

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II SEKOLAH DASAR MELALUI *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN ULAR TANGGA “GOTIC” (*Games On Thematic*)

A'an Novita Rizky¹, Yulianti², Anita Supriati Mutmainnah³, Nurul Hasanah⁴

Jl. S. Supriadi No.48, Bandungrejosari, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65148

^{1,2}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

^{3,4}SDN Gadang 4

Surel: aannovita25@gmail.com

Abstract

This research is motivated by a lack of children's motivation in teaching and learning activities, to overcome this motivation problem it is necessary to have an action that aims to increase learning motivation for Class II-B SD Negeri Gadang 4 in 2022/2023 using the Teams Games Tournament (TGT) learning method assisted by Snake media "Gothic" staircase. The research subjects who were subjected to the action were Class II-B students with a total of 28 students, the subject of the action was students. Methods of data collection using observation and interviews, data analysis techniques used by using classroom action research techniques. The results of the pre-cycle research showed that the average result of student motivation was 37%, while in the first cycle the percentage was 57.4% and it increased again to 82.4% in the second cycle. Thus it can be concluded that the use of the Teams Games Tournament model assisted by the "Gothic" Snake and Ladders can increase student motivation in the matter of measuring the weight of objects in Class II-B students at SDN Gadang 4.

Keywords: *motivation; TGT; snake and ladder.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya motivasi anak dalam kegiatan belajar mengajar, untuk mengatasi masalah motivasi tersebut perlu adanya suatu tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Kelas II-B SD Negeri Gadang 4 tahun 2022/2023 menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga "Gothic". Subjek penelitian yang dikenai tindakan adalah siswa Kelas II-B dengan siswa yang berjumlah 28 siswa, subjek pelaku tindakan yaitu peserta didik. Metode pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan wawancara, Teknik analisis data yang digunakan dengan menggunakan teknik penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian pra siklus menunjukkan bahwa hasil rata-rata motivasi siswa sebesar 37%, sedangkan pada siklus I memperoleh persentase 57,4% dan meningkat lagi menjadi 82,4% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan Ular Tangga "Gothic" dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pengukuran berat benda pada siswa Kelas II-B di SDN Gadang 4.

Kata Kunci: *Motivasi belajar, TGT, ular tangga.*

1. Pendahuluan

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Kewajiban pendidik dalam pembelajaran yaitu mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Hrp et.al, 2022:3). Dalam menciptakan proses pembelajaran yang demikian, tentunya pendidik sebagai fasilitator peserta didik harus kreatif dan inovatif.

Pada jenjang sekolah dasar pada umumnya, kegiatan belajar mengajar menggunakan Kurikulum 2013 di kelas 2,3,5 dan 6 dengan pendekatan tematik yang merupakan pembelajaran dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran kedalam sebuah tema. Dengan pembelajaran ini siswa menjadi lebih mudah dalam memahami konsep (Wahyuni et al., 2016).

Demi keberhasilan pembelajaran tersebut, pendidik perlu menyiapkan buku-buku maupun bahan pembelajaran lain yang berhubungan dengan tema yang dipelajari (Inderasari & Agustina, 2017). Selain itu, seorang pendidik perlu menyiapkan media pembelajaran guna mendukung penyampaian materi pelajaran (Wahyuni et al., 2016), serta merancang dan mendesain pembelajaran yang sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa (Hae & Rezeki Tantu, 2021).

Keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik. Motivasi merupakan dorongan dari dalam diri untuk melakukan suatu hal agar tercapainya tujuan yang diinginkan. Menurut Sugeng (2016) motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dan motivasi juga sebagai daya penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar yang diharapkan akan tercapai. Ernata (2017) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu pendorong yang dapat mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata dan dorongan untuk berusaha melakukan perubahan terhadap tingkah laku untuk menjadi yang lebih baik.

Hasil observasi di kelas II pada pembelajaran tematik pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1, banyak peserta didik yang belum tuntas nilainya pada muatan Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP. Padahal berdasarkan wawancara, guru sudah membiasakan peserta didik untuk selalu mengingat penggunaan huruf kapital dan tanda baca, membaca jam, dan menyanyi. Ketika ditanya pun, hampir seluruh peserta didik dapat menjawab dengan benar penggunaan huruf kapital tersebut serta bisa mengucapkan jam yang ditunjuk oleh guru. Namun, pada penerapannya, hanya beberapa peserta didik yang dapat menuliskan penggunaan huruf kapital dan pembacaan jam dengan benar. Banyaknya peserta didik yang belum mampu menulis penggunaan huruf kapital dengan benar disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya semangat belajar yang kurang, karena . Oleh karena itu diperlukan suatu solusi dengan menggunakan model pembelajaran berbantuan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan temuan permasalahan yang terjadi di kelas IIB tersebut, maka peneliti mencoba untuk menerapkan model pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Keberhasilan peserta didik dalam memahami pelajaran tergantung dari cara menyajikan materi, media yang digunakan dan metode yang dipakai oleh guru.

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari awal pembelajaran sampai akhir yang dilakukan oleh pendidik dengan melibatkan peserta didik di dalam kelas (Rokhimawan, dkk. 2022). Penerapan sebuah model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, bahan ajar atau materi yang akan diajarkan, media, serta tingkat kemampuan peserta didik. Suatu model pembelajaran hendaknya memiliki langkah atau tahapan yang harus dipahami peserta didik melalui bimbingan pendidik (Sufairoh, 2017).

Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran dengan konsep permainan tim atau Teams Games Tournament (TGT) yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. (Slavin, 2010:13) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tujuan yaitu untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu anggotanya satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru dan pada akhirnya untuk memperoleh skor pada

masing-masing anggota tim. Sehingga dengan menerapkan model pembelajaran ini, peserta didik berusaha menguasai materi dengan baik dan berdampak terhadap hasil belajarnya. Sejalan dengan pendapat Afifah (2020), melalui model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) siswa belajar melalui turnamen dalam konteks akademik. Peserta didik berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain. Setiap anggota masing-masing kelompok diharapkan dapat termotivasi untuk mendukung kelompok masing-masing agar memenangkan turnamen/pertandingan, sehingga setiap anggota akan terdorong untuk belajar lebih aktif dan pada akhirnya akan mengarah kepada pencapaian hasil belajar yang maksimal. Dalam model ini peserta didik memainkan permainan-permainan dan juga tournament (pertandingan) yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar lebih senang terhadap permainan (Adiputra & Heryadi, 2021).

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti. Afifah (2020) pada penelitian eksperimennya menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan tingkat menyusun kalimat dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas V SD Al-Azhar Kedunggalar. Fauziyah & Anugraheni (2020), terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas V SDN Blotongan 03 Tahun Ajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan hasil penelitian: 1) kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) nilai rata-rata sebesar 63,27. 2) kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) nilai rata-rata sebesar 74,12. 3) hasil analisis data one sample T-test menggunakan teknik one samples test diperoleh hasil t hitung 60,208 > t tabel 1,698 dan nilai signifikansi $<0,05$ ($0,000 < 0,05$).

Sedangkan, penelitian untuk media ular tangga telah dilakukan oleh Malalina (2017) dengan hasil media ular tangga mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari luas segitiga. Cholifah (2021) menyatakan bahwa penggunaan media ular tangga tematik dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik melalui penelitian yang dilakukannya. Maka, berdasarkan pada latar belakang diatas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Teams Games Tournament berbantuan Media Ular Tangga "Gotic" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas II Sekolah Dasar".

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (action research) kolaboratif (PTKK), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas bersama guru. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. PTKK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki peningkatan kualitas pembelajaran, PTKK berfokus pada kelas atau proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

PTKK ini menggunakan Model Kemmis & Mc Taggart yang menggambarkan penelitian tindakan sebagai suatu proses spiral yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan Model Kemmis & Mc Taggart, penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang diulang dalam bentuk siklus pembelajaran. Tahapan-tahapan pada Model Kurt

Lewin: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan dan pengamatan; 3) refleksi (Kemmis dan McTaggart, 1988; Cresswell, 2012).

Pada tahap perencanaan, dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas serta pengumpulan dokumentasi berupa hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, berdiskusi dengan guru kelas dan guru pamong yang merupakan observer untuk menentukan tindakan perbaikan dan merancang perangkat pelaksanaan pembelajaran. Tahap pelaksanaan, dilakukan dengan menerapkan RPP yang sudah disusun dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga "Gotic" (*Games on Thematic*) dengan sintaks: 1) penyampaian tujuan pembelajaran; 2) menyajikan informasi; 3) organisasi peserta didik; 4) bimbingan kelompok belajar; 5) rekognisi. Tahap pelaksanaan dilakukan selama 2 siklus. Sesuai dengan model penelitian yang digunakan, maka tahap pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan 2 observer yaitu guru kelas II dan guru kelas I di sekolah yang sama. Hasil dari pengamatan tersebut dicatat pada instrumen pengamatan perilaku motivasi peserta didik. Pada tahap refleksi, peneliti bersama dengan observer melakukan analisis dan evaluasi hasil dari pengamatan. Apabila terdapat kelemahan dalam pengamatan, maka akan diperbaiki dengan tindakan pembelajaran selanjutnya.

2.1. Subyek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II B SDN Gadang 4 berjumlah 28 peserta didik yang terdiri dari 15 siswa laki - laki dan 13 siswa perempuan. Siswa kelas II memiliki karakteristik yaitu berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelas IIB SDN Gadang 4 Kota Malang, Jawa Timur pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 selama bulan Mei 2023.

2.2. Teknik Analisis Data

Data diperoleh pada penelitian ini berasal dari lembar observasi. Indikator yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa yaitu (1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya, (2) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, (3) Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan, (4) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya.

Tabel 1. Indikator Capaian Motivasi Peserta Didik

Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2017)

Indikator keberhasilan di dalam pelaksanaan penelitian ini dipandang berhasil apabila sudah memenuhi keberhasilan tindakan yaitu motivasi serta keaktifan belajar siswa melalui penerapan model TGT berbantuan ular tangga Gotic Kelas IIB di SD Negeri Gadang 4 dengan

persentase mencapai 80% (berkriteria tinggi) dari 28 siswa, Penilaian lembar observasi motivasi belajar siswa dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor indikator yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penerapan Teams Games Tournament berbantuan Ular Tangga

Pembelajaran pada siklus pertama diawali dengan perencanaan, yaitu menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP Kurikulum 2013 Tema 8 “Keselamatan di Rumah dan Perjalanan”, Subtema 1, Pembelajaran 2 dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu, peneliti juga menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal evaluasi, dan media pembelajaran berupa ular tangga “Gotic” (*Games on Thematic*) yang didesain dengan menggunakan aplikasi desain Corel Draw X7 serta memiliki ukuran kertas A3. Pada pelaksanaannya, pembelajaran dilakukan sesuai sintaks model TGT yaitu; (1) penyajian kelas; (2) bermain dalam kelompok (teams); (3) permainan (games); pertandingan (tournament); penghargaan (recognition).

Pada tahap pelaksanaan, peneliti sebagai pelaksana rencana pembelajaran dan guru kelas lain sebagai observer untuk mengobservasi aspek motivasi melalui lembar observasi yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Dari pelaksanaan siklus 1, aspek motivasi tergolong masih dalam kategori sedang berdasarkan indikator capaian motivasi. Sedangkan, target penelitian adalah pada skala 74% - 100%, yaitu skala kategori tinggi. Maka, peneliti bersama guru melakukan evaluasi dan refleksi untuk mengetahui kekurangan pada saat pembelajaran.

Dari hasil refleksi, ditemukan bahwa pengkondisian kelas masih belum maksimal dan media yang digunakan kurang bisa menjangkau semua peserta didik, sehingga masih terjadi hal yang membuat kelas tidak efektif, seperti berebut tempat untuk melihat temannya bermain, pion dan kertas soal yang kadang hilang kemudian harus mencari terlebih dahulu. Jadi, perlu perbaikan pada proses pembelajaran serta media agar lebih efektif digunakan.

Pada siklus yang kedua, model TGT yang digunakan didukung dengan media Ular Tangga “Gotic” yang sudah melalui perbaikan dari segi ukuran yang dicetak lebih besar supaya dapat menjangkau semua peserta didik, yaitu 1,5 meter x 2 meter. Kemudian, soal dituliskan langsung pada petak ular tangga Gotic, dari sisi warna dibuat lebih warna-warni, dan jumlah petak lebih sedikit supaya waktu permainan lebih efisien.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT dengan sintaks yang disesuaikan dengan media Ular Tangga “Gotic”, yaitu; (1) guru menyajikan materi dan menjelaskan konsep permainan (penyajian kelas); (2) peserta didik dibagi ke dalam kelompok besar (teams); (3) kelompok bermain secara bergantian sesuai urutan (games); kelompok berdiskusi tentang soal yang didapatkan pada petak dimana ia berhenti (tournament); (4) pengumuman pemenang (team rekognisi); dan (5) penguatan dari guru.



Gambar 1. Media Ular Tangga Gotic



Gambar 2. Potongan soal pada Ular Tangga Gotic



Gambar 3. Aturan permainan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti sebagai pelaksana rencana pembelajaran dan guru kelas lain sebagai observer untuk mengobservasi aspek motivasi melalui lembar observasi yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Dari pelaksanaan siklus 2, aspek motivasi tergolong dalam kategori tinggi berdasarkan indikator capaian motivasi.

3.2. Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, sebelum ke siklus 1

peneliti melakukan tindakan pra siklus untuk mengukur motivasi belajar yang diperoleh dari lembar observasi oleh guru Kelas IIB. Data dari pra siklus, diperoleh beberapa keterangan dari 28 peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan indikator. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya 33,3%, pada indikator Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran sebanyak 44,4% , adanya Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan sebanyak 37% dan adanya Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya 33,3%. Dari data tersebut masih ada indikator motivasi belajar yang rendah berdasarkan tabel Tabel 1. Indikator Capaian Penelitian motivasi Siswa, karena rata-rata motivasi belajar pada pra siklus berada pada angka 37%.

Pada siklus 1, diperoleh beberapa keterangan dari 28 peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan indikator ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya yang semula 33,3% naik menjadi 51,9%, pada indikator Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran yang semula sebanyak 44,4% naik menjadi 63%, adanya Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan semula sebanyak 37% menjadi 59,3%, dan adanya Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya yang semula hanya 33,3% pada siklus 1 naik menjadi 57,4%.

Dari data siklus 1, indikator motivasi belajar pada saat Siklus 1 dikatakan sedang berdasarkan Tabel 1. Indikator Capaian Penelitian motivasi Siswa, karena rata-rata motivasi belajar pada pra siklus berada pada angka 57,4% Pada kegiatan pembelajaran siklus 2 dilakukan dengan model Teams Games Tournament berbantuan media ular tangga “Gotic” dengan ukuran 1,5 meter x 2 meter sehingga bisa langsung dimainkan peserta didik dengan melangkah diatas media.

Pada siklus II, nilai pencapaian indikator ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya yang semula 51,9% meningkat menjadi 81,5%, pada indikator Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran yang semula sebanyak 63% meningkat menjadi 85,2 % , adanya Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan semula sebanyak 59,3% menjadi 77,8%, dan adanya Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya yang semula hanya 55,6% pada siklus 2 naik menjadi 85,2%. Maka, tingkat motivasi pada siklus kedua dapat dikatakan dalam kategori tinggi dengan rata-rata capaian motivasi sebesar 82,4%.

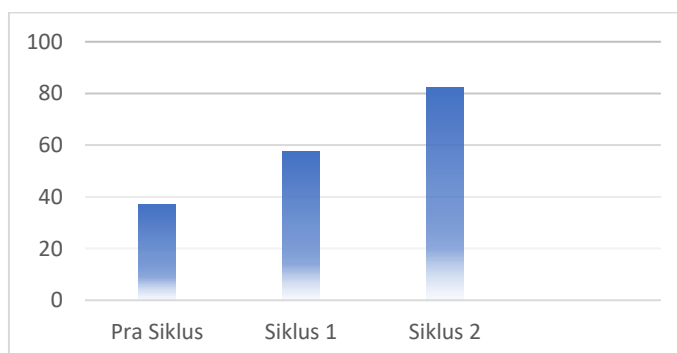


Diagram 1. Diagram Perbandingan Persentase Ketercapaian Motivasi Belajar Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.

3.3 Pembahasan

Dari hasil yang telah dipaparkan, indikator motivasi belajar pada saat Siklus 2 dikatakan tinggi berdasarkan Tabel 1. Indikator Capaian Penelitian motivasi Siswa, karena rata-rata motivasi belajar pada siklus II berada pada angka 82,4%. Penelitian ini dikatakan berhasil karena hasil akhir dari rata-rata motivasi belajar di kriteria tinggi telah mencapai 80% . Pada penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijiningsih (2022) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media “Doraku Sayang” untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS” siklus I rata-rata indikator motivasi 75% pada siklus II menjadi 83%, di dalam penelitiannya disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media “Doraku Sayang” dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini menggunakan media pembelajaran cetak ular tangga tematik sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan media “doraku sayang”. Selanjutnya penelitian dari Mertayasa (2021) yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V”, menyimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan media mice target board dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa Kelas V SD dibuktikan dengan peningkatan dari siklus I sebesar 67% menjadi 82% pada siklus II.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik di kelas IIB SDN Gadang 4 sesuai dengan tahap-tahap model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Ular Tangga “Gotic” dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi peserta didik pada pra siklus dalam kategori rendah (37%), siklus I dalam kategori sedang (57,4%) dan pada siklus II dalam kategori tinggi (82,4%) dengan peningkatan sebesar 25%..

Daftar Rujukan

- Adiputra, Dede Kurnia & Heryadi, Yadi. 2021. MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*. Volume 5 No. 2.
- Afifah, Uci Ulfa Nur. 2020. Pengaruh Penggunaan Pendekatan Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Modern* Volume 06 Nomor 1.
- Cholifah, Ida. 2021. Penggunaan Media Ular Tangga Tematik (ULGATIK) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas IIA SDN I Landungsari. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. Vol 5 No 2.
- Ernata, Y. (2017). Analisis motivasi belajar peserta didik melalui pemberian reward dan punishment di sdn ngaringan 05 kec. Gandusari kab. Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781–790.
- Fauziyah, Nur Endah Hikmah & Anugraheni, Indri. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Volume 4 Nomor 4.
- Hae, Y., & Rezeki Patricia Tantu, Y. (2021). Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i4.522>

- Hrp, Nurlina Ariana, et.al. 2022. Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Inderasari, E., & Agustina, T. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Asing Dalam Program Bipa IAIN Surakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 6-14. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/20226>
- Mertayasa, I Wayan. 2022. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research Volume 6, Number 1*
- Rokhimawan, Mohamad Agung, Badawi, Jami Ahmad, Aisyah, Siti. 2022. Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. (4) 2.
- Sufairoh, S. (2017). Pendekatan Saintifik Dan Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(3).
- Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sd. *Edcomtech*, 1(2), 129-136. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/download/1799/1039>
- Wijiningsih, Ninik. 2022. Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media "Doraku Sayang" untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 4 No 3*