JCI
Jurnal Cakrawala Ilmiah
Vol.3, No.9, Mei 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SD NEGERI 163 TELLULIMPOE

Oleh
Sudarto[1*], Adnan[2], Andi Nirwana[3]
[1,2,3]Universitas Negeri Makassar
Email: [1*]drsudartompd@gmail.com

Article History:
Received: 10-04-2024
Revised: 24-04-2024
Accepted: 14-05-2024

Keywords:
Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament Type, Learning Outcomes, IPS

Abstract: *This research is motivated by the implementation of the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model to Improve the Science Learning Outcomes for the V Students at SD Negeri 163 Tellulimpoe, Majauleng District, Wajo Regency. This type of research is a classroom action research conducted in the V of SD Negeri 163 Tellulimpoe with a totaly of 16 students as subjects consisting of 8 boys and 8 girls. Data collection techniques in this research used an observation and tests. The data analysis technique used in this research is a quantitative. Based on the results of this research that has been carried out, the student learning outcomes increase through the implementation of the teams games tournament type cooperative learning model. This can be seen from the percentage of completeness of student learning outcomes of 62.5% in cycle I, to 81.25% in cycle II, an increase of 18.75%. Thus, it can be concluded that the application of the team games tournament type cooperative learning model can improve learning outcomes in science subjects for fifth grade students at SD Negeri 163 Tellulimpoe*

PENDAHULUAN

Pada kehidupan yang serba maju atau serba modern/canggih seperti saat ini, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menjalani kehidupan (Jauhar, 2023). Dengan kata lain, pendidikan menjadi sangat penting bagi kehidupan manusia yang seringkali dihadapkan pada berbagai kendala dan permasalahan yang terus-menerus. Manusia dikatakan berhasil menjalani kehidupannya jika mereka mampu untuk mengatasi segala permasalahan dan melewati rintangan dengan sukses dan bukannya manusia itu menyerah terhadap masalah dan tantangan yang ada itu. Mengatasi masalah dan tantangan tersebut menjadi mudah dengan adanya proses pendidikan yang baik.

Pendidikan merupakan suatu pondasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia, yang bertujuan untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi diri demi terbentuknya sumber daya manusia yang berkualitas. Pemerintah sangat memperhatikan bidang pendidikan terutama pendidikan dasar, karena pendidikan dasar adalah awal untuk membentuk pondasi karakter siswa.

Permendikbud Ristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah, Pasal 2 menyatakan bahwa standar penilaian pendidikan mencakup penilaian hasil belajar, penilaian proses belajar mengajar dan penilaian pengembangan diri peserta didik. Penilaian hasil belajar mencakup penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik, sedangkan penilaian proses belajar-mengajar mencakup penilaian guru, penilaian pembelajaran dan penilaian lingkungan belajar. Standar penilaian pendidikan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memastikan bahwa penilaian dilakukan secara adil dan akurat.

Keberhasilan proses dalam belajar-mengajar di sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain guru sebagai motivator, mediator, fasilitator, dan juga adanya minat dari siswa itu sendiri. Kegiatan pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*) pada kegiatan. Siswa dapat melakukan aktifitas belajar berupa berdiskusi dengan siswa lain guna menambah pengalaman dan pemahaman materi pelajaran. Oleh karena itu, guru juga harus dapat merancang suatu model pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar. Untuk signeritas model pembelajaran dan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam perlu diaktualisasikan dalam peroses pembelajaran secara sistematis.

Menurut H.W. Fowler (Saputri dkk,2008) Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu sistematis yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan pada pengamatan atau observasi. Menurut Nokes (2017), di dalam bukunya '*Science in Education*' menyatakan bahwa Pengertian IPA ialah pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan metode khusus.

Pendidikan IPA dikembangkan atas dasar gagasan bahwa pembelajaran harus berhubungan dengan tujuan pendidikan. Tujuan utama pendidikan IPA adalah mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam memperoleh dan menerapkan konsep-konsep IPA secara ilmiah serta pembelajaran hendaknya berpusat pada siswa (Sudarto, 2022 dan Sudarto, 2022). Dengan demikian, tujuan IPA adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa atas fenomena alam berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir secara ilmiah, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi saat pengembangan kemampuan siswa.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar IPA siswa, antara lain: (1) guru belum memberikan kontribusi yang mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa dan, (2) siswa kurang aktif dalam membaca, mengajukan pertanyaan dan mengerjakan soal latihan sendiri, akibatnya IPA kurang menarik bagi siswa. Pembelajaran IPA yang cakupannya beragam dan luas serta tuntutan kurikulum yang sarat dengan muatan yang harus di sampaikan kepada peserta didik dengan alokasi waktu yang terbatas, guru mengalami kesulitan dalam menyajikan bahan ajar IPA yang dilaksanakan guna mengejar target materi pelajaran (Lonisa, Sayidiman & Tati, 2024). Untuk itu guru perlu merancang suatu pembelajaran yang merangsang siswa untuk aktif berpartisipasi dengan menggunakan berbagai model dan metode mengajar yang sesuai dalam mengembangkan dan meningkatkan kreativitas berpikir siswa.

Berdasarkan prapenelitian yang dilakukan pada tanggal 26 dan 27 Juli 2023 di kelas V SDN 163 Tellulimpoe Kecamatan Majauleng Kabupaten Wajo diperoleh informasi bahwa

nilai hasil belajar IPA siswa secara keseluruhan (16 orang siswa) tergolong rendah karena belum mencapai KKM. Dari 16 orang, hanya 4 orang atau 25% saja yang sudah mendapatkan nilai KKM dan 12 orang atau 75% siswa belum mendapatkan nilai KKM (KKM=70). Setelah melakukan identifikasi masalah, diperoleh informasi bahwa penyebab rendahnya hasil belajar IPA siswa di atas antara lain: a) siswa kurang memperhatikan pembelajaran (siswa lebih asyik bermain saat pembelajaran, lebih asyik mengobrol bersama temannya, suka mengganggu teman, tidak ada inisiatif untuk bertanya atau menjawab jika tidak mendapat perintah dari gurunya, b) siswa terlihat lebih cenderung aktif pada topik yang melibatkan praktik dibandingkan topik yang hanya bersifat teori karena dalam pembelajaran yang mengandung unsur praktik mereka bisa bermain, c) guru tidak menggunakan model pembelajaran IPA yang tepat.

Untuk mengatasi hal tersebut peneliti menawarkan solusi berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hal ini karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa karena tidak hanya berpusat pada guru sehingga siswa lebih berpartisipasi aktif dan suasana belajar lebih menyenangkan, karena mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran, mengandung unsur permainan, mampu menumbuhkan keingintahuan, serta menciptakan kompetisi bagi siswa. Hal ini didukung oleh Taniredja dkk., (2011)

Sehubungan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam membaca pemahaman ada beberapa hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Damayanti dan Tohimin, (2017) dhasil menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang telah diberi model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V di SDI Al-Falah. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Irviana, (2016) berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini didapatkan hasil belajar IPA yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari pada metode ceramah bervariasi dan hasil belajar IPA pada siswa motivasi tinggi lebih tinggi dari pada siswa motivasi rendah serta terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPA.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan suatu perbaikan pembelajaran IPA dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPA siswa, khususnya siswa Kelas V SDN 163 Tellulimpoe Kecamatan Majauleng Kabupaten Wajo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena data yang akan diolah dalam penelitian ini berupa angka. Hal ini sejalan dengan Sugiyono (Sudarto, Kadir & Hatimah, 2024) yang mengatakan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan salah satu pendekatan yang spesifiknya adalah sistematis terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain. Pendekatan kuantitatif menggunakan teknik statistik untuk memahami dan menjelaskan fenomena, pendekatan ini berfokus pada pengumpulan, analisis, dan interpretasi data berupa angka atau statistik untuk membuat generalisasi atau menarik kesimpulan. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Nisan (2015) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas melalui kegiatan refleksi guna

memperbaiki dasar pemikiran dan kepantasan-kepantasan praktik sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Menurut Waritsman & Ina (2022), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan melalui refleksi diri pendidik dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas serta mutu pendidikan dan meningkatkan standar pendidikan dalam pembelajaran di ruang kelas. Lebih lanjut (Hasnah dkk., 2017, h. 114-118) menyatakan bahwa "penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas". Salafiah (2017, h. 29) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas selalu berangkat dari kesadaran kritis guru terhadap persoalan yang terjadi ketika praktik pembelajaran berlangsung dan guru menyadari pentingnya untuk mencari pemecahan masalah melalui tindakan atau aksi yang direncanakan dan dilakukan secermat mungkin dengan cara-cara ilmiah dan sistematis. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada dasarnya adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan dapat meningkatkan kinerja pendidik dan hasil belajar siswa melalui tindakan refleksi yang bersiklus. Teknik analisis data Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data dilakukan, data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis data ini dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana tentang rerata.

Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi indikator proses dan indikator hasil pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Taraf Keberhasilan	Kategori
76%-100 %	Baik
60%-75%	Cukup
0%-59%	Kurang

(Sumber : Diadaptasi Djmarah & Zain, (2014

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yakni untuk mengetahui gambaran model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 163 Tellulimpoe. Adapun hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. ***Paparan Data Tindakan Siklus I***

   Pelaksanaan Tindakan pada siklus I dilakukan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Senin 5 Februari 2024 dan pada pertemuan kedua hari Selasa 10 Februari 2024. Berdasarkan hasil observasi dari segi aspek guru pada pertemuan I persentase mencapai 53% yang termasuk dalam kategori kurang (K), dan pada pertemuan II persentase mencapai 60% cukup (C) karena berada dibawah 76%. Dan dari segi aspek siswa pada pertemuan I persentase mencapai 53% yang yang termasuk dalam kategori kurang (K), dan pada pertemuan II persentase mencapai 60% cukup (C) karena berada dibawah 76%. Dari observasi siklus I terlihat bahwa indikator keberhasilan proses belum mencapai persentase indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu

76%.

Diagram tersebut menunjukkan bahwa persentase siswa yang berhasil sebesar 62,5% dan yang belum berhasil yaitu 37,5%. Selisih persentase tersebut adalah 25%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang masuk dalam kategori baik mecapai indikator keberhasilan yaitu sebanyak 10 siswa dengan persentase 62,5%. Persentase tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa mencapai 70%. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Paparan Data Tindakan Siklus II

Pelaksanaan Tindakan pada siklus II dilakukan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Senin 12 Februari 2024 dan pada pertemuan kedua hari Sabtu 17 Februari 2024. Dari segi aspek guru pada pertemuan I persentase mencapai 80% yang termasuk dalam kategori baik (B), dan pada pertemuan II persentase mencapai 87 % yang termasuk dalam kategori baik (B). Dari persentase observasi yang telah dilakukan dinyatakan telah mencapai indikator yaitu 76%. Dan dari segi aspek siswa pada pertemuan I persentase mencapai 73% yang termasuk dalam kategori cukup (C), dan pada pertemuan II mencapai 80% yang termasuk dalam kategori baik (B). Dari persentase observasi yang telah dilakukan dinyatakan telah mencapai indikator yaitu 76%. Dapat diketahui bahwa siswa yang memenuhi nilai KKM ≥75 yang masuk dalam

kategori tuntas sebanyak 87%.

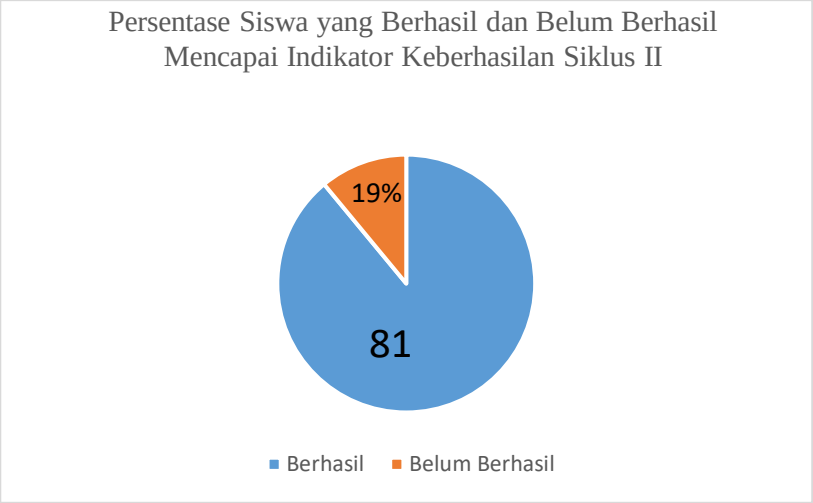

Diagram di atas menunjukkan persentase siswa yang berhasil sebesar 81% dan yang belum berhasil yaitu sebesar 19%. Selisih persentase tersebut sebanyak 62%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang masuk dalam kategori baik berhasil mencapai indikator keberhasilan sebanyak 13 siswa dengan persentase sebanyak 81%. Persentase tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar siswa mencapai 70% dari jumlah siswa termasuk dalam kategori baik dan cukup. Oleh karena itu penelitian ini berhenti pada siklus II.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian, terlihar bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar IPA siswa pada siklus I sebesar 62,5%, sedangkan pada siklus II sebesar 81,25%. Jadi, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II meningkat sebesar 18,75%, maka indikator keberhasilan pada penelitian ini telah tercapai karena setelah pelaksanaan siklus II telah mencapai 81,25%. Dari analisis penelitian pada siklus I dan siklus II maka dapat dinyatakan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar IPA sisa kelas V SD Negeri 163 Tellulimpoe. Dengan demikian, penerepan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dapat memberikan peluang bagi siswa untuk mencari atau menemukan pemahamannya sendiri tentang materi pelajaran, siswa di tuntut untuk dapat berpikir secara individual, sehingga kemampuan berpikir siswa dapat berkembang (Nisa & Amalia, 2021; Palupi & Rahayu, 2021 dan Rohmah, 2016). Selain itu pembelajaran dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament juga dapat meningkatkan aktivitas siswa (Mustika, 2020; Nashiroh & Sukirno, 2020 dan Yudianto, Sumardi & Berman, 2014) karena dalam penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ini tidak hanya berpusat pada guru sehingga siswa lebih berpartisipasi aktif dan suasana belajar lebih menyenangkan, siswa terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran

(Thalita, Fitriyani & Nuryani, 2019 dan Zulfira, Anggereini & Sadikin, 2019)..

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 163 Tellulimpoe tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dilihat dari presentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu sebesar 62,5% pada siklus I, menjadi 81,25% pada siklus II, dengan mengalami peningkatan sebesar 18,75%.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru, dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sebagai salah satu metode alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SD
2. Siswa, diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena dengan keikut sertaan siswa dalam aktivitas belajar akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Peneliti berikutnya, sebagai abhan referensi atau acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.
4. Pembaca, agar kiranya dapat menarik pengalaman melalui tulisan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Afandi, M. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Unissula Press 2013.
[2] Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, *7*(01), 247–264.
[3] Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *4*(1), 80.
[4] Aprita, Yessica M, Yuni Siti Nu Raeni, Lady Diana Warpindyastuti & Mahmud Syarif. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (Tai) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa. *Jurnal Akrab Juara,* 6(2), 111-123
[5] Arianti & Titin Puspita. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TgtDalam Pembe
a. lajaran Subtema Hewan Di Sekitarku Untuk Meningkatkan Hasil BelajarSiswa Di Sekolah Dasar. *J Pgsd*, 3 (2) 360.
[6] Damayanti, S & Tohimin Apriyanto (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3*, *00*(00), Xx–Xx.
[7] Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Pt Asdi Mahasatya.
[8] Hakim, A., Yulia, Y., & Rahmadani, R. (N.D.). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Keberagaman Suku Dan Budaya Di Indonesia Siswa Sd Kelas Iv. *Jikap Pgsd: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, *6*(2), 431–437.
[9] Hartoto, T. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi)

Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sejarah. *Jurnal Historia,* 4 (2), 133.
[10] Hasan, K., & Melindah, R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran KooperatifPjbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kabupaten Mamasa. *NubinSmart Journal*, *2*(3), 182–188.
[11] Huda, M.(2016). *Cooperative Learning.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
[12] Jauhar, S. (2023). PENERAPAN PENDEKATAN ACTIVE LEARNING TIPE SMALL
[13] GROUP WORK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD INPRES 12/79 CELLU. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 3466-3474.
[14] Irviana, I. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sd. *Journal Of Educational Science And Technology (Est)*, *2*(1).
[15] Lonisa, L., Sayidiman, S., & Tati, A. D. R. (2024). Application of the STAD Type Cooperative Learning Model to Improve Social Sciences Learning Outcomes for Elementary School Students in Luwu Regency. *Pinisi Journal of Education*, *4*(2), 85-92.
[16] Maryam M, S., Zaid Zainal, & Armila (2019). Penerapan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Upt Sd Negeri 95 Kecamatan Suppa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2 (1), 3*
[17] Miles, M, B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis. America: Sage Publications.*
[18] Mustika, I. W. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika. *Jurnal ika*, *18*(1), 54-72.
[19] Nashiroh, M., & Sukirno, S. (2020). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar akuntansi melalui implementasi model pembelajaran kooperatif teams games tournament. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *18*(1), 20-35.
[20] Nisa, C., & Amalia, F. (2021). Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Co Op Co Op dan Teams Games Tournament (TGT). *Jtmt: Journal Tadris Matematika*, *2*(1), 9-18.
[21] Nisan, N. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Iv Mi Psm Sukowiyono Karangrejo Tulungagung*.
[22] Palupi, I. D. R., & Rahayu, T. S. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation (GI) dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Thinking Skills and Creativity Journal*, *4*(1), 10-20.
[23] Parwoto, dkk (2023). *Pedoman Penulisan Skripsi* (A. Wahed & S. Basri (ed.)). Badan Penerbit UNM.
[24] Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
[25] Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2022. Online https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220523_140932_SALINAN_Permendikbudristek%20No_21%20Tahun%202022_%20Standar%20Penilaian%20Pendidikan%20(jdih.kemdikbud.go.id).pdf (diakses pada tanggal

28/04/2022)
[26] Rahmawati Dam Vembriliya. (2017). Efektivitas Teams Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sd Laili. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, *1*(2), 81–84.
[27] Raresik, K. A., Dibia, I. K., & Widiana, I. W. (2016). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sd Gugus Vi.Jurusan Pgsd, 4(1), 1–11
[28] Rofiq, M.A, Mahmud, M. A. & Musfiroh, I.A.(2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) KelasV Mi At Tarbiyah Loa Janan. *Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran.*6(2), 109-130.
[29] Rohmah, E. A. (2016). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media game online terhadap pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, *8*(2), 126-143.
[30] Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Bandung: Pt Mulia Mandiri Press.
[31] Salafiah, I. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas Iv Mi Guppi Gemaharjo Iii Watulimo Trenggalek.*
[32] Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Pustaka Ramadhan, Bandung.
[33] Saputri, Puspa Wardhani Yudhi, and S. H. Suwarno. *Penerapan Strategi Pair Check Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri Kutoharjo 03 Pati Tahun Ajaran 2013/2014*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.
[34] Sudarto , S. .(2022). PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SAINS SISWA YANG DIAJAR DENGAN PAKEM DAN YANG DIAJAR DENGAN MODEL KONVENSIONAL. *JISOS: JURNAL ILMU SOSIAL*, *1*(10), 945–950. Retrieved from https://www.bajangjournal.com/index.php/JISOS/article/view/4088.
[35] Sudarto, S. (2022). PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPA SISWA YANG DIAJAR DENGAN MODEL QUANTUM DAN YANG DIAJAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, *2*(3), 1011–1016. https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i3.4038.
[36] Sudarto, S., Abd. Kadir, & A. Husnul Hatimah As. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN THINK PAIR SHARE BERBANTUAN GOOGLE JAMBOARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD INPRES 5/81 BAJOE. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, *3*(8), 395–402. Retrieved from https://www.bajangjournal.com/index.php/JOEL/article/view/7598.
[37] Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *4*(2), 147-156.
[38] Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, *1*(2), 323-330.
[39] Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil

Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari: The Effect of Application of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) on Biology Learning Outcomes on Biodiversity Materials At the Batang Hari 1 High School. *BIODIK*, *5*(3), 273-285.