**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN KELAS V SDN 2 TELUK
PANDAN PESAWARAN**

Fosha Mery Lendia¹, Wayan Satria Jaya², Deri Ciciria³
¹²³⁴STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: fossamerry27@gmail.com¹, wayan.satria@stkipgribl.ac.id², cici201528@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau biasa disebut dengan PTK yang terdiri dari Siklus I dan Siklus II dengan beberapa tahapan persiklusnya. Penelitian tindakan kelas ini dalam siklus nya terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa tes, dokumentasi, dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 2 Teluk Pandan dengan subjek penelitian kelas VA yang terdiri dari 34 siswa dan objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil penelitian ini adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar PKN peserta didik dari siklus I 18 orang dan meningkat pada siklus II menjadi 32 siswa yang telah mencapai kategori **tuntas**. Selain itu, model pembelajaran TGT ini juga dapat meningkatkan semangat dan antusias dalam proses pembelajaran peserta didik kelas V semester genap SD Negeri 2 Teluk Pandan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT, Penelitian Tindakan Kelas, Hasil Belajar

Abstract: This study aims to improve student learning outcomes through the implementation of the TGT type cooperative learning model. The data analysis technique used in this study is qualitative data, this research was conducted in class V SDN 2 Teluk Pandan with class VA research subjects consisting of 34 students and the object of this study was the TGT cooperative learning model. The results of this study are that there is an increase in the percentage of students who have achieved trustal learning Outcomes of PKN Learners from cycle 1 also 18 people and accrived in cycle 2 to 32 students who achieved thorough catagories. In addition, this TGT learning model can also increase enthusiasm and enthusiasm in the learning process of fourth grade students in the even semester of SD Negeri 2 Teluk Pandan.

Keywords: TGT Cooperative Learning Model, Classroom Action Research, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan ujung tombak dari suatu negara yang menjadi tolak ukur dalam kemajuan suatu bangsa. Apabila pendidikan suatu bangsa rendah secara otomatis akan mempengaruhi cara pandang suatu bangsa terhadap kemajuan suatu negara tertentu. Kualitas atau mutu pendidikan dalam suatu negara sangatlah

penting untuk ditumbuhkembangkan dan dipertahankan. Sesungguhnya kualitas pendidikan suatu negara dapat terlihat dari bagaimana pengembangan setiap individunya dari ranah sikap kepribadian, maupun karakter yang dimilikinya, selain itu dilihat pula dari ranah pengetahuan yang dimiliki suatu individu dan yang paling penting lagi adalah keterampilan yang

dimiliki suatu individu dalam suatu negara. Maka dari itu, permasalahan-permasalahan yang muncul dalam bidang pendidikan di Indonesia harus segera mendapatkan perhatian yang serius untuk mengatasinya agar tujuan nasional pendidikan di Indonesia serta pendidikan yang dicita-citakan dapat terwujud.

Menurut Aritonang (206:2008) Pendidikan dilakukan guna mengembangkan kepribadian peserta didik. Kepribadian ini secara menyeluruh dilakukan dengan mengubah perilaku dan sikap peserta didik dari yang bersifat negatif ke positif. Pendidikan merupakan usaha untuk menarik sesuatu di dalam diri manusia untuk memberikan pengaklaman-pengalaman baik yang dapat disimpan sampai batas waktu yang cukup lama. Hal ini juga dapat ditanamkan secara turun menurun untuk generasi selanjutnya. Pendidikan sangat penting bagi setiap individu terutama pada jenjang sekolah dasar. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar bertujuan dalam memberikan dasar pengembangan sikap, kecerdasan pengetahuan, maupun keterampilan pada diri peserta didik. Dimana ketiga aspek tersebut adalah dasar pendidikan yang paling utama. Selain itu jenjang sekolah dasar akan menjadi gerbang dan pondasi utama yang harus dikokohkan agar kelak peserta didik dapat menempuh pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Mengingat pendidikan adalah salah satu faktor penting pembangunan disegala bidang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan sebagai pertimbangan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Serta mengembangkan minat belajar, bakat dan

guna menyesuaikan diri dilingkungan dan masyarakat sekitarnya.

Seorang guru dituntut untuk selalu menciptakan proses belajar mengajar yang aktif, kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran dikelas guru diharuskan komponen pembelajaran lainnya, khususnya dapat memperhatikan peserta didik dan model pembelajaran yang digunakan. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran, keberhasilan proses pembelajaran diukur juga dengan metode mengajar, proses pembelajaran, keaktifan siswa dan kerjasama antara siswa dengan guru.

Penyebab rendahnya hasil belajar karena guru hanya dalam penyampaian materi pembelajaran, kadang menugaskan siswa mengerjakan tugas tanpa memberikan penjelasan mengenai materi tersebut, kadang menulis dipapan tulis. Sedangkan peserta didik hanya duduk dan menyimak guru. Kegiatan pembelajaran ini hanya menekankan pada tercapainya target kurikulum yang harus selesai sebelum ulangan umum, sehingga proses pembelajaran ini terkesan membosankan, kurang berkesan bagi siswa dan kurang antusiasnya siswa untuk belajar.

Untuk itu guru harus lebih kreatif dan inovatif menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan untuk siswa, contohnya memilih model pembelajaran yang menarik untuk siswa sesuai dengan kemampuan siswa. Salah satunya, pembelajaran *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kerja sama antara siswa, sehingga siswa bekerja sama untuk

menyelesaikan permasalahan (soal) secara bersama-sama, sehingga terjalin interaksi, komunikasi, dan sosialisasi yang positif dalam menyelesaikan permasalahan. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran untuk meningkatkan kerja sama dalam kelompok dan antar kelompok, sehingga dapat meminimalisasi terjadinya situasi dalam kelas yang tidak diharapkan dan menjadi pembelajaran lebih menyenangkan bagi semua siswa. Hal ini dapat terjadi karena para siswa lebih banyak melakukan aktivitas dalam pembelajaran dibandingkan hanya sebagai penonton dan pendengar (Atep Sujana & Sopandi, 2020:95). Model pembelajaran kooperatif digunakan untuk membuat siswa lebih berkelompok dan belajar bersama satu sama lain. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang bersifat heterogen (Rusman, 2013:202). Sanjaya dalam Rusman (2013:203) menambahkan pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Model pembelajaran kooperatif learning banyak sekali tipenya, salah satunya adalah *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Shoimin (2014:129) model pembelajaran TGT adalah suatu tipe atau model 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 *reinforcement*.

Setiap siswa mendapatkan kesempatan sama untuk menunjang timnya guna memperoleh nilai yang maksimal sehingga termotivasi untuk belajar. Dengan demikian setiap individu merasa dapat tugas dan tanggung jawab sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam 2 siklus, setiap siklus dibagi menjadi beberapa kali pertemuan. Setiap siklusnya terdiri dari 4 kegiatan yaitu kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, observasi dan refleksi. Langkah-langkah dalam setiap siklusnya diuraikan sebagai berikut.

1. Siklus I

Pada siklus I dimulai sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), sehingga kegiatan penelitian berjalan sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang sebagaimana mestinya.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan disusun dengan menganalisis dan memilih materi pembelajaran, membuat perangkat pembelajaran, menyiapkan lembar observasi dan tes.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus I meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

c. Tahap Pengamatan

Selama penelitian berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Melalui lembar observasi atau lembar pengamatan, peneliti mengamati dan mencatat seluruh tingkah laku peserta didik yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Peneliti juga mengambil dokumentasi berupa foto yang diambil dari aktivitas-aktivitas yang dilakukan peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

d. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan teknik atau media pembelajaran yang digunakan selama proses kegiatan pembelajaran.

2. Siklus II

Pelaksanaan pada siklus II ini berdasarkan hasil dari refleksi pada siklus I. Siklus II dilaksanakan jika proses dari siklus I belum maksimal atau belum mencapai tujuan yang diharapkan, yang dimana pencapaian kognitif peserta didik masih rendah dan peserta didik masih cenderung pasif. Pelaksanaan siklus II bertujuan untuk memperbaiki kelemahan atau kekurangan yang terjadi pada siklus I.

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas V semester genap tahun 2022/2023 pada pelajaran PKn. Dengan jumlah siswa 34 orang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 17 siswi perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan prosedur yang tersusun secara sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan.

Adapun data yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi, dokumentasi, tes, dan wawancara

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Perencanaan

Perencanaan dilakukan dengan tahapan menentukan waktu berlangsungnya kegiatan, menginformasikan materi kepada guru, menyiapkan dan menyusun perangkat pembelajaran yaitu RPP, lembar observasi dan tes.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 10 dan 11 Mei 2023 dengan materi Hak dan Kewajiban. Pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Dalam kegiatan siklus I ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

Kegiatan Awal

Guru memastikan keadaan siswa dalam keadaan siap untuk menerima pembelajaran seperti memberikan apersepsi, mengecek kehadiran siswa, menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dipelajari dengan tujuan pembelajaran dan tema yang akan dibahas yaitu *Hak dan Kewajiban*. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasikan, dan menyimpulkan.

Kegiatan inti

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, 1 kelompok terdiri dari 4-5 anggota dan perwakilan kelompok diberikan nomor-nomor. Setelah materi dibagikan dan diberikan guru, guru menjelaskan peraturan dalam model

pembelajaran TGT ini dalam berdiskusi. Guru memberikan pertanyaan tentang hak dan kewajiban dan setiap kelompok mulai bertanding dalam games selanjutnya dilanjutkan dalam meja turnamen. Setelah kegiatan ini selesai akan ada pemberian reward bagi team yang mendapatkan katagori “*Super Team*”, “*great team*”, dan “*good team*”.

Kegiatan Akhir

Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil diskusi yang telah dipelajari pada hari ini dan guru mempersilahkan peserta didik bertanya tentang materi yang belum dipahami. Selanjutnya pembelajaran ditutup dengan salam dan ucapan terima kasih.

Pengamatan Aktivitas Guru

Hasil lembar observasi guru siklus I menunjukkan hasil bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran TGT belum optimal. Guru sudah melakukan tahapan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan semaksimal mungkin, akan tetapi ada beberapa poin yang belum maksimal yaitu, pada saat guru menjelaskan masih kurang menggunakan bahasa yang jelas sehingga kelas masih kurang kondusif, guru kurang menarik perhatian peserta didik dan guru harus memberikan reward kepada peserta yang memenangkan pertandingan. Selain itu, guru harus lebih memberikan semangat kepada siswa agar siswa lebih berantusias dalam merebut poin.

Aktivitas Belajar IPA Peserta Didik

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan terhadap aktivitas peserta didik

selama proses pembelajaran dalam siklus I ini yaitu, pada saat guru menyampaikan langkah kerja LKPD dan siswa bekerja sama mendiskusikan LKPD tersebut siswa masih kurang mendengarkan penjelasan guru dan salah satu siswa di dalam kelompok diskusi masih cenderung pasif, kemudian pada saat guru meminta siswa untuk membuat kelompok yang dipilih oleh guru secara heterogen, siswa agak kurang menerima teman kelompoknya, terakhir pada saat guru meminta siswa bermain games, kelompok peserta didik yang mengalami ketertinggalan poin cenderung pasrah dan hilang semangat dalam merebut poin.

Tabel 1. Ketercapaian Hasil Belajar Peserta didik Siklus I.

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik	2	5,40%
2	Baik	7	18,92%
3	Cukup	9	32,43%
4	Kurang	0	0%
5	Sangat Kurang	16	43,24%
Jumlah		34	100%

Berdasarkan tabel di atas, dari keseluruhan 34 peserta didik hanya 2 orang peserta didik saja yang memperoleh katagori **sangat baik** dengan presentase 5,40%, 7 orang yang memperoleh katagori **baik** dengan presentase 18,92%, 9 orang yang memperoleh katagori **cukup** dengan presentase 32,43% dan 16 orang yang memperoleh katagori **sangat kurang** dengan presentase hampir setengah dari jumlah siswa yaitu 43,24%.

Tahap Refleksi

Setelah pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan, peneliti melakukan refleksi untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada siklus I. Refleksi didasarkan pada nilai tes dari hasil lembar observasi guru dan peserta didik. Pada tahap ini peneliti bersama guru membahas kekurangan-kekurangan pada saat pelaksanaan siklus I antara lain, interaksi antar guru dan peneliti kurang optimal, peserta didik masih cenderung pasif dan belum kondusif dalam pembelajaran, peserta didik masih kesulitan dalam menerima kelompok secara heterogen.

Siklus II

Siklus II PTK ini juga sama halnya seperti siklus I dimana terdiri dari tahapan yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, serta refleksi. Sama seperti siklus I, siklus II ini juga dimulai dengan tahap persiapan yaitu menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran seperti RPP, soal, dan lembar observasi. Berikut rincian tahapan PTK di siklus II:

Tahap Perencanaan

Pada siklus II ini tahap perencanaan yang peneliti lakukan yaitu, peneliti dan guru mengkomunikasikan kekurangan yang harus diperbaiki dalam pembelajaran pada siklus II ini, menyiapkan perangkat pembelajaran baru dan meningkatkan kembali kekurangan maupun perbaikan dalam pembelajaran, menyusun kembali RPP, lembar observasi, materi dan soal yang akan digunakan oleh peserta didik dan upaya agar siswa dapat menerima perbedaan teman secara heterogen.

Tahap Tindakan

Kegiatan Awal

Kegiatan awal ini dimulai dengan guru menyiapkan peserta didik, membaca doa menurut agama dan keyakinan masing-masing, guru mengecek daftar hadir dan memberi apersepsi tentang materi yang akan dipelajari pada hari ini.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini guru menjelaskan terlebih dahulu secara rinci tentang tahapan dari model pembelajaran TGT dan materi pokok yang akan dibahas pada hari ini, kemudian guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara acak dan heterogen. Dilanjutkan dengan guru memberikan penomoran bagi masing-masing kelompok, materi dan buku paket lalu siswa berdiskusi dan guru mengajukan pertanyaan terkait materi tersebut. Setelah siswa telah mendapatkan jawaban dari hasil diskusi tersebut, selanjutnya guru memanggil dengan menyebutkan nomor yang telah diberikan kepada masing-masing kelompok. Nomor yang dipanggil ialah yang menjawab pertanyaan dan memamparkan hasil diskusinya untuk masing-masing kelompok. Dilakukan games dan dilanjutkan dengan tournament dengan mendapatkan lagi kategori kelompok "*Super Team*", "*Great Team*" dan "*Good Team*" selanjutnya dilakukan pemberian reward.

Kegiatan Akhir

Tahap akhir ini yaitu dengan menyimpulkan bersama materi yang telah dipelajari pada hari ini, guru memberikan penguatan materi berupa soal tes untuk siswa dan menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan pada siklus II sama seperti pada siklus I, hasil pengamatan aktivitas peserta didik dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran TGT, aktivitas peserta didik berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran pada tiap pertemuan, dan hasil tes siklus, serta analisis kriteria ketercapaian peserta didik. Adapun hasil observasi aktivitas dengan menggunakan pembelajaran TGT yaitu aktivitas peserta didik dan guru berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran pada setiap pertemuan, hasil tes siklus, serta analisis ketercapaian peserta didik sebagai berikut:

Aktivitas Guru

Aktivitas guru pada pelaksanaan siklus II terlihat sudah optimal. Hal ini diidentifikasi pada guru yang sudah melakukan tahapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran TGT seluruhnya dengan baik. Kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I dapat diatasi melalui perbaikan-perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II. Terlihat bahwa pada siklus II, aktivitas guru baik pada kegiatan awal, kegiatan inti maupun kegiatan penutup sudah optimal. Guru melakukan tahapan awal, tahapan inti, dan tahapan akhir pada pembelajaran menggunakan pembelajaran kontekstual dengan semaksimal mungkin, seluruh aktivitas guru terlaksana dengan baik.

Aktivitas Belajar IPA Peserta Didik

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dalam

siklus II ini sudah mulai optimal, siswa sudah antusias dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa sudah meningkat dan siswa juga sudah dapat menerima perbedaan teman kelompoknya secara heterogen. Selain itu proses pembelajaran berdiskusi juga berjalan lancar dengan masing-masing siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan.

Tabel 2. Ketercapaian Hasil Belajar Peserta didik Siklus II

No.	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat Baik	8	21,62%
2	Baik	9	32,43%
3	Cukup	15	40,55%
4	Kurang	0	0%
5	Sangat Kurang	2	5,4%
Jumlah		34	100%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kriteria ketercapaian nilai PKn peserta didik yang mendapat katagori Sangat Baik terdapat 8 orang dengan presentase 21,62%, untuk kategori Baik yaitu 9 orang dengan presentase 32,43%, kategori Cukup 15 orang dengan presentase 40,55% dan untuk kategori Sangat Kurang 2 orang dengan presentase 5,4%. Untuk siklus II telah mengalami peningkatan dari siklus I artinya ketercapaian ketuntasan klasikal sesuai indikator keberhasilan telah tercapai.

Tahap Refleksi

Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan hasil belajar siswa siklus pertama, dimana dari 34 orang siswa, pada siklus pertama hanya berjumlah 1 orang siswa

yang berkategori sangat baik dan 16 orang siswa yang berkategori sangat kurang dan lainnya berkategori cukup. Sementara setelah dilaksanakan tindakan pada siklus kedua, siswa yang mengalami ketuntasan secara individu meningkat menjadi 8 orang siswa berkategori sangat baik, 9 orang siswa berkategori baik, 15 orang siswa berkategori cukup dan 2 orang siswa dikategorikan sangat kurang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data melalui Penerapan Model Kooperatif tipe Dua *Teams Games Tournament* (TGT) untuk hasil belajar IPA Siswa kelas V SDN 2 Teluk Pandan, penulis dapat menyimpulkan bahwa aktivitas guru terhadap penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas V SDN 2 Teluk Pandan pada setiap siklusnya mengalami peningkatan yaitu dengan nilai persentase pada siklus I 58,66% dan pada siklus II meningkat menjadi 77,33%. Aktivitas belajar siswa terhadap penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas V SDN 2 Teluk Pandan pada siklus I nilai persentasenya yaitu 57,14% dan pada siklus II meningkat menjadi 78,57%. Pada siklus I dari keseluruhan 34 peserta didik hanya 2 orang peserta didik saja yang memperoleh katagori **sangat baik** dengan presentase 5,40%, 7 orang yang memperoleh katagori **baik** dengan presentase 18,92%, 9 orang yang memperoleh katagori **cukup** dengan presentase 32,43% dan 16 orang yang memperoleh katagori **sangat kurang**

dengan presentase hampir setengah dari jumlah siswa yaitu 43,24%.

Sedangkan pada siklus I terlihat bahwa kriteria ketercapaian nilai PKn peserta didik yang mendapat katagori Sangat Baik terdapat 8 orang dengan presentase 21,62%, untuk katagori Baik yaitu 9 orang dengan presentase 32,43%, katagori Cukup 15 orang dengan presentase 40,55% dan untuk katagori Sangat Kurang 2 orang dengan presentase 5,4%. Untuk siklus II telah mengalami peningkatan dari siklus I artinya ketercapaian ketuntasan klasikal sesuai indikator keberhasilan telah tercapai. Melalui data tersebut maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran PKn materi Hak dan Kewajiban menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dinyatakan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Teluk Pandan Tahun ajaran 2022/2023.

Rekomendasi

1. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan untuk terus meningkatkan antusias belajar nya sehingga hasil belajar yang diperoleh akan meningkat.
2. Bagi peneliti selanjutnya, dalam menggunakan pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT) boleh ditambahkan dengan media pembelajaran yang menarik dalam penyampaian materi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta memperhatikan alokasi waktu dan fasilitas.
3. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai akan dilakukan selanjutnya oleh guru. Guru dapat

menerapkan model atau media selain model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang bervariasi sesuai dengan materi yang di ajarkan.

4. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai akan dilakukan selanjutnya oleh guru. Guru dapat menerapkan model atau media selain model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang bervariasi sesuai dengan materi yang di ajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arafat, Lubis Maulana. (2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jakarta: Kencana.
- Aritonang, Keke T. (2008). Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, No..10, 11-21.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asih, Budi. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Sma N 1 Pundong. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aqib, Zainal. (2013), *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran* Kontektual (Inovatif), Bandung: Yrama Widya
- Ayuning Raresik, Kd dkk. 2016. Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Gugus VI. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 4, 1-11.
- Baswan. 2015. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Materi Susunan Pemerintahan Daerah Melalui Metode Bermain Peran di Kelas IV SD DDI Siboang. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Volume 3, 258-275.
- El Khuluqo, Ihsana. 2017. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Herry, Hermawan Asep. (2008). Makna Ketuntasan Dalam Belajar, *Jurnal UNY (Majalah Ilmiah Pembelajaran)*, Vol 2, 1-15
- Iskandar, Rossi & Reza Rachmadtullah. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 1, 135-144
- Jessy, Tanod Mareyke dan Ambyah Harjanto. (2019). *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala

Gantini, Pipit dan Dodo Suhendar. (2019).
Penilaian Hasil Belajar. Jakarta:
Erlangga.

Laelatul, Muna Nur. (2019). Pengaruh
Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe TGT (Teams Games
Tournament) Terhadap Hasil Belajar
Matematika Siswa Kelas VII
SMPN 1 Sumbergempol
Tulungagung.

Masrurah, Ummie. (2013). Penerapan
Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe Teams Games Turnaments
(TGT) untuk Meningkatkan Hasil
Belajar IPS pada Siswa Kelas V
Sekolah Dasar Negeri 02 Jatiharjo
Kabupaten Karanganyar Tahun
2012/2013, Surakarta: PSKGJ
Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Sanjaya, Wina. (2011). Penelitian Tindakan
Kelas. Jakarta: Kencana.