

## **IMPLEMENTASI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS V SDN MANGKURA IV**

Muhajira<sup>1</sup>, Nur faidah wiyatni<sup>2</sup>, Nessa mandani herman<sup>3</sup>, Nurfitri AR<sup>4</sup>, Nur irfani<sup>5</sup>,  
Achmad dzulikrami AP<sup>6</sup>, Sulfasyah<sup>7</sup>

Pendidikan Profesi Guru Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
<sup>1234567</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar

[1muhajiraruslan@gmail.com](mailto:1muhajiraruslan@gmail.com), [2nurfaidahwiyatni@gmail.com](mailto:2nurfaidahwiyatni@gmail.com)

[3nessa.mandani.herman@gmail.com](mailto:3nessa.mandani.herman@gmail.com), [4nurfitriar12@gmail.com](mailto:4nurfitriar12@gmail.com)

[5nurirfanyy@gmail.com](mailto:5nurirfanyy@gmail.com), [6zulikramahmad1@gmail.com](mailto:6zulikramahmad1@gmail.com)

[7sulfasyah@unismuh.Ac.Id](mailto:7sulfasyah@unismuh.Ac.Id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the implementation of the team games tournament learning model on the cognitive learning outcomes of fifth grade students of SDN Mangkura IV. This type of research is classroom action research with a pretest-posttest one group design. The population in this study was all fifth grade students of SDN Mangkura IV. The sample of this study was selected using a simple random sampling technique. The data collection technique used was an observation sheet and a multiple-choice test of 20 questions. The collected data were analyzed using descriptive statistics using SPSS. The results of the statistical test in cycle I showed the average post-test score in grade V in the subject of Social Sciences was 55.00. The minimum completion criteria obtained by students with a percentage of 26% in the completion criteria and 74% in the incomplete criteria. Then the results of the student learning test in cycle II obtained an average of 78.19%. The minimum completion criteria in cycle II obtained 81.5% in the complete category and 18.5% in the incomplete category. In cycle I to cycle II there was a significant increase. The conclusion of this study is that the application of the team games tournament model is effective in improving the cognitive learning outcomes of class V students at SDN Mangkura IV.*

*Keywords: Cognitive Learning Outcomes, Team Games Tournament Model, Classroom Action Research.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN mangkura IV. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian pretest-posttest one group design. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas V SD mangkura IV. Sampel penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik simple random sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi dan pemberian tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Data yang terkumpul dianalisis secara statistik deskriptif dengan menggunakan SPSS. Hasil uji statistik pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata post test pada kelas V di mata pelajaran IPAS yaitu 55,00. Kriteria ketuntasan minim yang diperoleh siswa dengan persentase 26% dalam kriteria tuntas dan 74% dalam kriteria tidak tuntas. Kemudian hasil tes belajar peserta didik pada siklus II diperoleh rata-rata 78,19%. Kriteria ketuntasan minimal pada siklus II diperoleh 81,5% berada pada kategori tuntas dan 18,5% pada kategori

tidak tuntas. Pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Kesimpulan pada penelitian ini adalah penerapan model team games tournament efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN mangkura IV.

Kata Kunci: Hasil Belajar Kognitif, Model *Team Games Tournament*, Penelitian Tindakan Kelas.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik. Melalui kegiatan yang telah didesain dengan baik, anak belajar tidak memiliki beban seolah mereka dipaksa belajarnya. Itu sebabnya model pembelajaran dikelompokkan menjadi model yang bersifat individualistic dan model pembelajaran kelompok. Selain itu juga model pembelajaran didesain memperhatikan tipe belajar anak, ada yang bertipe visual da

nada pula yang bertipe auditif (Ahyar, 2021).

Kesulitan dalam memahami materi IPAS dapat bermacam-macam, mulai dari kesulitan dalam hitungan, analisis, hingga pemahaman materi secara umum. Faktor eksternal dan internal mempengaruhi kesulitan ini. Faktor eksternal mencakup lingkungan sosial dan faktor instrumental seperti kurikulum, program pembelajaran, serta fasilitas dan guru. Sementara itu, faktor internal meliputi kondisi fisiologis dan panca indera, serta faktor psikologis seperti minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif. Kedua faktor ini saling berinteraksi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam mempengaruhi prestasi belajar peserta didik (Andi Besse Khaerunnisa, Sitti Saenab dan Rosdiana, 2024: 1753).

Pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang dibentuk dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran

yang dilaksanakan oleh guru diharapkan mampu meningkatkan ketuntasan dan prestasi belajar siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang membuat siswa merasa senang dan terlibat dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar menyenangkan dapat membantu partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun faktanya, proses pembelajaran yang dilakukan belum mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Anandita Eka Setiadi dan Sri Supartini, 2020: 13).

Dalam pembahasan kali ini, pendekatan yang akan dikaji Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti tertarik menerapkan model TGT (*Team Game Tournament*) agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe dari Strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan

melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan bentuk permainan yang dirancang memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan santai dan menyenangkan selain sikap tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. (Setiawan, dkk, 2021).

Model pembelajaran TGT termasuk model yang mudah diterapkan. Model ini merupakan model pertama John Hopkins setelah itu David DeVries dan Keith Edwards melakukan pengembangan model ini. Model TGT adalah suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa untuk belajar secara kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari siswa dengan tingkat kemampuan kognitif, jenis kelamin, latar belakang ras suku yang berbeda. Kegiatan pembelajaran dengan model TGT diawali dengan penyajian materi dan pembagian kelompok belajar. Setiap kelompok nantinya akan bersaing untuk memperoleh skor. Dengan bantuan model ini, aktivitas siswa akan meningkat, siswa secara aktif

berpartisipasi dalam mengungkapkan pikiran dan gagasannya. Penerapan model TGT melibatkan keaktifan semua siswa untuk berpartisipasi tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Rahmawati dkk, 2023).

Penelitian tindakan kelas (PTK) menjadi metode yang tepat untuk mengkaji dampak dari penerapan "model pembelajaran team games tournamnet" terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. PTK memungkinkan pendidik untuk melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran yang dilakukan dan melakukan perbaikan yang diperlukan berdasarkan data yang diperoleh. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diidentifikasi strategi yang efektif dalam mendukung hasil belajar kognitif peserta didik. Pendidik dapat mengamati bagaimana peserta didik merespon kegiatan ini, bagaimana mereka mengembangkan potensi, meningkatkan hasil belajar dan keterampilan peserta didik. serta bagaimana peserta didik tidak kesulitan ataupun menjadi bosan dalam proses belajar.

Tujuan utama penulisan jurnal ini adalah untuk menyelidiki model pembelajaran *team games tournament* dalam konteks "hasil belajar kognitif". Diharapkan bahwa metode yang berguna untuk meningkatkan keterampilan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang berbasis pengamatan langsung, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya mengandung unsur permainan dan reinforcement. Para penulis berharap dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para pendidik tentang cara mengimplementasikan model pembelajaran *team games tournament*.

Lebih jauh lagi, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap praktik pendidikan yang lebih inklusif dan inovatif. Dalam dunia pendidikan yang sering kali terlalu terfokus pada pencapaian akademis semata, sangat penting untuk mengingat bahwa peserta didik adalah individu yang utuh dengan tingkat kemampuan kognitif, jenis kelamin, latar belakang ras suku yang berbeda. Dengan bantuan model ini, aktivitas siswa akan meningkat, siswa secara aktif berpartisipasi dalam

mengungkapkan pikiran dan gagasannya. Penerapan model TGT melibatkan keaktifan semua siswa untuk berpartisipasi tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Rahmawati dkk, 2023).

Kesimpulannya, implementasi model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar belajar kognitif pada pembelajaran IPAS dapat membuat peserta didik untuk lebih aktif dalam membangun pengetahuan karena materi yang terkandung di dalam sebuah permainan yang menarik perhatian peserta didik serta pengetahuan yang didapatkan akan tertanam kuat dalam ingatan. Implementasi “model pembelajaran *Team Games Tournament*” merupakan salah satu cara untuk peserta didik belajar dalam berkelompok memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, model TGT memiliki beberapa keunggulan, seperti memberikan siswa kebebasan untuk berinteraksi dan menyampaikan pendapat mereka, meningkatkan rasa percaya diri, memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran, meningkatkan perilaku baik, serta

mempromosikan toleransi dan kerjasama antar siswa dengan guru. Interaksi belajar di kelas menjadi lebih dinamis dan menarik (Koiriah dkk, 2024).

Melalui penelitian ini, penulis akan mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana kegiatan “implementasi model *Team Games Tournament*” dapat diterapkan dan dampaknya terhadap peserta didik. Analisis yang mendalam terhadap data yang dikumpulkan selama kegiatan diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas tentang efek model pembelajaran TGT tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan pada pembelajaran IPAS materi melihat karena cahaya, serta meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif dan berbasis pada keterlibatan partisipasi aktif peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik melalui

implementasi model "*Team Games Tournament*". Desain ini memungkinkan peneliti untuk melakukan refleksi dan perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran. Menurut Arikunto (2020), PTK terdiri dari beberapa siklus yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, sehingga memungkinkan evaluasi dan pengembangan yang berkelanjutan.

Subjek penelitian adalah peserta didik dari kelas V-8 SDN Mangkura IV yang terdiri dari 27 orang peserta didik dengan latar belakang yang beragam dalam hal hasil belajar kognitif, Pemilihan subjek dilakukan secara purposive untuk memastikan bahwa peserta didik yang terlibat dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap tujuan penelitian.

Proses penelitian dilakukan dalam beberapa siklus yang mencakup langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan tindakan.

Pada tahap ini, peneliti merancang kegiatan "*Implementasi model Team Games Tournament*" yang mencakup berbagai aktivitas yang berkaitan dengan kognitif hasil belajar. Rencana

pelaksanaan kegiatan akan dibuat secara rinci, termasuk materi yang relevan, modul ajar, tujuan, metode, dan alat yang digunakan. Rencana yang matang ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami proses yang akan mereka jalani serta membangkitkan antusiasme mereka.

2. Pelaksanaan Tindakan.

Kegiatan "*Implementasi model Team Games Tournament*" dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Peserta didik akan terlibat dalam penerapan model tersebut sesuai modul ajar yang telah disusun. Partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan ini akan menjadi indikator utama keberhasilan penelitian yang dilaksanakan.

3. Observasi

Selama pelaksanaan kegiatan, peneliti akan mengamati dan mencatat interaksi peserta didik, proses pembelajaran yang terjadi, serta perubahan dalam kognitif hasil belajar mereka. Data

observasi akan dicatat dalam bentuk jurnal harian untuk analisis lebih lanjut (Rahmawati, 2021). Pengamatan yang mendalam akan membantu peneliti mengidentifikasi pola dan dinamika yang mungkin tidak terlihat dalam data kuantitatif.

#### 4. Refleksi

Data yang diperoleh dari proses evaluasi pada setiap siklus akan dikumpulkan, kemudian dianalisis secara mendalam. Hasil analisis ini akan menjadi dasar dalam perencanaan dan pelaksanaan siklus berikutnya. Harapannya, siklus berikutnya akan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan siklus sebelumnya.

#### 5. Revisi Rencana

Berdasarkan hasil refleksi, peneliti akan melakukan revisi terhadap rencana kegiatan untuk siklus selanjutnya, memastikan bahwa setiap siklus memperbaiki dan meningkatkan kegiatan yang dilakukan. Para peneliti berharap bahwa perubahan

yang dilakukan dapat lebih memenuhi kebutuhan peserta didik dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu observasi dan Hasil belajar.

#### 1. Observasi

Pengumpulan data dalam proses pembelajaran di peroleh dari kegiatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Team Games Tournament*. teknik pengumpulan data dilakukan dalam proses pembelajaran yaitu dengan mengisi lembar observasi sesuai dengan hasil pengamatan selama proses pembelajaran.

#### 2. Hasil belajar

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui instrumen pretest dan posttest yang sama, tes tersebut berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. data tes yang diperoleh kemudian diperiksa dan diberi skor. setiap soal yang dijawab benar

diberi skor 1 sedangkan jawaban yang salah atau tidak menjawab diberi skor 0.

Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara statistik deskriptif yaitu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul melalui penelitian yang telah dilakukan. adapun analisis data dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan tes hasil belajar peserta didik.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini bertujuan untuk membuktikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. hasil ini didapatkan dari analisis data tes akhir dan observasi langsung terhadap perubahan peserta didik selama pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan untuk mendapatkan data yang komprehensif. Hasil penelitian ini terbagi menjadi dua kategori: hasil

analisis kuantitatif yang mengukur capaian pembelajaran peserta didik, serta hasil analisis kualitatif yang didapatkan melalui observasi langsung oleh peneliti. Masing-masing kategori menghasilkan temuan sebagai berikut

#### **a. Hasil Tes Belajar Siklus I**

Pada akhir siklus I, untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi IPAS yang telah diajarkan, dilakukan tes formatif berupa soal pilihan ganda. Data hasil tes tersebut disajikan secara rinci dalam tabel berikut.

Tabel 1: Hasil Tes Belajar Siklus 1

Nilai	Kriteria	Posttest	
		Frekuensi	Persentase (%)
65-100	Tuntas	7	26
0-64	Tidak tuntas	20	74

Analisis data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa dari total 27 peserta didik, hanya 7 peserta didik (26%) yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Sebanyak 20 siswa (74%) belum mencapai target yang ditetapkan, sehingga perlu

diberikan perhatian khusus untuk meningkatkan pemahaman mereka.

**b. Hasil Tes Belajar Siklus II**

Sebagai tindak lanjut dari penerapan model pembelajaran TGT pada siklus II, dilakukan tes akhir untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil analisis tes tersebut disajikan secara rinci pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2 : Hasil Tes Belajar Siklus II**

Nilai	Kriteria	Posttest	
		Frekuensi	Persentase (%)
75-100	Tuntas	22	81,5
0-74	Tidak tuntas	5	18,5

Berdasarkan data Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian kompetensi peserta didik secara keseluruhan telah mencapai 81,5% yakni sebanyak 22 peserta didik. Meskipun demikian, masih terdapat 18,5% yakni sebanyak 3 peserta didik yang belum memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

Data peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik setelah dilakukan intervensi pembelajaran dengan model TGT pada siklus I dan II disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3 Frekuensi dan Persentase Skor pada Siklus I dan II.**

Interval Nilai	Frekuensi		Persentase		Kategori
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	
80-100	0	6	0%	22,2%	Sangat baik
66-79	4	18	14,9%	66,7%	Baik
56-65	10	2	37%	7,4%	Cukup
41-55	10	1	37%	3,7%	Kurang
0-40	3	0	11,1%	0%	Sangat kurang

Berdasarkan tabel 3 di atas, menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah pelaksanaan dua siklus. Pada siklus I terdapat 3 peserta didik atau 11,11% berada dalam kategori sangat kurang, sedangkan pada siklus II mengalami penurunan dimana sudah tidak ada peserta didik berada pada kategori sangat kurang. Selanjutnya pada siklus I terdapat 10 peserta didik atau 37% berada dalam

tingkat penguasaan kurang, maka pada siklus II mengalami penurunan yaitu 1 peserta didik atau 3,7% yang berada pada tingkat penguasaan kurang. Sedangkan pada kategori tingkat penguasaan cukup pada siklus I terdapat 10 peserta didik atau 37%, dan pada siklus II terdapat 2 peserta didik atau 7,4%. Pada kategori baik, di siklus I terdapat 4 peserta didik atau 14,9%, sedangkan pada siklus II terdapat 18 peserta didik atau 66,7%. Selanjutnya terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II pada tingkat penguasaan sangat baik yaitu 6 peserta didik atau 22,2%.

Berdasarkan analisis data pada tabel 3, terdapat peningkatan signifikan pada tingkat penguasaan materi peserta didik kelas V SDN Mangkura IV Makassar dari siklus I ke siklus II. Jumlah peserta didik yang mencapai kategori penguasaan baik meningkat dari 4 menjadi 18 peserta didik, sedangkan jumlah peserta didik yang berada pada kategori penguasaan rendah mengalami penurunan dari 10 menjadi 1 peserta didik.

Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata skor penguasaan materi peserta didik mengalami

peningkatan yang cukup berarti dari 55,00 (kategori cukup) pada siklus I menjadi 78,19 (kategori baik) pada siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran IPAS dengan model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN Mangkura IV Makassar.

## 2. Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Pada awal pertemuan, penerapan model TGT telah memberikan dampak positif pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengelompokan pun berjalan efisien. Namun, perlu diperhatikan bahwa masih ada beberapa peserta didik yang cenderung melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran, seperti mengobrol atau bermain dengan benda-benda di sekitar mereka.

Hasil observasi pada pertemuan kedua mengindikasikan bahwa belum terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan aktif siswa dalam dinamika kelompok dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas kelompok sesuai dengan yang diharapkan.

Evaluasi terhadap pertemuan ketiga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan peserta didik. Hal ini tercermin dari partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran dan keberhasilan dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Pada saat ujian siklus I berlangsung, peserta didik secara umum telah menunjukkan kesiapan yang memadai. Mereka tampak tenang dan fokus dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal ujian, terutama pada bagian yang berkaitan dengan materi yang belum dikuasai dengan baik. Hal ini mengindikasikan pentingnya bagi peserta didik untuk lebih proaktif dalam mempersiapkan diri sebelum mengikuti ujian.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS dengan model pembelajaran TGT lebih menarik bagi peserta didik dibandingkan metode sebelumnya. Keaktifan peserta didik dalam bertanya dan berdiskusi pada pertemuan ketiga menjadi bukti nyata dari peningkatan antusiasme mereka.

Namun, perlu diakui bahwa masih ada beberapa peserta didik yang cenderung pasif, kemungkinan disebabkan oleh faktor adaptasi terhadap kelompok belajar yang baru.

Proses pembelajaran pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan. Antusiasme dan fokus peserta didik terhadap materi pelajaran telah meningkat pesat dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa individu yang memerlukan perhatian lebih. Mayoritas siswa telah menguasai konsep yang diajarkan, namun mengalami kendala dalam penerapan konsep tersebut pada soal-soal latihan. Oleh karena itu, disarankan untuk memberikan bimbingan individual kepada peserta didik yang masih belum menguasai materi sepenuhnya.

Dengan diterapkannya model pembelajaran TGT, motivasi belajar siswa semakin terpacu. Mereka tidak hanya rajin hadir, tetapi juga aktif terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan membantu teman yang mengalami kesulitan.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS di SDN Mangkura IV. Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata skor penguasaan materi peserta didik mengalami peningkatan yang cukup berarti dari 55,00 (kategori cukup) pada siklus I menjadi 78,19 (kategori baik) pada siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran IPAS dengan model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN Mangkura IV Makassar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahyar, dkk. 2021. *Model-Model Pembelajaran*. Jawa Tengah: Penerbit Pradina Pustaka.
- Alawiyah, Alfina dkk. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*. 4(1)
- Anggita, R., Sumarni, W., & Utomo, U. 2021. Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(5)
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Haling, A., dkk. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Hasanah Zuriatun & Ahmad Shofiyul H. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*. 1(1)
- Hidayat, U. S. 2016. *Model-Model Pembelajaran Efektif*. Jawa Barat: Yayasan Budhi Mulia Sukabumi.
- Khoiriah, Istianah dkk. 2024. Systematic Literature Review: Penerapan Strategi TGT (Teams Games Tournament) Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*. 2(2)

- Lestari, D., & Hani, I. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Siswa pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran *Guided Inquiri*. *Jurnal Bioma*. 2(2)
- Lestari, F. D., dkk. 2021. Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(6)
- Martiman, dkk. 2023. *Model-Model Pembelajaran*. Jawa barat: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Mirdanda, A. 2018. *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. Kalimantan: Yudha English Gallery.
- Nabillah, T., & Agung, P. A. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Journal Homepage: Sesiomadika*.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Parta, I. N. 2017. *Model Pembelajaran Inkuiri*. Malang: UM Press
- Prayitno, Teguh dkk. 2024. Penerapan TGT Melalui Media *Quizizz* di Kelas VII-B SMPN 42 Semarang untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Seminar Nasional Pendidikan dan Penelitian Tindakan Kelas*.
- Rahman BP, dkk. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: *Kajian Pendidikan Islam*. 2(1)
- Rahmawati, Sindy dkk. 2023. Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7(1)
- Sanga & Yvonne Wangdra. 2023. Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (SNISTEK)*.
- Sappile, Baso I. dkk. 2023. Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik? *Jurnal on Education*. 6(1)
- 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 (JEE)*. 5(2)
- Sulistio, Andi & Nik Haryanti. 2022.  
*Model Pembelajaran  
Kooperatif (Cooperative  
Learning Model)*. Jawa  
Tengah: Eureka Media Aksara.
- Sutrisno. 2021. *Meningkatkan Minat  
dan Hasil Belajar Materi  
Topologi Jaringan dengan  
Media Pembelajaran*. Malang:  
Ahlimedia Press.
- Suwarno. 2019. Model Pembelajaran  
*Teams Games Tournaments  
(TGT) untuk Meningkatkan  
Hasil Belajar Siswa*.  
*Philanthropy: Journal of  
Psychology*. 3(2)