

Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Tiara Firda Cahyarani, Farida Nur Kumala, Sih Budhi Santioko

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Tiarafirda13@gmail.com

Abstract: *This Research Was Conducted Based On The Low Learning Outcomes Of Students In The Classroom Which Resulted In Low Scores Of Some Students In Pancasila Education Subjects. From This, The Main Purpose Of This Study Is To Analyze The Improvement Of Learning Outcomes Of Grade Iv Students On The Material Of Roles In The School And Community Environment With The Tgt Model Through The Method Of Classroom Action Research (Ptk). Ptk Begins By Analyzing Conventional Learning At The Pre-Cycle Stage Then Providing Treatment Using The Tgt Model In Cycles 1 And 2 By Analyzing The Results Of Each Cycle. Research By Applying The Tgt Learning Model Can Improve Student Learning Outcomes. The Tgt Model Not Only Focuses On Improving Learning Outcomes, But Also Contributes To The Development Of Students' Social And Collaborative Skills. The Interesting And Fun Learning Approach In This Model Makes It Easier For Students To Understand.*

Key Words: *Learning Outcomes; Model Team Games Tournament (TGT)*

Abstrak: Penelitian Ini Dilakukan Berdasarkan Rendahnya Hasil Belajar Pada Peserta Didik Di Kelas Yang Mengakibatkan Nilai Beberapa Siswa Rendah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Dari Hal Tersebut Tujuan Utama Penelitian Ini Adalah Untuk Menganalisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv. Pada Materi Peran Di Lingkungan Sekolah Dan Masyarakat Dengan Model Tgt Melalui Metode Penelitian Tindakan Kelas (Ptk). Ptk Diawali Dengan Menganalisis Pembelajaran Konvensional Pada Tahapan Pra Siklus Kemudian Memberikan Perlakuan Menggunakan Model Tgt Pada Siklus 1 Dan 2 Dengan Menganalisis Hasil Dari Setiap Siklus. Penelitian Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Tgt Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Model Tgt Tidak Hanya Berfokus Pada Peningkatan Hasil Belajar, Tetapi Juga Berkontribusi Pada Pengembangan Keterampilan Sosial Dan Kolaboratif Siswa. Pendekatan Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan Dalam Model Ini Memudahkan Peserta Didik Dalam Memahami materi

Kata kunci: Hasil Belajar; Model Team Games Tournament (TGT)

Pendahuluan

Pendidikan laksana fondasi kokoh yang menopang kemajuan individu dan peradaban. Dengan pendidikan yang tepat dan berkualitas setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan potensi maksimalnya. Sejalan dengan salah satu pendapat Ki Hajar Dewantara, bahwa pendidikan memerdekakan siswa dengan memberikan kesempatan pada anak didik untuk berkembang sesuai minat dan bakatnya, namun tetap diperhatikan sesuai kebutuhan dan karakteristik setiap peserta didik. Proses pembelajaran merupakan inti dari pendidikan, melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik melalui berbagai metode dan strategi untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Proses belajar

diharapkan menghasilkan perubahan pada individu yang terlibat, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan (Firmansyah, 2015).

(Subarjo, Sudhita, dan Suarjana 2014) Pembelajaran dirancang untuk merangsang, mempertahankan, dan memperkuat kemampuan berpikir kritis dan belajar mandiri pada setiap individu, sehingga potensi dan kemampuan mereka dapat berkembang melalui proses belajar. Dari hal tersebut mengisyaratkan bahwa keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru. Guru adalah perancang dan fasilitator utama dalam proses belajar-mengajar. Keputusan guru terkait pemilihan materi, metode pengajaran, penggunaan media, hingga strategi evaluasi secara langsung membentuk pengalaman belajar siswa. Guru dengan kemampuan penciptaan lingkungan belajar yang menarik, relevan, dan menantang, serta memberikan umpan balik yang konstruktif, akan lebih mungkin mengantarkan siswa pada pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Sebaliknya, pendekatan yang kurang efektif, monoton, atau tidak responsif terhadap kebutuhan siswa dapat menjadi penghalang signifikan.

Keberhasilan pendidikan dalam proses belajar, dapat diindikasikan salah satunya, oleh nilai atau hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam evaluasi belajar. Hasil belajar merupakan apa yang mampu dan berhasil dikuasai peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Faktor yang berpengaruh pada hasil belajar ada dua yakni faktor internal (faktor dalam diri siswa) dan faktor eksternal (faktor luar diri siswa). Salah satu faktor eksternal yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik adalah aktivitas pembelajaran yang dirancang oleh guru. Pengajaran guru yang efektif berpotensi meningkatkan ketertarikan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dari hal tersebut, Guru perlu untuk menguasai dan terampil menerapkan beragam metode, strategi, pendekatan, model pembelajaran, dan media sebagai kompetensi penting untuk meningkatkan minat, partisipasi aktif, serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, rendahnya hasil belajar dialami oleh kelas IVC pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Fakta di lapangan, guru menjadi sosok utama dalam pemberian materi ajar di kelas, tetapi siswa hanya pendengar yang pasif. Hal tersebut terjadi karena praktik pengajaran yang dominan masih berpusat pada guru, khususnya ceramah, yang berimplikasi pada terciptanya atmosfer pembelajaran yang membosankan bagi siswa. Dari hal tersebut timbul keadaan siswa yang mudah bosan yang akhirnya kelas

menjadi tidak kondusif dan ramai. Dan pada akhirnya menciptakan rendahnya hasil belajar siswa.

Dari hal tersebut, salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif learning. Model pembelajaran kooperatif dianggap efektif dalam memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta memfasilitasi kolaborasi siswa dalam mempelajari materi dan menyelesaikan tugas. (Surya, 2018) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada kerja sama sebagai aspek sentral dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Agus Suprijono (2014: 56) model belajar kelompok tidak seluruhnya dapat dikatakan kooperatif sepenuhnya, untuk mencapai hasil terbaik, 5 unsur metode kooperatif harus dilakukan yakni (1) Ketergantungan yang saling menguntungkan, (2) tanggung jawab setiap individu), (3) Interaksi yang bersifat membangun. (4) interaksi komunikatif antar anggota, (5) cara kerja kelompok

Aktivitas kerjasama dalam pembelajaran memicu partisipasi aktif siswa dan kolaborasi dalam kelompok yang terdiri dari 4 hingga 6 anggota dengan pembagian yang heterogen. Model pembelajaran kooperatif satu diantaranya merupakan penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament(TGT). TGT merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan belajar dalam tim dan turnamen permainan dengan tujuan akhir memperoleh poin untuk skor. Dasar dari model TGT adalah menyatukan belajar dalam kelompok, bertukar pikiran, dan unsur permainan di. (Setiawan & Lastya, 2021:133)Teams games tournament (TGT) merupakan Persaingan pendidikan yang menggunakan teknik tes dengan sistem poin sebagai instrumen untuk memantau perkembangan peserta didik. Model TGT menyajikan beragam cara seperti ceramah, berkolaborasi dengan anggota kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan tim. Melalui model ini, siswa didorong untuk aktif dalam pembelajaran, sementara guru berfungsi sebagai mentor dan memberikan kritik yang membangun untuk perkembangan mereka. (Suardin, Hamiyani, and Fazila 2023)

Model pembelajaran TGT dinilai sukses dalam peningkatan hasil belajar adanya dorongan penghargaan bagi kelompok yang menang, sehingga peserta didik akan terlibat penuh dengan antusias serta penuh semangat dalam bersaing. Adanya tutor sebaya juga menyebabkan peserta didik lebih nyaman, percaya diri, dan mampu menyerap materi khususnya bagi siswa yang kesulitan mencerna pembelajaran, di samping penjelasan dari guru, siswa juga akan mendapatkan tutor sebaya dalam kegiatan berkelompok untuk diskusi. (Suardin & Andriani, 2021:234) Dalam menerapkan model pembelajaran TGT, ada sejumlah

langkah yang penting untuk diperhatikan ,yaitu; (1)pembentukan kelompok yang beragam dengan jumlah anggota 3-5 peserta didik; (2)persiapan materi ajar oleh guru , dan penetapan anggota tim kelompok belajar untuk mengerjakan tugas secara berkolaborasi ; (3) peserta didik melakukan permainan turnamen (4)Pemberian penghargaan atau hadiah kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi diantara kelompok lain (5)peserta didik mengerjakan soal evaluasi individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik

Dari yang sudah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini menggunakan model TGT di SDN Gadang 1 sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui implementasi model TGT, siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dan berdiskusi mengenai materi, sehingga peningkatan hasil belajar dapat tercapai. Adapun mata pelajarannya adalah pendidikan Pancasila pada bab peran peserta didik di lingkungan keluarga dan masyarakat . Tujuan penelitian ini tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar, tapi juga diharapkan bisa jadi panduan bagi guru dan memberi info tentang efektivitas model pembelajaran TGT pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IVC SDN Gadang 1.

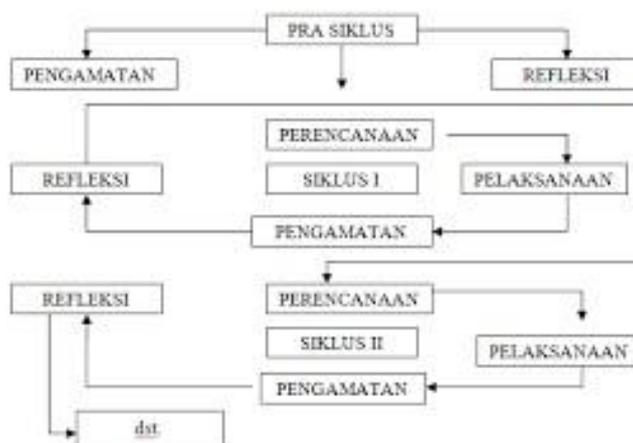
Metode

Jenis penelitian ini dikategorikan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dalam esensinya adalah penelitian tindakan yang berpusat pada aktivitas guru di dalam kelas. Arikunto (2006), PTK adalah suatu bentuk pengamatan mendalam terhadap tindakan pembelajaran yang sengaja dirancang dan terjadi secara langsung di dalam kelas. Kunandar (2008), PTK merupakan kegiatan guru yang terencana secara mandiri atau berkolaborasi, yang berorientasi pada perbaikan atau peningkatan mutu pembelajaran di kelas tempat mereka mengajar.

Tempat Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu di SD Negeri Gadang 1 pada kelas IVB dengan jumlah 26 peserta didik. Pelaksanaan penelitian pada bulan maret pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Objek penelitian adalah hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes melalui soal evaluasi di akhir pembelajaran yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa kelas IVB melalui model TGT. Soal evaluasi terdiri dari dua jenis, yakni soal pilihan ganda 10 soal dan 5 soal uraian, dengan total 15 soal. Selain itu juga dengan Observasi melalui analisis hasil pembelajaran di setiap siklus. Penyajian data dilakukan dengan analisis deskriptif melalui tabel dan bagan. Pada penelitian ini mengarah pada mata pelajaran pendidikan pancasila khususnya mengenai materi peran peserta didik di lingkungan sekolah dan masyarakat dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini melalui beberapa tahapan. Setiap tahapan penelitian diimplementasikan selaras dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, sebagaimana telah dirancang dalam faktor-faktor yang menjadi fokus penelitian.. Dalam

setiap siklus terdapat empat langkah yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting) dan pengamatan (observing) serta refleksi (reflecting). Tiap siklus dalam penelitian ini saling berkaitan. Di bawah ini ada gambar yang menunjukkan bagaimana penelitian PTK dilakukan:



Gambar 1. Prosedur penelitian PTK

Pada observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi tindakan yang paling efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Dari observasi awal, langkah yang perlu dilakukan dalam refleksi menetapkan tindakan untuk peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Pada perencanaan adalah pembuatan modul ajar dengan model kooperaif learning tipe TGT dengan runtut dari kegiatan pembuka hingga penutup. Pada kegiatan pelaksanaan dilakukan pembelajaran dengan pendekatan kooperatif tipe TGT. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan RPP yang telah dibuat. Pada langkah pengamatan (observing) dilakukan selama proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran menggunakan pendekatan cooperating learning tipe TGT. Selanjutnya pada langkah reflecting dilakukan tindakan perbaikan. Dimana dalam setiap siklus terdapat keempat langkah mulai dari perencanaan tindakan, tahapan pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan, dan refleksi. Dengan harapan akan mendapatkan hasil sesuai tujuan pembelajaran yang efektif.

Hasil dan Pembahasan

Setelah pelaksanaan observasi dengan hasil belajar siswa pada pra siklus pada peserta didik kelas IVB mata pelajaran pendidikan Pancasila materi peran di lingkungan keluarga dan masyarakat, didapatkan sebanyak 13 siswa dari 26 mendapatkan nilai dibawah KKM dengan presentase 50 % . Dimana indikator peserta didik agar mencapai batas minimum yang belum tuntas mencapai nilai KKM yakni 78 yang ditetapkan oleh sekolah. Sebagai tindak lanjut, pembelajaran menggunakan model kooperatif learning dengan tipe TGT diimplementasikan selama 2 siklus untuk mengamati dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi peran di lingkungan sekolah dan masyarakat. Berikut adalah tabel hasil belajar siswa pada pra siklus

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

No	Uraian Nilai	<i>Pra Siklus</i>	Siklus 1	Siklus 2
1	Terendah	45	47	80
2	Nilai Tertinggi	85	94	97
3.	Nilai Rata-rata	74	82	88
4	Rentang Nilai	40	47	17

Data diatas merupakan perolehan nilai siswa secara menyeluruh pada materi peran di lingkungan sekolah dan masyarakat pada saat pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Pada pra siklus menunjukkan nilai terendah yaitu 40, siklus 1 yaitu 47, dan siklus 2 yakni 80. Dari hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari nilai terendah siswa. Perbedaan tersebut diperoleh karena adanya perbedaan tindakan yang dilakukan pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Ditemukan hal yang sama pada bagian nilai tertinggi, dimana pada pra siklus didapatkan nilai 85, Siklus 1 nilai 94, dan siklus 2 nilai 97. Melihat hal tersebut, dapat diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. (Wati et al. 2024) dikatakan bahwa rendahnya tingkat keberhasilan belajar disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang bersifat satu arah atau yang terpusat pada guru. Dalam hal ini perlu adanya kreativitas atau inovasi dari guru dalam penggunaan model atau media ajar yang sesuai dengan keadaan siswa untuk memicu semangat dan antusias dalam pembelajaran (Kusdarini, Sardjijo, and Rismita 2023). Oleh karena itu dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning dengan tipe TGT dalam siklus I dan siklus II. Adapun tahapan dari penelitian ini mencakup :

Pra Siklus

Pra siklus dilakukan dengan tahapan-tahapan yakni: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan observasi dan refleksi. Dalam tahapan perencanaan, konsep pembelajaran dikembangkan melalui penetapan metode, model, pendekatan, dan strategi pembelajaran, yang diwujudkan dalam bentuk modul ajar. Kemudian pada tahap pelaksanaan dilakukan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional. Penjelasan materi melalui power point, kemudian membuat asesmen dan mendapatkan hasil belajar dengan presentase 50% . Dari data tersebut menjadi bahan tindak lanjut untuk memberikan tindakan dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tentunya membuat antusias siswa dalam pembelajaran. Tentu dengan pembelajaran yang menyenangkan, penuh antusias, kerja sama dan keterlibatan aktif peserta didik dapat dilakukan melalui TGT

Siklus I

(Thalita, Fitriyani, and Nuryani 2019) Menyebutkan dalam penerapan model kooperatif learning dengan tipe team Games Tournament (TGT) adalah pembelajaran yang melibatkan sistem berkelompok dengan adanya permainan yang tentu membuat siswa aktif. Keberadaan sistem kelompok secara implisit mendorong terjadinya kerjasama dan praktik tutor sebaya di antara siswa (Solihah 2016). Sama seperti pada tahap pra siklus, pada siklus 1 juga mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan observasi dan refleksi. Hal yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah membuat modul dengan dengan membuat model kooperatif learning dengan tipe TGT. Pada kegiatan pelaksanaan, hal yang dilakukan yakni pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan dengan sintaks model TGT , degan proses pembelajaran dari pembuka hingga penutup , lalu penggunaan pendekatan student oriented (berpusat pada siswa), dengan menggunakan pendekatan Discovery learning dibarengi dengan TPACK dimana adanya kegiatan pengamatan, diskusi, tanya jawab, penugasan serta ceramah, kemudian evaluasi di akhir pembelajaran. sesuai dengan pendapat (Gunarta 2018) model TGT meliputi (1) Penjelasan materi yang disampaikan oleh guru secara langsung. (2) adanya kelompok dalam kegiatan pembelajaran. (3) Adanya Games (Permainan). (4) Adanya turnamen yang dapat diisi dengan kegiatan yang kreatif dan inovatif, dan (5) Rekognisi tim, yaitu penghargaan atau hadiah yang diberikan kepada peserta didik atas capaian. Dalam hal ini pemberian tindakan pada siklus 1 adalah pembelajaran yang menggunakan model kooperatif kearning tipe TGT pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi peran di lingkungan keluarga dan masyarakat. Dimana pada hasil evaluasi di akhir pembelajaran, terdapat 19 siswa mencapai nilai ketuntasan dan 9 siswa tidak mencapai nilai ketuntasan. Nilai terendah yang didapat adalah 47 dan nilai tertinggi adalah 93. Jika diidentifikasi karena waktu permainan yang tidak lama sehingga tidak semua siswa mampu berdiskusi dan menjawab soal. Hal ini menjadi catatan untuk dilaksanakannya siklus II

Siklus II

Pada siklus II tahapan yang dilakukan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan diawal menetapkan proses pembelajaran yang dilakukan sama dengan Siklus I. Hal yang membedakan adalah pada pemberiaan watu diskusi kepada setiap kelompok lebih lama serta permainan yang dibuat dengan durasi lebih panjang. Untuk modul ajar tetap sama karena masih efektif untuk digunakan. Setelah melakukan perencanaan, selanjutnya implementasi pembelajaran dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dari kegiatan pembuka hingga penutup. Hasil dari evaluasi siklus II ini mendapat nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 80 dengan rentang nilai 17 dan rata-rat nilai keseluruhan adalah 88. Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa ada kenaikan hasil belajar mulai dari pra siklu, siklus I hingga Siklus II. Adapun refleksi dari kegiatan ini adalah dengan tetap melakukan pembelajaran pada siklus II dengan kata lain menggunakan model pembelajaran kooperatof learning dengan tipe Team Games Tournament (TGT).

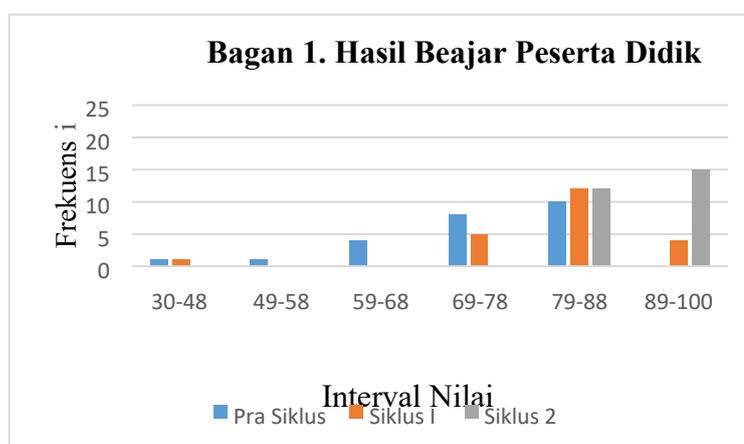
Berikut analisis hasil belajar yang diperoleh dari setiap siklus yang sudah dilakukan:

Tabel 2. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa

Interval Nilai	Frekuensi		
	<u><i>Pra Siklus</i></u>	Siklus 1	Siklus 2

30-48	1	1	0
49-58	1	0	0
59-68	4	0	0
69-78	10	5	0
79-88	10	12	12
89-100	0	4	15

Dari data distribusi frekuensi hasil belajar, dapat dilihat bahwa banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah nilai KKM yakni 78 masih tinggi pada pra siklus. Ketika sudah diberi tindakan dengan model pembelajaran kooperatif learning dengan tipe TGT, dalam hasil evaluasi terlihat interval pada siklus I dan siklus II banyak yang diatas KKM. Berikut merupakan capaian KKM peserta didik jika dilihat dari bagan :



Interpretasi dari bagan diatas dapat diketahui bahwa data pra siklus atau sebelum diberikan tindakan mendapatkan nilai di bawah 78 atau dibawah KKM sebanyak 14 siswa. Adapaun penelitian ini akan berhasil jika terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus dan siklus I ke siklus II yang artinya melampaui kkm 78 sesuai aturan yang disepakati guru. (Fauhah and Rosy 2021) keberhasilan belajar yang rendah bisa disebabkan karena penggunaan pembelajaran dengan metode konvensional atau berpusat pada guru. Salah satu faktor penyebab rendahnya nilai peserta didik adalah kurangnya keterlibatan mereka dalam pembelajaran serta penggunaan media yang tidak memfasilitasi pemahaman materi. (Handayani and Nurlizawati 2022). Merujuk pada hal tersebut, dilakukannya tindakan dengan penggunaan model kooperatif learning dengan tipe TGT pada siklus I dan Asiklus II yang menghasilkan pada siklus I berada di interval nilai 79-88 hingga 89-100 dengan mayoritas di rentang 79-88 dengan dan ketika siklus II berada di rentang interval nilai 79-88 hingga 89-100. Sesuai dengan pandangan (Trianingsih, 2016), maka ketika peserta didik menunjukkan tanda-tanda kejenuhan solusinya adalah dengan icebreaking, kuis, atau permainan dapat digunakan sebagai cara untuk memfokuskan kembali perhatian mereka. Dengan demikian, proses pembelajaran mengharuskan guru untuk bisa kreatif dan inovatif dalam menerapkan

model atau media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik di sekolah. Dari hal tersebut tentu berdampak pada antusias peserta didik dalam belajar (Kusdarini et al., 2023). Antusias, keterlibatan peserta didik secara aktif, adanya kolaborasi dalam tim terdapat pada TGT (Sudjana, 2012). Implikasi penelitian ini adalah bahwa guru hendaknya mengeksplorasi model-model pembelajaran yang menarik dan memfasilitasi pemahaman materi bagi peserta didik. Model TGT juga dapat melatih keterampilan sosial dan kolaborasi. Dengan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, peserta didik mampu menangkap materi pembelajaran.

Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan kepada siswa kelas IVC SDN Gadang 1 pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi peran di lingkungan sekolah dan masyarakat dengan menggunakan penerapan model kooperatif learning tipe TGT berhasil mengalami peningkatan hasil pebelajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan konvensional. Peningkatan terjadi bertahap setiap siklusnya. Dari hal tersebut, hendaknya guru mampu secara lebih cermat untuk mengetahui kebutuhan siswa, dan setelah itu mampu membuat pembelajaran yang bisa melibatkan peserta didik secara aktif, kreatif, dan inovatif yang tentunya dapat memotivasi peserta didik dengan penggunaan strategi, model, pendekatan atau media yang diperlukan.

Daftar Pustaka

- Arikunto Suharsimi. (2020). Penelitian Pendidikan. Jakarta: CV Alfabeta.
- Firmansyah, D. 2015. "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal Pendidikan UNSIKA* 3(1) : 24- 44.
- Majid, A. (2014). Strategi Pembelajaran . Bandung : Rosdakarya
- Setiawan, Zulfa. Dkk. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, (5)2, 1-15.
- Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. 2021. "Analisis Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9(2):321–34.
- Gunarta, I. Gd. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 1(2):112–20.
- Handayani, Lidiya Putri, and Nurlizawati Nurlizawati. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung." *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 1(3):363–69.
- Kusdarini, Kusdarini, Sardjijo Sardjijo, and Rismita Rismita. 2023. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Think-Talk-Write (TTW) Dan Alat Peraga Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7(1):71–78.
- Solihah, Ai. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1(1).

- Suardin, Suardin, Hamiyani Hamiyani, and Nur Fazila. 2023. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(4):4437–46.
- Subarjo, Michael Donny Pradana, I. Wayan Romi Sudhita, and I. Made Suarjana. 2014. "Pengaruh Model CORE Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Di Gugus I NAKula Kecamatan Negara Kabupaten Jembrana." *Mimbar PGSD Undiksha* 2(1).
- Sulorante, Lidiana Tupa. 2023. "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Koloid Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Bagi KELAS XI IPA DI SMA YPPKK Moria Kota Sorong Tahun 2020." *Sosied* 6(1):171–81.
- Thalita, Almira Rachma, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(2):147–56.
- Tight, Malcolm. 2012. *Key Concepts in Adult Education and Training*. Routledge.
- Wati, Hesty Bastika, Ikha Listyarini, Sudiyono Sudiyono, and Filia Prima Artharina. 2024. "Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4(1):105–12.
- Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. 2021. "Analisis Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9(2):321–34.
- Gunarta, I. Gd. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 1(2):112–20.
- Handayani, Lidiya Putri, and Nurlizawati Nurlizawati. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung." *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 1(3):363–69.
- Kusdarini, Kusdarini, Sardjijo Sardjijo, and Rismita Rismita. 2023. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Think-Talk-Write (TTW) Dan Alat Peraga Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7(1):71–78.
- Solihah, Ai. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1(1).
- Suardin, Suardin, Hamiyani Hamiyani, and Nur Fazila. 2023. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(4):4437–46.
- Subarjo, Michael Donny Pradana, I. Wayan Romi Sudhita, and I. Made Suarjana. 2014. "Pengaruh Model CORE Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Di Gugus I NAKula Kecamatan Negara Kabupaten Jembrana." *Mimbar PGSD Undiksha* 2(1).
- Sulorante, Lidiana Tupa. 2023. "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Koloid Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Bagi KELAS XI IPA DI SMA YPPKK Moria Kota Sorong Tahun 2020." *Sosied* 6(1):171–81.
- Thalita, Almira Rachma, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(2):147–56.
- Tight, Malcolm. 2012. *Key Concepts in Adult Education and Training*. Routledge.
- Wati, Hesty Bastika, Ikha Listyarini, Sudiyono Sudiyono, and Filia Prima Artharina. 2024. "Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4(1):105–12.