 pada siklus kedua. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa baik keaktifan maupun hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dan penerapan model pembelajaran TGT terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran tematik.

Penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas VI SD Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Armidi, 2022), hasil analisis data menunjukkan adanya perbaikan dalam pencapaian belajar antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, total skor yang diperoleh adalah 1330 dengan rata-rata 67, tingkat pemahaman 67%, dan ketuntasan belajar mencapai 70%. Sementara itu, pada siklus II, total skor meningkat menjadi 1590 dengan rata-rata 80, tingkat pemahaman 80%, dan ketuntasan belajar mencapai 95%. Perbandingan antara kedua siklus tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan ini memperlihatkan peningkatan daya serap rata-rata sebesar 13% dan kenaikan ketuntasan belajar hingga 25%. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif jenis TGT

terbukti secara signifikan dapat memperbaiki hasil belajar IPS pada siswa di kelas VI SD. Oleh karena itu, penelitian berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Warisan Budaya Kelas VI SD Negeri 2 Joho melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Teknologi diharapkan dapat menghadirkan atmosfer pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan efisien, dengan tujuan akhir untuk memaksimalkan pencapaian hasil belajar peserta didik secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus berurutan dengan menggunakan model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (Aqib & Amrullah, 2018). Tiap siklus mencakup empat tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, implementasi, observasi, dan evaluasi. Penelitian ini merupakan suatu penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan melibatkan siswa kelas VI dari SD Negeri 2 Joho. Terdapat 24 peserta didik yang terlibat, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 23 September hingga 18 Desember.

Pada studi ini, proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tiga jenis alat ukur. Alat-alat yang digunakan antara lain lembar observasi, tes soal, dan dokumentasi (Permana, 2016). Observasi difokuskan pada tindakan yang dilakukan oleh pengajar selama sesi pembelajaran berlangsung. Lembar observasi tersebut akan diisi oleh wali kelas. Lembar observasi ini dilakukan setiap pertemuan dengan tujuan untuk mengevaluasi agar terjadi peningkatan. Soal tes akan berupa soal mengenai materi mata pelajaran IPAS materi warisan budaya yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran kelas VI SD. Penelitian ini menggunakan dokumentasi untuk mencatat nilai pencapaian belajar siswa di setiap tahap siklus, hasil observasi guru, dan foto. Foto dokumentasi diambil selama proses pembelajaran berlangsung, mulai dari awal hingga akhir tahap analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pertama, pendekatan yang diterapkan dalam proses pengajaran adalah pendekatan umum. Proses pembelajaran pada tahap awal ini dilaksanakan dalam satu sesi pertemuan di mana VI SD Negeri 2 Joho. Pertemuan dilaksanakan pada Selasa, 5 November 2024. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran pada siklus I pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya adalah hanya sedikit peserta didik yang meraih nilai melebihi KKM, dengan

persentase sebesar 41,67% dari total 24 peserta didik. Di bawah ini akan disajikan nilai rata-rata yang diperoleh oleh para peserta didik.

Tabel 1. Hasil Analisis Evaluasi Belajar Siklus I

Nilai	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	Jumlah	Rata-rata
Jumlah peserta didik	-	-	-	3	10	1	-	9	1	-	24	
Jumlah nilai	-	-	-	120	500	60	-	720	90	-	1490	62,08

Tabel 2. Data Ketuntasan Belajar Siklus I

Pembelajaran	Tuntas		Tidak tuntas		Jumlah peserta didik	Rata-rata
	Jumlah	%	Jumlah	%		
Siklus 1	10	41,67%	14	58,33%	24	62,08

Hasil dari siklus I didapatkan bahwa terdapat 41,67 % peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM. Untuk itu dilakukan tindak lanjut berupa penambahan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbasis Teknologi di siklus II. Siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pada kelas VI SD Negeri 2 Joho. Siklus kedua ini dilaksanakan Selasa, 12 November 2024. berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran pada pembelajaran siklus II pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya adalah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM dengan jumlah persentase 83,33% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas memiliki persentase sebanyak 16,67%. Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik akan disajikan di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Evaluasi Belajar Siklus II

Nilai	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	Jumlah	Rata-rata
Jumlah peserta didik	-	-	-	-	3	1	-	14	6	-	24	
Jumlah nilai	-	-	-	-	150	60	-	1120	540	-	1870	77,92

Tabel 4. Data Ketuntasan Belajar Siklus II

Pembelajaran	Tuntas		Tidak tuntas		Jumlah peserta didik	Rata-rata
	Jumlah	%	Jumlah	%		
Siklus 2	20	83,33%	4	16,67%	24	77,92

Dari penjabaran hasil penelitian di atas, terlihat bahwa penambahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Teknologi) berdampak pada peningkatan hasil peserta didik. Karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Teknologi membantu peserta didik untuk memvisualisasikan secara nyata materi pembelajaran yang tidak tersedia di sekolah dan sulit dijangkau peserta didik. Menurut Jean Piaget tahap perkembangan kognitif anak usia kelas VI SD umumnya masuk dalam tahap operasional konkret, dimana anak mulai mampu berpikir logis dan sistematis tentang objek – objek konkret. Penelitian ini secara keseluruhan telah dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu siklus I dan II. Hasil yang diperoleh menunjukkan kemajuan yang signifikan, baik dalam hal keterlibatan guru dalam proses pengajaran maupun pencapaian nilai ketuntasan oleh para siswa. Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran yang berlangsung sangat fleksibel dan terus berupaya memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada, baik yang dialami oleh guru maupun peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah diungkapkan, dapat disarikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang memanfaatkan teknologi mampu berkontribusi pada peningkatan pencapaian belajar siswa. Proses peningkatan tersebut dimulai dengan bertambahnya antusiasme pelajar dalam mengikuti pembelajaran dengan pendekatan TGT yang memanfaatkan teknologi. Hal ini mendorong mereka untuk lebih tekun dan penuh perhatian dalam setiap tahap pembelajaran. Fokus dan keseriusan ini menjadi dasar bagi siswa untuk lebih mendalami materi dan memperkuat daya ingat mereka. Sebagai hasilnya, dengan tingkat konsentrasi yang tinggi, pencapaian belajar siswa akan mengalami kemajuan yang signifikan. Namun, tidak dapat disangkal bahwa media gambar ini memiliki kekurangan. Guru perlu mempersiapkan berbagai permainan dan alat, seperti LCD dan komputer. Sebagai alternatif, untuk mengatasi situasi ini, guru bisa menggunakan TV LED yang terhubung dengan internet sebagai pengganti perangkat komputer dan LCD. Meski demikian, kelemahannya terletak pada kebutuhan akan ukuran layar TV yang cukup besar agar seluruh siswa dapat melihat dengan jelas.

DAFTAR RUJUKAN

Agustiani, T. N., Suryadi, S., & Rahman, G. A. (2023). Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Peserta Didik

- Menggunakan Rancangan Understanding By Design (UbD) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas Iv Sekolah DASAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.673>
- Aqib, Z., & Amrullah, A. (2018). PTK Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya. *Ptk Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasinya*.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Mahdiyah, M., P, J., & Novitasari, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(1), 114–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.62017/jppi.v1i1.142>
- Nedianna, U. S., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) pada Materi Kebudayaan Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.883>
- Permana, E. P. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 1(2). <https://doi.org/10.29407/jpdm.v1i2.210>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Sujatmoko, E. (2016). Hak Warga Negara Dalam Memperoleh Pendidikan. *Jurnal Konstitusi*, 7(1). <https://doi.org/10.31078/jk718>
- Wahyudi, W., Budiman, D., & Saepudin, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11732>