

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SDN MELAYU MUHAMMADIYAH

Dian Lestari¹, Mutahharah²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Makassar

dianlestariramadhani@gmail.com, mutahharah1803@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the improvement in the learning outcomes of fifth-grade students in Mathematics through the use of the TGT (Teams Games Tournaments) cooperative learning model at SDN Melayu Muhammadiyah. The type of research is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The success indicators of the research are determined by cognitive learning outcomes, with a minimum passing grade (KKM) of ≥ 70 achieved by 90% of the 22 fifth-grade students. Data collection techniques used include observation and tests. The test results were analyzed using comparative descriptive techniques. The findings indicate that the implementation of the TGT learning model in Mathematics can enhance the cognitive learning outcomes of fifth-grade students at SDN Melayu Muhammadiyah. This is evidenced by the improvement in student mastery from the pre-cycle to Cycle I and Cycle II. In the pre-cycle, there were 3 students (13.04%) who achieved mastery with scores of KKM ≥ 70 , which increased to 15 students (68.18%) in Cycle I, and in Cycle II, it further increased to 20 students (90.90%). Thus, it can be concluded that the TGT learning model can improve the Mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SDN Melayu Muhammadiyah.

Keywords: Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Matematika melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournaments) di SDN Melayu Muhammadiyah. Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan hasil belajar ranah kognitif dengan KKM ≥ 70 dicapai oleh 90% dari 22 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Data dari hasil tes dianalisis dengan teknik deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (Team Game Tournaments) pada mata pelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada siswa kelas V SDN Melayu Muhammadiyah. Hal ini dapat ditunjukkan dari peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus ke siklus I dan siklus II. Pada pra siklus terdapat 3 siswa (13,04 %) yang mendapatkan nilai tuntas KKM ≥ 70 meningkat menjadi 15 siswa (68,18%) pada siklus I, dan pada siklus II meningkat menjadi 20 siswa (90,90%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V di SDN Melayu Muhammadiyah.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Teams Games Tournament (TGT)

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang memegang peranan sentral karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan analitis siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Keberhasilan siswa dalam penguasaan materi mata pelajaran Matematika dapat dilihat dari hasil belajar Matematika. Siswa dikatakan berhasil jika hasil belajar Matematikanya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Matematika yang telah ditetapkan oleh setiap sekolah. Sebaliknya jika siswa tersebut mendapat nilai dibawah nilai standar ketuntasan yang telah ditetapkan, maka siswa tersebut belum dapat dikatakan berhasil dalam belajar Matematika

Mengingat pentingnya mata pelajaran Matematika, diharapkan siswa mampu menguasai Matematika dengan baik, terutama pada setiap kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum. Keberhasilan siswa dalam mempelajari Matematika dapat mempengaruhi cara berpikir dan perilaku mereka. Keberhasilan ini sangat terkait dengan kualitas pengajaran yang diberikan. Kualitas pengajaran memiliki hubungan langsung dengan hasil belajar, di mana semakin baik pengajaran yang diberikan, semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Kualitas pengajaran di sini mengacu pada seberapa baik atau efektif proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dianggap efektif jika siswa aktif terlibat dalam menemukan sendiri hubungan dari informasi yang mereka terima.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Melayu Muhammadiyah penulis menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran yaitu 1) dalam proses pembelajaran guru belum menuntut siswa untuk berfikir kritis, belum mampu bekerjasama, dan belum menuntut keterampilan berpartisipasi siswa dalam kelompok, 2) siswa yang berkemampuan akademis rendah

belum aktif dalam kelompok diskusinya, 3) siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, 4) Selama ini guru cenderung menjelaskan materi, memberikan contoh soal dan memberi latihan dengan cara yang monoton. Disini guru hanya berfungsi sebagai pemberi pengetahuan dan siswa penerima pengetahuan sehingga siswa bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari kegiatan siswa yang cenderung lebih banyak diam, mendengarkan tanpa ada memberikan pertanyaan atau tanggapan.

Permasalahan diatas menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa kelas V khususnya pada mata pelajaran Matematika diperoleh data bahwa nilai rata-rata dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih rendah dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat

meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar, serta mendorong terciptanya suasana kompetitif yang menyenangkan. Pembelajaran ini memadukan kerja kelompok dengan elemen permainan yang dapat meningkatkan motivasi dan keinginan siswa untuk memahami materi lebih dalam.

Menurut Octavia (2020), TGT membantu siswa menguasai materi melalui diskusi dan kerja sama tim, sedangkan Isjoni (2022) menekankan bahwa model ini mendorong siswa dengan perbedaan latar belakang untuk bekerja bersama dan bersaing sehat. Unsur permainan dalam TGT melibatkan kartu soal yang digunakan dalam turnamen untuk mengevaluasi pemahaman siswa, dan penghargaan kelompok diberikan untuk tim yang berhasil mencapai skor tertinggi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki lima tahapan utama yaitu, penyajian kelas (*class presentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi (*tournament*), dan pengakuan kelompok (*team recognition*).

Slavin (2008:167) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*

adalah salah satu model yang mudah diterapkan. Model ini melibatkan semua siswa secara aktif tanpa memperhatikan perbedaan status, mendorong siswa berperan sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan reinforcement. Siswa bekerja dalam tim untuk mempelajari materi dan berpartisipasi dalam permainan akademik dengan peserta yang homogen.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika melalui penerapan metode pembelajaran TGT (Team Game Tournaments), dengan judul: "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika SDN Melayu Muhammadiyah "

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. PTK dapat dikatakan sebagai penelitian yang dilaksanakan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di dalam kelas bersama orang lain untuk merancang, melaksanakan, dan

merefleksi tindakan yang bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik dalam rangka memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus meliputi 4 tahapan yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi dan 4) refleksi. (Arikunto,2010:137) Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas V SDN Melayu Muhammadiyah yang berjumlah 22 orang. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu TGT (Teams Games Tournament), sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes. Analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif (Sugiyono,2006:68). Indikator keberhasilan penelitian ini adalah 90% dari jumlah siswa kelas V mendapatkan nilai tuntas KKM ≥ 70 .

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan model kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan model ini, motivasi belajar siswa meningkat sehingga

memengaruhi hasil belajar siswa (Melindawati, 2021).

Hasil belajar yang diperoleh siswa sesuai dengan pendapat Jihad (2012:14), “hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris”.

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament(TGT) memiliki beberapa kelebihan yang dikemukakan oleh Istarani (2012:239) yaitu:a.Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu. b) belajar kelompok aktraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarahkan pada suatu permainan, c) baik digunakan dalam menunjukkan prestasi. d) dapat memaju aktivitas belajar siswa agar lebih baik. e) dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar f) dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar dan mengajar.

Berdasarkan hasil observasi di SD Inpres Paccinongang, peneliti mencatat bahwa siswa kelas V yang berjumlah 22 orang tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran matematika materi FPB

dan KPK, sehingga kesulitan memahami materi dan hasilnya tidak memuaskan. Oleh karena masalah tersebut, diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), yang merupakan metode inovatif berbasis permainan. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok secara heterogen dan dibimbing oleh guru tanpa adanya perbedaan, setelah itu siswa bersama guru membuat kesepakatan bersama.

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebab siswa dapat berperan aktif secara menyeluruh tanpa ada yang mendominasi. Bermain sambil belajar dilakukan pada model ini, sehingga siswa tidak bosan selama proses pembelajaran.

Data hasil penelitian dari kelas V SDN Melayu Muhammadiyah, yang terdiri dari 22 siswa, akan diperoleh melalui kegiatan observasi di kelas. Kegiatan belajar siswa pada materi FPB dan KPK akan diperoleh melalui observasi di kelas. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa mendapatkan pengarahan tentang tanggung jawab kelompok dan individu, juga diharapkan mampu memiliki rasa percaya diri terhadap kemampuan

yang dimiliki. Selain itu, siswa juga diajarkan untuk saling memberikan penghargaan. Guru memantau keaktifan siswa dalam penerapan model Teams Games Tournament (TGT)

Langkah-langkah pembelajaran TGT menurut Slavin (2005:166-168) meliputi (1) presentasi kelas, ini merupakan pengajaran langsung dan diskusi dalam penyampaian materi dan pengenalan model TGT agar siswa benar benar memperhatikan dan dapat mengikuti kuis yang akan dilakukan; (2) tim, dibentuk tim yang terdiri dari 4 siswa yang mewakili kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, dan etnis. Fungsi dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar benar belajar dan mempersiapkan tim untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik; (3) game, terdiri atas pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh selama presentasi kelas. Game tersebut dimainkan dimeja dengan tiga orang siswa yang masing-masing mewakili tim yang berbeda ; (4) turnamen, yaitu sebuah struktur dimana game berlangsung yang dilakukan pada akhir unit setelah guru memberikan presentasi kelas dan tim telah melakukan kerja kelompok; (5)

rekognisi tim, tim akan mendapat penghargaan apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Dengan langkah-langkah pembelajaran tersebut model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotifasi siswa untuk aktif dan bersemangan dalam mengikuti pembelajaran. Sebagaimana dinyatakan Asyirint (2010:65) bahwa keunggulan dari model Teams Games Tournaments adalah (1) kegiatannya bersifat kompetisi; (2) kegiatan dengan belajar dan diskusi secara menyenangkan seperti dalam kondisi permainan; (3) aktivitas belajar memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih rileks; dan (4) aktivitas dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Tahapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas V SDN Mekayu Muhammadiyah, meliputi 5 tahap yaitu :

1. Penyajian materi

Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari kepada seluruh siswa. Materi ini bisa disampaikan dalam

bentuk ceramah, video, presentasi, atau metode lain yang relevan.

2. Pembentukan tim

Guru membagi siswa menjadi beberapa tim kecil (biasanya terdiri dari 4–6 siswa) yang anggotanya heterogen, yaitu memiliki tingkat kemampuan akademik yang bervariasi. Hal ini dilakukan untuk memudahkan setiap siswa bisa saling membantu, sehingga yang lebih mampu bisa mengajarkan teman yang kurang memahami.

3. Permainan

Guru memberikan serangkaian pertanyaan atau soal yang relevan dengan materi. Soal-soal ini dirancang dalam format permainan edukatif secara bergiliran dengan bimbingan guru. Permainan dilakukan antar tim, dan setiap jawaban yang benar akan memberikan poin bagi tim. Guru perlu memastikan bahwa semua siswa dalam tim terlibat aktif dalam proses ini.

4. Turnamen

Guru mengadakan turnamen di mana siswa bersaing secara individu tetapi masih mewakili tim mereka. Siswa dengan kemampuan yang serupa dikelompokkan bersama dalam meja yang berbeda, sehingga turnamen tetap adil dan

menyenangkan. Setiap siswa yang menang di meja turnamen akan mendapatkan poin yang ditambahkan ke skor tim mereka. Ini memberi kontribusi pada hasil akhir tim, sehingga meskipun turnamen bersifat individual, keberhasilan individu tetap mempengaruhi tim secara keseluruhan.

5. Pemberian Penghargaan

Setelah turnamen selesai, guru mengumumkan tim dengan total poin tertinggi.

Hasil Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

1. Pra Siklus

Saat sebelum dilakukan penelitian maka telah dilakukan observasi dulu kepada siswa untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa. Berdasarkan tabel 1 pada pra siklus hanya 1 siswa yang memperoleh nilai 85-100 dengan kategori Baik Sekali atau 4,34%, nilai 70-84 dengan kategori Baik sebanyak 2 siswa atau 8,70%, nilai 60-69 dengan kategori Cukup sebanyak 4 siswa atau 17,40%, nilai 50-59 dengan kategori Kurang sebanyak 5 siswa atau 21,74%, dan siswa yang mendapatkan nilai

Tabel 1 Data Deskriptif Frekuensi dan Presentase Nilai Tes Hasil Observasi Pra-Siklus

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
85-100	Baik sekali	1	4,54%
70-84	Baik	2	8,69%
60-69	Cukup	4	18,18%
50-59	Kurang	5	22,72%
< 50	Sangat kurang	10	43,47%
Jumlah		22	100

Sumber : Hasil Analisis Data Peneliti

Adapun ketuntasan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Melayu Muhammaadiyah, ketuntasan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Deskripsi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
70-100	Tuntas	3	13,04 %
0-69	Baik	19	88,96%
Jumlah		22	100%

Sumber : Hasil Analisis Data Penulis

Berdasarkan tabel 2. dibawah dari 23 siswa kelas SDN Melayu Muhammadiyah, 12 siswa kategori tuntas (54,55%) dan 10 siswa dalam kategori tidak tuntas (45,45%). Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi FPB dan KPK belum tercapai

2. Siklus 1

Pada siklus I ada 5 siswa yang memperoleh nilai 85- 100 dengan kategori Baik Sekali atau 22,72%, nilai

70- 84 dengan kategori Baik sebanyak 10 siswa atau 39,13%, nilai 60-69 dengan kategori Cukup sebanyak 4 siswa atau 45,45%, nilai 50-59 dengan kategori Kurang sebanyak 3 siswa atau 0%, dan siswa yang mendapatkan nilai <50 dengan kategori sangat kurang juga sebanyak 0 siswa atau 0%. Hasil tes belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Data deskriptif Frekuensi dan Presentase Nilai Tes Hasil Belajar Matematika Siklus 1

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
85-100	Baik sekali	5	22,72%
70-84	Baik	10	45,45%
60-69	Cukup	4	18,18%
50-59	Kurang	3	13,63%
< 50	Sangat kurang	0	0%
Jumlah		22	100

Sumber : Hasil Analisis Data Peneliti

Adapun ketuntasan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Melayu Muhammadiyah, ketuntasan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Deskripsi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
70-100	Tuntas	15	68,18%
0-69	Baik	7	31,81%
Jumlah		22	100%

Sumber : Hasil Analisis Data Penulis

Berdasarkan tabel 2. dibawah dari 22 siswa kelas V SD Negeri Bontoramba Kabupaten Gowa, hasil tes lisan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (tgt), 15 siswa kategori tuntas (68,18%) dan 7 siswa dalam kategori tidak tuntas (31,81%). Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sudah tercapai secara klasikal.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada siklus I menunjukkan kategori baik. Presentase yang didapatkan siswa sebanyak 68,18%. Hasil evaluasi siklus I diketahui modul ajar yang dijadikan rujukan pembelajaran tidak terdapat masalah. Pada saat tindakan didapatkan jika siswa masih mencoba beradaptasi dengan model pembelajaran TGT yang diterapkan dikelas. Siswa juga menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Meskipun demikian hasil yang didapatkan pun juga dapat dilihat jika nilai ketuntasan siswa meningkat daripada sebelum tindakan. Guna memaksimalkan hasil belajar siswa pada siklus I maka diterapkanlah siklus II.

3. Siklus II

Pada siklus II ada 11 siswa yang memperoleh nilai 85- 100 dengan

kategori Baik Sekali atau 50%, nilai 70- 84 dengan kategori Baik sebanyak 9 siswa atau 40,09%, nilai 60-69 dengan kategori Cukup sebanyak 3 siswa atau 9,09%, nilai 50-59 dengan kategori Kurang sebanyak 0 siswa atau 0%, dan siswa yang mendapatkan nilai <50 dengan kategori sangat kurang juga sebanyak 0 siswa atau 0%. Hasil tes belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Data deskriptif Frekuensi dan Presentase Nilai Tes Hasil Belajar Matematika Siklus 1

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
85-100	Baik sekali	11	50%
70-84	Baik	9	40,90%
60-69	Cukup	2	9,09%
50-59	Kurang	0	0%
< 50	Sangat kurang	0	0%
Jumlah		22	100

Sumber : Hasil Analisis Data Peneliti

Adapun ketuntasan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Melayu Muhammadiyah, ketuntasan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Deskripsi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
70-100	Tuntas	20	90,90%
0-69	Baik	2	9,09%
Jumlah		22	100%

Sumber : Hasil Analisis Data Penulis

Berdasarkan tabel 2. dibawah dari 22 siswa kelas V SD Negeri Bontoramba Kabupaten Gowa, hasil tes lisan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (tgt), 15 siswa kategori tuntas (68,18%) dan 7 siswa dalam kategori tidak tuntas (31,81%). Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sudah tercapai secara klasikal.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus II menunjukkan kategori sangat baik dengan jumlah persentase sebesar 96.14%. Pada kegiatan siklus II, menunjukkan bahwa tidak ada permasalahan dalam modul ajar. Pada saat pra siklus nilai siswa masih rendah dan ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran TGT. Model pembelajaran ini bersifat kompetisi dalam bentuk tim atau kelompok. Siswa yang pada saat pra siklus belum tertraik dengan pembelajaran maka setelah diterapkan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran matematika dengan materi FPB dan KPK secara perlahan siswa mampu beradaptasi dan memiliki ketertarikan saat pembelajaran. Keaktifan siswa pun juga meningkat dan hal ini

menyebabkan hasil belajar siswa juga meningkat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dalam mata pelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Melayu Muhammadiyah. Hal ini dibuktikan dengan dari peningkatan setiap siklus. Pada siklus I aktivitas mengajar guru pada pertemuan 1 dikategorikan kurang (K) pertemuan 2 dikategorikan cukup (C) dan siklus II pada pertemuan 1 dikategorikan cukup (C) pertemuan 2 dikategorikan baik (B). Pada siklus I aktivitas belajar siswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 dikategorikan kurang (K) dan siklus II pada pertemuan 1 dikategorikan cukup (C) pertemuan 2 dikategorikan baik (B). Hasil belajar siswa pada siklus I belum berhasil mencapai ketuntasan klasikal siswa yang ditentukan dan berada pada kategori kurang, sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa sudah meningkat, hal itu dilihat dari nilai rata-rata yang mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Misdalina, & Lefudin. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika*. Jurnal Pendidikan Fisika, 8(2), 186-195. Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative learning Teori, Riset dan Praktis*. Bandung: Nusa Media
- Yunita, A., Juwita, R., Kartika, S, E. (2020). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika, 9(1), 23-3
- Arikunto, S dan Suhardjono. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi aksara.
- Astawan, I. G. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA*. Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia, 2(2), 98-107.
- Damayanti R, Nurhaedah, Nurfauziah. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros*. Pinisi Journal Of Education, 2(5), 199-205.
- Octavia, D. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Melindawati S, Oktavianti F. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter, 2(2), 1-15.