



Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya

Tiara Dyah Ayu Prameswari

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Anna Roosyanti

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Erlin Kartikasari

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Korespondensi penulis: prameswaritiara52@gmail.com

Abstract. *The learning model is a frame of the application of approaches, methods and techniques in learning that will be carried out by the teacher. The purpose of this study was to determine teacher activity, student activity, student responses, and student learning outcomes in the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. This type of research is a descriptive qualitative research. The results of the teacher activity research at the first meeting showed good criteria with a percentage of 85.71% while at the second meeting the criteria were very good with a percentage of 91.07%. Student activity at the first meeting was good with a percentage of 70.83%, while the second meeting was very good with a percentage of 93.75%. The value of the student response questionnaire is classified as very good with a percentage of 89%, while classical student learning outcomes are classified as very good with a percentage of 83.33%. The conclusions show that the Teams Games Tournament (TGT) model is very effective and feasible to be used as a learning model in facilitating teachers and students when participating in the learning process of Natural Resources (SDA) materials.*

Keywords: *Learning Models, Natural Resource Materials, Crossword Puzzle Media (TTS), Monopoly Media.*

Abstrak. Model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan pendekatan, metode, dan teknik dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, respon siswa, dan hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian aktivitas guru pada pertemuan pertama menunjukkan kriteria baik dengan presentase 85,71% sedangkan pada pertemuan kedua kriteria sangat baik dengan presentase 91,07%. Aktivitas siswa pada pertemuan pertama kriteria baik dengan presentase 70,83% sedangkan pertemuan kedua kriteria sangat baik dengan presentase 93,75%. Adapun nilai dari angket respon siswa tergolong kategori sangat baik dengan presentase 89%, sedangkan hasil belajar siswa secara klasikal tergolong kategori sangat baik dengan presentase 83,33%. Simpulan menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) sangat efektif dan layak untuk dijadikan sebagai model pembelajaran dalam mempermudah guru dan siswa saat mengikuti proses pembelajaran materi Sumber Daya Alam (SDA).

Kata kunci: Model Pembelajaran, Materi Sumber Daya Alam, Media Teka-Teki Silang (TTS), Media Monopoli.

Received Januari 30, 2023; Revised April 30, 2023; Accepted Juli 30, 2023

*Corresponding author, e-mail address

LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang telah disusun guru dalam menyelenggarakan proses belajar yang berisi kegiatan yang akan dilakukan, indikator pencapaian hasil belajar, memuat alokasi waktu, dan penilaian terhadap hasil belajar siswa. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus merancang kegiatan proses pembelajaran, serta materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Guru diharuskan bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan terfokus dengan apa yang dijelaskan oleh guru, dengan menerapkan menggunakan model pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada tanggal 5 Oktober 2022 memperoleh informasi bahwa selama pembelajaran guru hanya menggunakan video saja. Guru bimbang dalam menentukan model atau media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menyenangkan. Guru hanya menerapkan pembelajaran langsung dengan bantuan bahan ajar buku siswa, disamping itu siswa hanya mengerjakan latihan soal dan tugas dari buku. Oleh sebab itu aktivitas belajar siswa masih sangat rendah, karena siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuannya dan mengemukakan pendapat. Kegiatan pembelajaran masih mengikuti paradigma lama atau pembelajaran berpusat pada guru, sehingga siswa kurang termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran. Guru sebaiknya menciptakan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan serta menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran. Maka dengan adanya inovatif kemampuan siswa dapat berkembang dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bisa dijadikan sebagai acuan dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan sikap kerjasama dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima siswa dengan struktur kelompok yang heterogen (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Tipe pembelajaran kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dimana siswa berperan aktif dalam

suatu kompetisi tim yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa (Nasheha et al., n.d.). Penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran bisa dilakukan dalam mata pelajaran apapun, misalnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS memuat berbagai materi salah satunya materi tentang Sumber Daya Alam (SDA).

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* bertujuan agar siswa mengetahui SDA yang ada di Indonesia serta membantu siswa untuk mengembangkan interaksi siswa secara baik melalui media games monopoli dan Teka Teki Silang (TTS). Menurut (Noorfaedah, 2022) penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sumber Daya Alam (SDA). Menurut (Pratiwi & Sukanti, 2017) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. Menurut (Maharani et al., 2019) membuat siswa meningkatkan partisipasi aktifnya dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian pemaparan diatas, maka akan berupaya mengetahui bagaimana penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi Sumber Daya Alam Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru, untuk mendeskripsikan aktivitas siswa, untuk mengetahui hasil belajar siswa, dan mendeskripsikan respon siswa saat penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

KAJIAN TEORITIS

Model pembelajaran merupakan kerangka acuan yang menggambarkan pendekatan sistematis untuk mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Harefa et al., 2022). Model pembelajaran merupakan aturan pembelajaran yang diterapkan secara teratur yang meliputi strategi, metode, teknik, dan pendekatan (Setyowati et al., 2020). Berdasarkan beberapa penjelasan, model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka pembelajaran yang mencakup strategi, teknik, metode, materi, media, dan alat penilaian pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan menggunakan tim beranggotakan empat hingga enam siswa yang berbeda dalam

penguasaan materi. Tim bermain permainan, antar tim untuk mengumpulkan poin tambahan, yang kemudian digunakan untuk membuat skor tim mereka. Tim yang memperoleh poin terbanyak akhirnya akan diberi penghargaan (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang dimana siswa dalam kelompok kecil menerima materi dengan cara berkompetisi secara akademik. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki sintak dalam penerapannya menurut (Amalia, 2022):

1. Penyajian informasi. Guru memberikan informasi yang mengenai materi yang akan dipelajari. Metode yang dilakukan guru yaitu ceramah, guru menyampaikan penjelasan tentang materi, tujuan pembelajaran, mata pelajaran dan tugas siswa. Siswa diharuskan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.
2. Mengorganisasikan siswa menjadi kelompok kecil. Guru mengelompokkan siswa menjadi kelompok kecil dengan anggota 4 sampai 5 orang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan kriteria sikap siswa. Kelompok yang terbentuk, bertugas mempelajari lembar kerja yang diberikan guru.
3. Turnamen. Turnamen dilakukan dalam permainan akademik. Permainan dimainkan dalam suatu kompetisi yang dimana siswa berlomba-lomba mengumpulkan skor melalui permainan.
4. Memberikan penghargaan. Guru dan siswa sudah melaksanakan turnamen sehingga guru mendapatkan kelompok yang memenangkan turnamen. Guru mengumumkan tim pemenang selama turnamen dan memberi penghargaan serta motivasi kepada kelompok yang belum memenangkan permainan.

Keunggulan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* menurut (Sandra et al., 2022) antara lain:

1. Lebih mempersingkat waktu dalam menguasai materi secara mendalam, karena tugas siswa hanya berdiskusi dengan kelompok dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama kelompok dan materi yang disampaikan guru bisa tersampaikan dengan keseluruhan;
2. Mengedepankan menerima perbedaan tiap individu. Siswa dihadapkan oleh perbedaan individu dalam kelompok, setiap siswa juga memiliki pendapat yang berbeda setiap individunya sehingga harus bisa menerima pendapat yang berbeda;

3. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Semua siswa diharapkan berpartisipasi dalam pembelajaran karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keinginan siswa untuk memenangkan turnamen/ games.

Monopoli adalah media yang menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga mendapatkan informasi dan materi yang dipelajari. Berikut merupakan manfaat media monopoli dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut (Aditia, 2022) yaitu:

1. Siswa memahami konsep pelajaran yang dimodifikasi dan model permainan yang menarik, yang membuat kegiatan pembelajaran lebih jelas dan menarik;
2. Pembelajaran dengan permainan monopoli ini akan menjadi lebih aktif dan interaktif. Siswa akan memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman satu kelompok, lingkungan sekitar, dan guru;
3. Dengan adanya media monopoli waktu dan tenaga dan lebih efisien, waktu dan tenaga yang dihabiskan untuk kegiatan pembelajaran dapat diolah dengan tepat, dan guru dapat mentransfer materi pembelajaran secara menyeluruh;
4. Memberikan kesempatan kepada guru untuk mengubah perilaku siswa menjadi lebih produktif dan aktif dengan mengubah peran mereka menjadi lebih produktif;
5. Media monopoli merupakan tempat yang menyenangkan untuk bermain karena pemain bersaing untuk mengumpulkan poin untuk menjadi pemenang dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu skor.

Teka-Teki Silang merupakan media yang mengasah otak dengan menjawab pertanyaan pada kotak-kotak mendatar dan menurun yang membentuk kata (Ade et al., 2021). Berikut merupakan manfaat media teka-teki silang (TTS) dengan adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut (Agustin et al., 2021) antara lain:

1. Membantu siswa mengingat materi yang diberikan guru dalam menyelesaikan soal berupa teka-teki silang;
2. Media teka-teki silang dapat menghilangkan kejenuha dan kebosanan saat mengikuti pembelajaran;
3. Proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga tidak membosankan;

4. Siswa aktif sehingga mau berpartisipasi dalam proses belajar sehingga dapat membuat siswa menjadi mandiri, berpikir kritis, dan demokratis dengan bermain;
5. Materi yang diberikan guru kepada siswa menjadi lebih mudah karena pembelajaran berlangsung “tanpa disadari”, supaya siswa tidak bosan sehingga tidak berfokus pada guru secara terus menerus.

Materi sumber daya alam (SDA) adalah materi yang menjelaskan tentang kekayaan alam dan perlu dilestarikan untuk kelangsungan hidup manusia (Dharmawibawa, 2019). Menurut (Setiawan, 2022) sumber daya alam dibedakan sesuai kemungkinan pemulihannya antara lain yaitu Sumber Daya Alam (SDA) dapat diperbaharui termasuk flora, fauna, air dan udara, jika penggunaannya tidak dikontrol, sumber daya alam dapat habis dan cepat punah atau tidak ada lagi dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui merupakan sumber daya alam yang membutuhkan waktu yang lama untuk digunakan seperti gas alam, minyak bumi, batu bara, dan jenis sumber daya lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif merupakan penelitian nyata yang ditujukan untuk memahami fenomena dengan tujuan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang masalah manusia dan sosial. Langkah-langkah penelitian kualitatif antara lain identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, uji keabsahan, menyajikan hasil, kesimpulan. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif karena akan mendeskripsikan keadaan yang terlihat berdasarkan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV. Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, angket respon siswa dan tes hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket, tes. Penelitian ini menggunakan analisis data perhitungan. Data diperoleh dari hasil pengumpulan data yakni data aktivitas guru, data aktivitas siswa, dan respon siswa dan tes hasil belajar siswa.

a. Data Aktivitas Guru

Data aktivitas guru yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru saat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) akan dianalisis menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase frekuensi aktivitas yang muncul

f : banyaknya aktivitas yang muncul

N : jumlah aktivitas keseluruhan yang muncul

b. Data Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa saat mengikuti proses pembelajaran menggunakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Data aktivitas siswa akan dianalisis menggunakan rumus berikut.

$$NA = \frac{JS}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NA : Nilai persen yang dicari

JS : Jumlah skor yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum aktivitas siswa

c. Data Respon Siswa

Data respon siswa merupakan hasil respon yang diberikan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Data respon siswa dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{N s}{N s \max} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

N s : Jumlah skor hasil respon siswa

N s max : jumlah skor maksimum (Jumlah skor seluruh item x jumlah siswa)

d. Data Tes Hasil Belajar Siswa

Data tes hasil belajar siswa diperoleh dari tes hasil belajar yang dikerjakan siswa dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Analisis data hasil tes dilihat dari kriteria ketuntasan hasil belajar siswa. Data tes hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\sum N = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \times \text{bobot nilai soal}$$

Keterangan:

$\sum N$ = Nilai yang diperoleh

Setelah menghitung hasil tes belajar siswa secara individu, maka dapat dihitung analisis data hasil tes klasikal. Data hasil tes klasikal dapat dihitung menggunakan rumus berikut ini.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} > 70}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

• **Aktivitas Guru**

Data aktivitas guru diperoleh melalui teknik pengumpulan data observasi menggunakan instrument lembar observasi aktivitas guru untuk mengetahui aktivitas guru dalam pembelajaran pada saat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) materi sumber daya alam.

Jumlah skor yang diperoleh dari data aktivitas guru pada pertemuan pertama dan kedua terdapat peningkatan. Pada pertemuan pertama jumlah skor yang didapatkan adalah 48 dengan presentase 85,71% tergolong baik, sedangkan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan pada aktivitas guru dengan memperoleh skor 51 dengan presentase 91,07% tergolong dalam kategori Sangat Baik. Terbukti dari aktivitas guru pada kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup mendapatkan skor 3 dan 4 dengan kategori baik dan sangat baik.

• **Aktivitas Siswa**

Data aktivitas siswa diperoleh melalui teknik pengumpulan data observasi menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas siswa untuk mengetahui aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) materi sumber daya alam. Siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua berjumlah 30 siswa.

Jumlah skor yang diperoleh dari aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama jumlah skor yang diperoleh dari aktivitas siswa adalah 34 dengan presentase 70,83% tergolong kategori baik, sedangkan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan pada aktivitas siswa yaitu jumlah skor

yang diperoleh adalah 45 dengan presentase 93,75% yang tergolong dalam kategori sangat baik.

- **Respon Siswa**

Data respon siswa diperoleh melalui teknik pengumpulan data angket menggunakan instrument angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi sumber daya alam (SDA). Siswa yang memberikan respon sebanyak 30 siswa. Angket respon siswa berisi 10 butir pernyataan positif yang terdiri atas nilai respon 1-4.

Hasil respon siswa sebesar 1068, maka hasil perhitungan data respon siswa adalah 89% dan tergolong kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi sumber daya alam (SDA) mendapat respon positif dari siswa. Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran, siswa lebih mudah memahami materi, siswa mampu mengerjakan tugas secara berkelompok, siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat, pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga mampu memahami lingkungan sekitar, materi sumber daya alam merupakan materi yang menarik, dan siswa senang dengan pembelajaran yang berkompetensi dan bermain terbukti dari hasil presentase tergolong kategori sangat baik. Siswa juga lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, Siswa merasa antusias belajar materi sumber daya alam dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dan siswa ingin pembelajaran menggunakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibuktikan dari hasil presentase yang tergolong sangat baik, namun tiga siswa memberi skor 2 pada 3 pernyataan yang menyatakan tidak setuju.

- **Hasil Belajar Siswa**

Data hasil belajar siswa diperoleh melalui teknik pengumpulan data tes menggunakan instrument tes hasil belajar siswa untuk mengetahui hasil belajar atau kemampuan siswa terhadap materi yang dipelajari dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi sumber daya alam (SDA). Siswa diberikan tes dalam bentuk soal uraian sebanyak 10 butir soal yang sudah di validasi oleh dua dosen ahli. Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan pada mata pelajaran IPS adalah 70. Siswa yang tidak tuntas berjumlah 5 siswa dengan

presentase 16,67 % dan siswa yang tuntas berjumlah 25 siswa dengan presentase 83,33%. Maka kriteria ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dikategorikan sangat baik. Siswa yang memiliki kriteria belum tuntas berjumlah 5 orang karena nilai yang di dapatkan siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan data hasil penelitian, model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan secara sangat baik di SDN Dukuh Kupang V Surabaya siswa kelas IV-C. Hasil perhitungan data aktivitas guru pada pertemuan pertama mendapat presentase 85,71% tergolong baik, sedangkan pertemuan kedua jumlah skor yang didapatkan 51 dengan presentase 91,07% tergolong dalam kategori Sangat Baik.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) suasana kelas menjadi menyenangkan. Aktivitas siswa tergolong kategori baik pada pertemuan pertama dengan presentase 70,83% dan sangat baik pada pertemuan kedua dengan presentase 93,75%. Sejalan dengan pendapat (Sandra et al., 2022) penerapan model pembelajaran TGT berbentuk permainan membuat siswa lebih suka belajar dan lebih aktif. Siswa SDN Dukuh Kupang V Surabaya kelas IV-C, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memakai permainan/games monopoli dan TTS membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat. Siswa juga lebih aktif mengikuti permainan TTS dan monopoli serta menjawab pertanyaan, yang membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Siswa memberikan respon yang positif setelah mengikuti pembelajaran saat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media TTS dan monopoli. Siswa lebih senang menerima pembelajaran dengan bermain. Rata-rata respon siswa di setiap pernyataan yaitu setuju dan sangat setuju mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dibuktikan pada presentase respon yaitu 89% dan tergolong kategori sangat baik.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menarik dan mudah di pahami tergolong kategori sangat baik, sedangkan hasil dari belajar siswa dibuktikan pada hasil respon siswa di pernyataan siswa mampu mengerjakan tugas secara berkelompok tentang SDA melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) tergolong kategori sangat baik.

Hasil siswa dalam belajar terbilang kategori sangat baik dengan presentase 83,33%. Presentase hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) menggunakan permainan/ *games* TTS dan monopoli SDA dapat membantu serta memahami materi sehingga hasil belajar siswa juga maksimal .

Model pembelajaran ini juga mengajarkan siswa untuk bersosialisasi dan meningkatkan toleransi sesama siswa tanpa memperhatikan perbedaan. Media yang digunakan peneliti untuk menunjang proses pembelajaran dapat mengetahui aktivitas siswa pada saat penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), siswa tertarik dengan media yang digunakan peneliti, terbukti hasil respon yang diberikan siswa yaitu siswa bahagia pada pembelajaran yang berkompetisi dan bermain. Teka-Teki Silang (TTS) permainan yang digunakan pada pertemuan pertama siswa menyelesaikan permasalahan dengan menjawab di dalam kolom yang sudah disediakan, media teka-teki silang dapat mengasah kemampuan siswa. Pada pertemuan kedua menggunakan media monopoli untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar supaya lebih aktif dan lebih mudah memahami materi. Selama melakukan penelitian, penulis menemui keterbatasan yang berhubungan dengan waktu penelitian, karena pergantian pemain setiap kelompok dan menjawab pertanyaan yang membuat waktunya lebih cepat habis untuk mengatasi itu, peneliti memberikan tambahan waktu yang semula hanya 15 menit menjadi 30 menit. Pada saat pengerjaan tes hasil belajar, waktu yang diberikan hanya 15 menit namun siswa sudah harus beristirahat, namun pada saat jam istirahat ada beberapa siswa yang meminta untuk mengerjakan tes hasil belajar yang belum selesai dikerjakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) SDN Dukuh Kupang V Surabaya kelas IV-C materi sumber daya alam (SDA) terlaksana dengan sangat baik. Hasil analisis data membuktikan aktivitas guru pada pertemuan pertama dan kedua terjadi kenaikan yakni presentase yang semula baik jadi sangat baik. Aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua meningkat, siswa yang awalnya kurang aktif menjadi lebih aktif. Presentase pada pertemuan pertama tergolong kategori baik menjadi kategori sangat baik. Respon siswa memperoleh presentase tergolong dalam kategori sangat baik

sehingga dapat membuat hasil belajar siswa meningkat dengan memperoleh presentase tergolong dalam kategori sangat baik.

SARAN

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan guru dalam berbagai mata pelajaran selain materi sumber daya alam (SDA) sehingga dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Hendaknya guru merancang pembelajaran dan menyesuaikan waktu pembelajaran dengan memperhatikan sintak *Teams Games Tournament* (TGT) agar waktu pembelajarannya sesuai dan maksimal. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan oleh guru untuk memperoleh hasil belajar siswa yang baik.

DAFTAR REFERENSI

- Ade, M. Y. N., Bare, Y., & Mago, O. Y. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Pada Materi Sistem Gerak Untuk Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 63–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.485>
- Adilah, A. N., & Minsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekola. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026> ISSN
- Aditia, R. (2022). *Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Peserta Didik Kelas V SD/MI*.
- Agustin, S., Sumardi, & Hamdu, G. (2021). Kajian Tentang Keaktikan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166–176.
- Aini, D. F. N. (2018). Self Esteem Pada Anak Usia Sekolah Dasar Untuk Pencegahan Kasus Bullying. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 6(1), 36–46.
- Amalia, S. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIA1 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Jaringan Tumbuhan di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Biology Education*, 10(2), 1–12.
- Asfihan. (2022). *Pengertian SDA*. Ruangpengetahuan.Co.Id.

- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R., & Negara, I. G. A. O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174.
- Dharmawibawa, I. D. (2019). Kearifan Lokal Masyarakat Desa Seloto dalam Pengelolaan Sumberdaya Alam Di Danau Lebo. *Jurnal Mandalanursa*, 1(1), 29–35.
- 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 Basicedu*, 4(4), 860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telambanua, T., Hulu, F., Telaumbanua, K., Lase, I. P. S., Ndruru, M., & Ndraha, L. D. M. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08(1), 325–332. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022> Abstrak
- Helmi Azhar, M., & Ghufron, A. (2022). Analysis of Learning Media Needs in the Implementation of Online Lectures during the Covid-19 Pandemic. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 301–310. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.827>
- Iqbal. (2020). Pengelolaan dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(1), 8–21.
- Maharani, D. A. M., Rahmawati, I., & Sukamto. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team Quiz dan Media Teka Teki Silang. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 151.
- Nasheha, A., Sholehah, A., Rahayu, A., Israwan, F., & Zelvilia, N. M. (n.d.). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)*.
- Natalia, D., Surastina, & Hastuti. (2022). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Dengan Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Menggala Tahun 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Noorfaedah, W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 040 Pasawahan Pada Materi Sumber Daya Alam. *Jurnal Ilmiah Nasional*, 4(3), 134–141.

- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran* (Nurdyansyah (ed.)). Nizamia Learning Center.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Pratiwi, A., & Sukanti. (2017). Penerapan Pembelajaran TGT Berbantu Media Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa SMKN 1 Pengasih. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1), 54–65.
- Sandra, E., Theresia, M., & Nurbaiti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 2(2), 28.
- Setiawan, P. (2022). *Pengertian Sumber Daya Alam*. Gurupendidikan.Co.Id.
- Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 13. <https://doi.org/https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.865>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. CV BUDI UTAMA.
- Susanto, A., Raharjo, & Prastiwi, M. S. (2012). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Jurnal Bio Education*, 1(1), 1–6.
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH*, 7(1), 66–74.