

Improving Civic Learning Outcomes Through the Application of The Teams Games Tournament Learning Model at Dawung State Elementary School

Sulastri¹ , Tibta Ilmiahwati², Kun Hisnan Hajron³

¹Department of Primary Teacher Education, Muhammadiyah University of Magelang Indonesia

²Department of Primary Teacher Education, Muhammadiyah University of Magelang Indonesia

³Department of Primary Teacher Education, Muhammadiyah University of Magelang Indonesia

 sulastritmg967@gmail.com

Abstract

This study was used to determine the impact of using the TGT type of cooperative learning model in increasing interest in civics learning. The method used by the author in this study is a classroom action research method, with the subject of class II students at SD Negeri Dawung, Tegalrejo, Magelang with a population of 11 student where sample is taken from all students. This research was conducted with a cycle of planning, implementation and observation which ended with reflection and the continued by holding deliberations between members of the collaboration to determine planning and the next cycle. The instrument used for data collection is through multiple choice questions as many as 20 questions, the material used is the values of Pancasila. With the result that the use of the TGT (Teams Games Tournament) learning model can improved student learning outcomes.

Keywords: Learning Achievement 1; 2; Learning Model 3 Teams Games Tournament

Meningkatkan Hasil Belajar PKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament di SD Negeri Dawung

Abstrak

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui dampak penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan minat belajar PKn. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas, dengan subjek siswa kelas II SD Negeri Dawung, Tegalrejo, Magelang dengan populasi 11 siswa dimana sampel diambil dari seluruh siswa. Penelitian ini dilakukan dengan siklus perencanaan, pelaksanaan dan observasi yang diakhiri dengan refleksi kemudian dilanjutkan dengan mengadakan musyawarah antar anggota kolaborasi untuk menentukan perencanaan dan siklus selanjutnya. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu melalui soal pilihan ganda sebanyak 20 soal, materi yang digunakan yaitu nilai nilai Pancasila. Dengan hasil bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar 1; Model Pembelajaran 2; Teams Games Tournament 3

1. Pendahuluan

Mutu pembelajaran perlu ditingkatkan demi terciptanya kehidupan berbangsa yang cerdas sesuai tujuan pendidikan nasional. Mutu Pembelajaran dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa, baik yang bersifat akademi yang tertuang dalam nilai ulangan harian (formatif), ulangan tengah semester (sub-sumatif) dan ulangan akhir semester (sumatif) maupun non akademis seperti motivasi, perhatian, aktivitas, minat dan

lain sebagainya[1]. Sebab itu, diperlukan berbagai model dan metode yang harus digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam kegiatan pembelajaran. Diperlukan perhatian dari semua pihak antara lain pemerintah, guru, orang tua untuk meningkatkan kualitas pendidikan, agar kualitasnya tidak menurun.. Salah satu indikator keberhasilan dari kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar. Masalah lain adalah bahwa pendekatan dalam pembelajaran masih didominasi para guru[2]. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan guru harus bisa memilih berbagai pendekatan, model, metode yang mengaktifkan siswa untuk belajar, sehingga pembelajaran tidak terpusat kepada guru. Sehingga, dengan guru memilih model pembelajaran, metode, dan juga alat peraga yang tepat siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan kegiatan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri Dawung, Tegalrejo, Magelang siswa kurang berminat mengikuti kegiatan pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar hanya berpusat kepada guru. Saat guru hanya menjelaskan materi pembelajaran siswa akan asyik berbicara dengan teman lain, menggambar dan juga membuat gaduh didalam kelas. Pendidikan yang baik tentu saja membutuhkan proses belajar yang baik, seperti penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan materi yang diajarkan kepada siswa. Oleh karena itu penggunaan model yang tepat diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk dapat belajar aktif, kreatif dan partisipatif. Sehingga pembelajaran akan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Dengan pembelajaran yang dikemas dengan model, metode yang tepat diharapkan siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa menjadikan kegiatan pembelajaran tersebut beban, dimana hal tersebut akan membuat siswa nyaman dan hasil belajar akan maksimal. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana yang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran[3].

Hasil belajar adalah kegiatan yang berhubungan dengan perubahan tingkah laku manusia yang diakibatkan oleh pengalaman. Hal tersebut diperoleh dari pengetahuan, perilaku dan keterampilan melalui jalan latihan yang senantiasa dilandasi oleh itikad tertentu[4]. Hasil belajar tergantung pula dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran didalam kelas, kegiatan pembelajaran tidak bisa terlepas dari perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar[5]. Dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar, upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar yang diharapkan dan proses pembelajaran yang efektif yaitu dengan menggunakan berbagai metode dan model pembelajaran[6]. Sehingga dengan guru menggunakan berbagai metode dan model pembelajaran akan menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi asik dan menyenangkan yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri[7]. Guru harus memperhatikan bahwa meningkatnya minat siswa untuk belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peserta didik yang memiliki minat dan motivasi yang tinggi, maka hasil belajarnya pun akan lebih baik, sebaliknya peserta didik yang memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah dalam kegiatan belajar maka hasil belajarnya akan rendah. Untuk itu diperlukan adanya sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran[8]. Oleh karena itu guru harus merencanakan kegiatan pembelajaran dengan sebaik baiknya terutama dalam pemilihan model dan metode pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk belajar.

Model pembelajaran merupakan suatu interaksi antar guru dan siswa untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Maka diperlukan suatu upaya pengembangan pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar dan memahami pelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament[9]. Dalam kegiatan penelitian ini siswa kelas II kurang aktif dan partisipatif dalam mengikuti mata pelajaran, hal ini terjadi jika guru menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, guru SD Negeri Dawung Tegalrejo lebih menggunakan model pembelajaran serta metode yang mengaktifkan siswa untuk belajar yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament diharapkan siswa dapat belajar dengan aktif, kreatif menyenangkan, dan melatih kerjasama antar siswa. Melalui model pembelajaran teams games tournament siswa yang kurang mampu dalam menyimak materi, mencatat materi dalam setiap kegiatan pembelajaran, dan juga menghafal materi yang banyak akan dapat diatasi dengan penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) tersebut. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran teams games tournament tidak hanya menuntut siswa untuk mendengarkan ceramah dari guru, tetapi mereka dapat belajar dengan berbagai permainan kelompok yang menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan[10]. Jadi, dalam hal ini pembelajaran tidak hanya berpusat kepada guru tetapi siswa dapat berpartisipasi aktif terutama dalam kelompoknya dimana dengan kegiatan pembelajaran kelompok dapat meningkatkan kekompakan antar siswa yang dapat memepererat persatuan didalam kelas, sehingga dalam satu kelas anak-anak dapat seperti satu keluarga. Melalui kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan. Sehingga dampaknya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang masih dirasa sulit bagi siswa untuk dapat mencapai hasil yang maksimal.

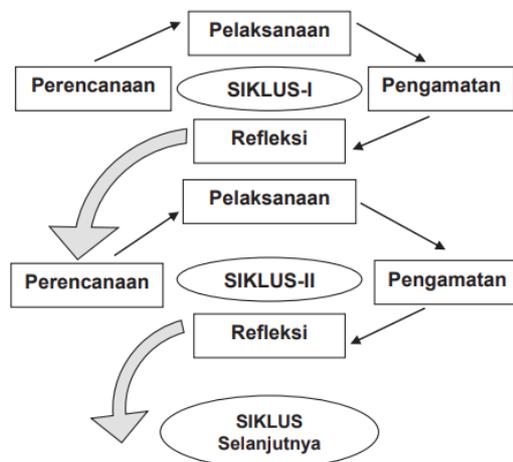
Pembelajaran dengan model teams games tournament (TGT) selain kegiatannya yang menarik dan menyenangkan juga model pembelajaran ini mudah untuk diaplikasikan, dengan belajar kelompok diharapkan siswa dapat memiliki tanggung jawab kepada kelompok, melatih diri untuk dapat menyesuaikan dengan berbagai karakter teman, melatih kekompakan dengan model pembelajaran teams games tournament juga melalui model TGT diharapkan dapat menghilangkan kebosanan dan kejenuhan siswa dalam belajar, karena dengan model pembelajaran ini siswa tidak akan terbebani dengan belajar tetapi belajar akan dikemas dalam kegiatan permainan yang diharapkan siswa dapat menguasai setiap materi pembelajaran tanpa menjadikan materi pembelajaran itu sendiri beban. Jadi materi yang diajarkan akan dipahami oleh siswa tanpa mereka sadari dari kegiatan permainan yang menarik dengan belajar antar tim. Salah satu tipe model cooperative adalah tipe games tournament (TGT) yang sangat menekankan pada pentingnya interaksi antar tim[11]. Beberapa manfaat penerapan model TGT antara lain : 1) siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya, 2) rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, 3) perilaku saling mengganggu antar siswa dapat berkurang, 4) motivasi belajar siswa bertambah 5) kepekaan dan toleransi antar siswa akan meningkat 6) kebebasan

mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada pada diri siswa serta meningkatkan kerjasama model pembelajaran kooperatif tipe TGT[12].

2. Metode

Dalam kegiatan penelitian, metode yang dipilih dan digunakan penulis adalah metode Classroom Action Reserch (Penelitian Tindakan Kelas). Setelah dilakukan penelitian ini penulis ingin mengetahui dampak penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat siswa untuk belajar PKn. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar dan mengatasi berbagai masalah yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki model pembelajaran yang diterapkan guru sebelumnya juga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar aktif, kreatif dan partisipatif baik didalam maupun diluar maupun didalam kelas. Dalam melaksanakan penelitian ini dilakukan dengan siklus pencanaan, pelaksanaan, dan observasi yang diakhiri dengan refleksi kemudian dilanjutkan dengan mengadakan musyawarah antar anggota kolaborasi untuk membuat dan menentukan perencanaan dan siklus berikutnya[13]. Siklus penelitian tindakan kelas yang dilakukan penulis disajikan dalam Gambar 1:

Gambar 1. Siklus penelitian tindakan kelas



Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Dawung, Tegalrejo, Magelang, Subjek penelitiannya adalah siswa kelas II SD negeri Dawung Tegalrejo tahun pelajaran 2020/2021, dengan jumlah siswa sebanyak 11 orang, Dikarenakan populasinya yang tidak banyak, maka sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas II SD Negeri Dawung, Tegalrejo, Magelang. Dengan demikian teknik sampling yang digunakan adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan melibatkan semua populasi[14]. Pengumpulan data dengan teknik tes berupa soal pilihan ganda, sebanyak 20 soal dengan materi nilai nilai Pancasila. Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini diharapkan guru dapat mengetahui permasalahan yang harus segera ditangani terutama dalam penggunaan model pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dikelas II SD Negeri Dawung, Tegalrejo, Magelang dengan subjek penelitian sebanyak 11 siswa. Dengan melaksanakan penelitian ini penulis memiliki tujuan untuk dapat memperbaiki proses dan kualitas pembelajaran di SD Negeri Dawung, Tegalrejo, Magelang, sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar, terutama untuk belajar mata pelajaran PKn. Kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengatasi berbagai hambatan yang dialami guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas, meningkatkan profesionalitas guru, dan menambah kemampuan guru dalam mengajar, merencanakan kegiatan belajar yang tidak membuat siswa bosan sehingga mutu kegiatan pembelajaran dapat meningkat.

Dalam melaksanakan penelitian ini dimulai dari kegiatan perencanaan, dengan identifikasi masalah, merumuskan masalah tersebut dan juga mencari pemecahan masalah yang tepat dalam belajar mengajar, terutama dalam mata pelajaran PKn yang mana dalam pembelajaran PKn ini siswa masih memiliki hasil belajar yang rendah. Hal ini terjadi karena PKn adalah mata pelajaran yang bersifat abstrak yang berbeda dengan matematika misalnya yang bersifat pasti. Permasalahan lain dari rendahnya hasil belajar PKn ini juga karena kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pelajaran, karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Pada awal kegiatan pembelajaran yang lebih banyak digunakan guru dalam mengajar adalah metode ceramah juga media pembelajaran yang belum mendukung kegiatan pembelajaran. Dimana dengan metode ceramah peserta didik kurang memiliki minat terhadap materi pembelajaran. Pada penelitian yang lain menyebutkan bahwa penggunaan metode kooperative tipe TGT lebih baik daripada metode ceramah[15] .

Guru sudah menguasai materi ajar akan tetapi belum didukung dengan model dan media pembelajaran yang tepat. Kegiatan belajar mengajar juga kurang melibatkan siswa, pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan menggunakan metode ceramah. Padahal, pendidikan yang baik tetu saja membutuhkan proses belajar yang baik, seperti penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan materi yang akan diajarkan kepada siswa[16]. Masalah lain yang timbul adalah tentang kedisiplinan dalam mengerjakan tugas, siswa kurang disiplin dalam mengumpulkan tugas, masih banyak siswa yang kurang disiplin dalam mengumpulkan PR yang diberikan guru. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga rendah, perhatian anak yang kurang saat kegiatan pembelajaran seperti kurang fokus, lebih suka bercanda dengan teman, dan kurang minat dalam mengikuti setiap pembelajaran. Oleh karena itu guru menggunakan model pembelajaran TGT untuk mengatasi masalah tersebut.

Dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran, dapat meningkatkan keaktifan siswa didalam kelas, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan solusi atas permasalahan yang terjadi didalam kelas[17]. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan siswa akan lebih kritis dalam memahami materi karena siswa dapat saling bertukar pendapat dengan siswa lain untuk mengatasi masalah atau memahami sebuah materi pelajaran, dengan model pembelajaran ini diharapkan siswa lebih taat kepada aturan yang ada, dan juga siswa dapat terlibat aktif dan partisipatif dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan tambahan media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa. Dalam model pembelajaran TGT ini siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dengan berbagai kemampuan yang berbeda beda, dengan tujuan masing masing siswa dapat saling

melengkapi kelemahan dari teman lain, seperti yang telah kita ketahui bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda beda.

Selain itu guru juga terlebih dahulu menyiapkan lembar kerja siswa. Kemudian Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4-5 orang). Setiap kelompok mengerjakan tugas dalam LKS yang dibagikan guru. Apabila ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain bertugas membantu menjelaskannya; Permainan (games); Pemberian hadiah[18]. Dari penerapan langkah langkah yang telah ditetapkan diatas maka kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan juga melatih kerjasama antar siswa, kegiatan belajar mengajar juga dapat memberikan makna bagi siswa. Dalam melaksanakan model pembelajaran TGT guru menggunakan berbagai macam permainan sehingga kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan, dan materi yang diajarkan juga mudah dipahami semua siswa. Guru juga menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk kegiatan ini. Hasil belajar juga menjadi lebih meningkat melalui model pembelajaran TGT ini.

Dari hasil penelitian model pembelajaran TGT ini lebih mudah diterapkan, guru juga menetapkan adanya tutor sebaya dalam kegiatan pembelajaran dengan model teams games tournament ini. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya[19]. Sehingga memfasilitasi siswa yang masih kurang dapat mengikuti pembelajaran. Dengan tutor sebaya ini siswa yang sudah menguasai materi terlebih dahulu dapat mengajarkan kepada siswa yang belum memahami materi. Jadi siswa yang sudah paham materi dapat memperkuat pemahamannya dengan mengajarkan kepada teman lain. Siswa yang belum memahami pelajaran juga dapat terbantu dengan adanya tutor sebaya.

Hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran Teams games tournament juga meningkat, Ini terjadi karena siswa menjadi lebih mampu memahami apa yang disampaikan guru dengan terlibat aktif dan juga bekerjasama dengan teman. Dengan model pembelajaran ini siswa diarahkan guru untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, bekerjasama dengan teman untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru untuk diselesaikan bersama, setelah itu siswa dapat mempresentasikan hasil diskusi dengan teman lain untuk melatih kemampuan siswa dalam berbicara didepan umum. Namun ada beberapa hambatan yang dialami guru dalam menerapkan metode ini yaitu guru dalam persiapan guru harus lebih lama menentukan materi yang tepat untuk menerapkan model TGT, guru juga harus teliti dalam menentukan karakter yang diharapkan, guru harus terlebih dahulu memahami karakter, bakat dan minat siswa yang nantinya akan digabungkan kedalam kelompok yang heterogen. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa belajar rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar[20].

Melalui model pembelajaran TGT guru juga memerlukan waktu yang lama dalam melaksanakan satu materi saja. Namun TGT mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar PKn. Diakhir kegiatan pembelajaran guru memberikan reward baik secara verbal, melalui pujian kepada siswa yang mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan instruksi guru didepan teman teman agar teman teman yang lain juga termotivasi, maupun non verbal dengan hadiah berupa alat tulis maupun hanya sekedar bintang yang ditempelkan pada media didepan kelas yang merupakan wujud perolehan point siswa yang dapat menyelesaikan tantangan dengan benar dengan harapan minat siswa terhadap mata

pelajaran akan bertambah. Adapun hasil penelitian dari penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar disajikan dalam [Tabel 1](#) :

Tabel 1. Perbandingan hasil belajar siswa pra siklus, siklus I dan siklus II

Hasil Belajar PKn	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	80	85	95
Nilai Terendah	60	65	70
Rata Rata	71	75,9	83,2

Adapun ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament disajikan dalam [Tabel 2](#) :

Tabel 2. Ketuntasan hasil belajar pra siklus, siklus I, dan siklus II

Ketuntasan	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	6	54,5	7	63,6	9	81,8
Belum tuntas	5	45,5	4	36,4	2	18,2
Jumlah	11	100	11	100	11	100

Dari [Tabel 1](#) diatas dapat dilihat bahwa rata rata pada saat pra siklus yaitu 71, kemudian pada siklus I yaitu 75,9, dan pada siklus II meningkat menjadi 83,2. Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dikelas II SD Negeri Dawung, Tegalrejo, Magelang dalam pembelajaran PKn tentang nilai nilai Pancasila melalui model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dapat dilihat dari KKM di SD Negeri Dawung, Tegalrejo, Magelang yaitu 75. Selanjutnya pada [Tabel 2](#), menunjukkan peningkatan presentase ketuntasan mulai dari pra siklus yaitu 54,5 %, selanjutnya naik kembali pada siklus I menjadi 63,6%, kemudian naik kembali pada siklus II yaitu 81,8 %.

Dari kegiatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Negeri Dawung, Tegalrejo, Magelang dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament,sesuai dengan tabel diatas maka model teams games tournament dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis, bahwa penerapan model pembelajaran TGT ini meningkatkan hasil belajar siswa mengikuti pembelajaran PKn. Dimana siswa tidak akan merasa bosan karena mengikuti pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru, tetapi siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun juga ada kelemahan dari penggunaan model TGT ini yaitu guru memerlukan waktu yang lebih lama untuk menentukan materi pembelajaran yang tepat digunakan untuk materi TGT, guru juga harus teliti dalam menentukan karakteristik setiap siswa hingga mengetahui kelemahan dan kelebihan siswa jadi pembentukan kelompok bisa heterogen.

Ucapan Terima Kasih

Publikasi ini dibiayai oleh Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh guru dan siswa SD Negeri Dawung, Tegalrejo, Magelang atas kerjasama yang baik selama pengambilan data.

Referensi

- [1] W. B. Sulfemi and Setianingsih, "Penggunaan Tames Games Tournament (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *J. Komodo Sci. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.stkipsantupaulus.ac.id/index.php/jkse>.
- [2] S. Nyoman, "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi dan Sikap Siswa," *J. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 1, no. 3, p. 45, 2015.
- [3] D. & A. R. Salma, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIID SMP Negeri 1 Kokop," *J. Pena Sains*, vol. 4, no. 1, pp. 74–79, 2018.
- [4] A. Sholihah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika," *J. SAP*, vol. 1, no. 1, pp. 45–53, 2016.
- [5] Istiqomah, A. Supriyatna, and A. Mahardika, "Metode Eksperimen Dan Metode Demonstrasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ipa," *J. Penelitian Artik. Pendidik.*, vol. 6, no. 13, pp. 1–7, 2014.
- [6] R. Herawati, Reni & Mashar, "Efektivitas Teknik Mnemonik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan," *J. Penelit. dan Artik. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 23–27, 2015.
- [7] J. N. Sianipar, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 104182 Paya Geli T.A 2018/2019," in *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 2018, pp. 660–665.
- [8] K. S. Wati, Ni Nyoman Kurnia & Adyana, "Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Widyanatya*, vol. 2, no. 2, p. 101, 2020.
- [9] S. Ignantius, "Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Pembelajaran Kooperatif TGT pada pembelajaran PKn," *J. Stud. Sos.*, vol. 4, no. 1, p. 15, 2016.
- [10] N. E. Puspitasari, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar," *JPSD*, vol. 3, no. 2, pp. 96–104, 2017.
- [11] N. N. Sukasih, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 3, pp. 224–229, 2018.
- [12] Z. Ismah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa," *J. Pijar MIPA*, vol. XIII, no. 1, pp. 82–85, 2018.
- [13] S. Saat, *Pengantar Metodologi Penelitian (Panduan bagi Peneliti Pemula)*. Gowa: Pustaka Almada, 2020.
- [14] W. S. D. & R. Purbosari, "Studi Komparasi Antara Model Pembelajaran STAD dan NHT Terhadap Hasil Belajar Matematika (Penelitian Pada Siswa Kelas V SDN Kemirirejo 3 Magelang)," *J. Penelit. Artik. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 41–50, 2018.
- [15] S. P. Astuti, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI MIA 3 SMA Al Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016," *J. Pendidik. Kim.*, vol. 6, no. 2, pp. 109–116, 2017.
- [16] S. Ariawan, A. B. Aji, and T. Tawil, "Pengaruh Blended Learning Flex Model Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Ekosistem," *Borobudur Educ. Rev.*, vol. 1, no. 1, pp. 44–56, 2021, doi: 10.31603/bedr.4848.

- [17] S. A. Hakim and H. Syofyan, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat,” *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 1, no. 4, p. 249, 2018, doi: 10.23887/ijee.v1i4.12966.
- [18] M. S. Hamdani, “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi,” *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 4, pp. 440–447, 2019.
- [19] S. Wilujeng, “PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI,” *J. Elem. Educ.*, vol. 2, no. 4, pp. 45–53, 2013.
- [20] F. K. Wahyu Astuti, “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar,” *J. Didakt. Dwija Indria*, vol. 5, no. 5, pp. 155–162, 2017.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
