

# Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games-Tournament* dengan Menggunakan Media Kartu Cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Slamet Mamanda<sup>1\*</sup>, Made Sumantri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received 19 May 2018  
Received in revised form  
25 July 2018  
Accepted 10 October 2018  
Available online 29  
November 2018

### Kata Kunci:

aktivitas belajar, hasil belajar, model pembelajaran VAK, tingkat tokoh

### Keywords:

*learning activity, learning result, VAK teaching-learning model, figure stick*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan sikap ilmiah siswa kelas IVA Semester I di SDN 1 Banjar Jawa, Tahun Pelajaran 2017/2018 pada mata pelajaran PKn setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi atau evaluasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa IVA SDN 1 Banjar Jawa, sebanyak 41 orang, 22 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 87,80% dengan nilai rata-rata 76,22 dan aktivitas siswa berkategori aktif dengan skor 30,25 serta aktivitas guru berkategori baik dengan skor 23. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 90,24% dengan nilai rata-rata 78,05 dan aktivitas siswa berkategori sangat aktif dengan skor 33,75 serta aktivitas guru berkategori sangat baik dengan skor 25. Dengan demikian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan berbantu media kartu informasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Banjar Jawa pada mata pelajaran PKn tahun pelajaran 2017/2018.

## ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of the ability of students of class IVA Semester I in SDN1 Banjar Jawa, Lesson Year 2017/2018 on the subject of Civics after the application of cooperative learning model of Teams Games Tournament. This type of research is a classroom action research carried out in a prayer cycle. Each cycle consists of planning, execution, or evaluation. The subjects of the study were students of IVA SDN 1 Banjar Jawa, 41 people, 22 female students and 19 male students. The data of the research showed that in the first cycle students achievement classically reached 87.80% with an average score of 76.22 and the activity of active categorized students with a score of 30.25 and teacher activity categorized well with score 23. In period II Learning outcomes students increased to 90.24% with an average of 78.05 and very active categorized student activity with a score of 33.75 and teacher activity categorized very well with a score of 25. Thus, the application of cooperative learning model of Team Games Tournament type with assisted media card information can improve student learning outcomes grade IV SDN 1 Banjar Jawa on subjects Civics Lesson 2017/2018.

## 1. Pendahuluan

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pada pasal 1 ayat 11 disebutkan bahwa Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Pembelajaran PKn di SD mempunyai kedudukan yang penting dalam upaya mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran PKn diarahkan untuk membentuk warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya menjadi warga negara yang baik, cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

Begitu pentingnya peranan PKn seperti yang diuraikan di atas, seharusnya PKn menjadi salah satu muatan pelajaran yang disenangi dan digemari oleh siswa. "Namun sangat disayangkan bahwa dalam aplikasinya, pembelajaran PKn kurang banyak diminati dan dikaji dalam dunia pendidikan dan persekolahan, karena kebanyakan lembaga pendidikan formal dominan pada penyajian materi yang bersifat kognitif dan psikomotorik belaka, kurang menyentuh pada aspek afektif" (Susanto, 2014: 228).

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku berdasarkan pengalaman tertentu. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas pendidikan. Inovasi pembelajaran merupakan upaya penemuan dalam sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan kualitas pendidikan yang lebih baik agar lebih efektif dan efisien. Inovasi merupakan bentuk kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran yang semula monoton, membosankan, menjenuhkan, dan ortodoks menuju pembelajaran yang menyenangkan, variatif, dan bermakna. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran sangatlah dibutuhkan pembelajaran yang inovatif, agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik.

Banyak model pembelajaran telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru. Inovasi seperti inilah yang harus dibiasakan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pendidikan yang terjadi di sekolah, nyatanya masih belum sesuai harapan. Cenderung banyaknya pelaksanaan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, dan kurangnya pemanfaatan media yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV di SDN 1 Banjar Jawa Buleleng Singaraja pada 06 Februari 2018, didapatkan beberapa permasalahan yang dihadapi pada hasil belajar PKn. Permasalahan tersebut antara lain: (1) masih banyak minat belajar siswa yang kurang, (2) masih banyak siswa yang kurang mampu mengingat materi yang sudah dipelajari, dan (3) dalam menyelesaikan tugas kelompok cenderung masih banyak yang secara individu. Hal ini dikarenakan minat siswa dalam pembelajaran kurang dan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini juga dibuktikan dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn yang tuntas memenuhi KKM yaitu hanya 58,5% ketuntasan klasikal dengan KKM 70.

Oleh karena itu, perlu dilakukan pemecahan masalah dengan memanfaatkan media yang dapat mendorong ataupun dapat meningkatkan kreativitas dan pola pikir belajar siswa.

Untuk itu, pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 1 Banjar Jawa perlu adanya inovasi pembelajaran yang menarik demi membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Penggunaan model Kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) adalah salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tentunya didukung dengan penggunaan media yang tepat. TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Kemudian siswa bisa secara langsung mengembangkan dan mengeksplorasi pemikiran mereka dalam bentuk kerjasama. Untuk menambah daya tarik siswa tentunya akan dibantu dengan penggunaan media yang tepat. Media yang dapat dipakai adalah salah satunya kartu informasi (cetak). Dengan ini, siswa akan berlomba mencari informasi dengan memanfaatkan media kartu informasi (cetak) yang telah disediakan oleh guru. Dengan begitu, pengalaman dan pola pikir siswa akan menjadi luas dan bermakna. "TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Kariyana, 2014). Purwandari (2017) mengatakan bahwa "dengan menerapkan model pembelajaran TGT di kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa tentang pelajaran yang membosankan" Sudimahayasa (2015) mengatakan bahwa TGT menambahkan dimensi kegembiraan

yang diperoleh dari penggunaan permainan. "Salah satu tipe model *cooperative* adalah *teams games tournament (TGT)* yang sangat menekankan pada pentingnya interaksi dalam tim" (Marianti :2017).

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini mengangkat permasalahan dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games-Tournament Dengan Menggunakan Media Kartu Cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata PKn di SDN 1 Banjar Jawa Tahun Pelajaran 2017/2018.

## 2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018 di kelas IVA. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender pendidikan SDN 1 Banjar Jawa serta disesuaikan dengan jadwal PPL PPG Prajabatan. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Maret s/d April 2017.

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IVA SDN 1 Banjar Jawa yang berjumlah 41 siswa terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Siswa kelas IVA ini, dipilih sebagai subjek penelitian karena siswa di kelas IVA mengalami permasalahan dalam hal hasil belajar PKn. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri 1 Banjar Jawa.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dirancang untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelas IVA. Permasalahan yang diteliti merupakan permasalahan riil berkaitan dengan hasil belajar PKn yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Permasalahan ini akan dipecahkan melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu informasi. Langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tahapan atau sintak dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu informasi.

Secara umum pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam 5 fase kegiatan pembelajaran sesuai dengan fase yang ada pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu informasi menurut Huda (2014: 198-199) yaitu (1) membentuk tim, (2) menyiapkan pelajaran, (3) bermain game, (4) memberi penghargaan, dan (5) presentasi.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang disesuaikan dengan situasi di lapangan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada perencanaan dilakukan hal - hal meliputi ; (1) penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan, (2) menentukan metode, media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, (3) menyiapkan instrumen penelitian berupa tes. Pada pelaksanaan tindakan dalam pertemuan, diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu informasi yang dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelas IVA. Selama pelaksanaan tindakan penelitian, siswa difasilitasi untuk aktif mengikuti pembelajaran sesuai dengan skenario.

Pada kegiatan pengamatan semua fenomena yang terjadi selama proses tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti. Pengamatan tersebut berkaitan dengan hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Pada setiap akhir siklus, dilakukan tes tertulis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn berkaitan dengan materi yang telah disajikan. Refleksi dilakukan untuk merenungkan dan mengkaji motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dan hasil belajar PKn yang diperoleh siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu informasi. Dalam kegiatan refleksi ini ditemukan hambatan-hambatan yang dialami dalam pelaksanaan tindakan pada setiap siklus dan faktor penyebab hambatan tersebut. Dari temuan hambatan tersebut selanjutnya dicari dan ditetapkan beberapa alternatif tindakan baru yang diduga lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Alternatif tindakan tersebut akan ditetapkan menjadi tindakan baru sebagai perbaikan pada perencanaan tindakan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus selanjutnya.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data mengenai hasil belajar PKn siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dan metode observasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Tes ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar PKn yang digunakan setiap akhir siklus. Sedangkan penggunaan metode observasi ini adalah untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu informasi. Pelaksanaan observasi tersebut dibantu oleh guru wali kelas sehingga diperoleh data yang bersifat objektif.

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) lembar evaluasi, (2) lembar aktifitas siswa dan guru, (3) dan lembar wawancara. Lembar evaluasi yaitu lembar soal yang dibuat untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa. Lembar aktifitas siswa dan guru yaitu untuk memperoleh data tentang partisipasi siswa dan guru dalam pembelajaran dan penerapan model kooperatif tipe TGT. Lembar wawancara untuk memperoleh data tentang sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe TGT.

Analisis data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes evaluasi untuk melihat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PKn yang telah diajarkan. Tes hasil belajar dilakukan dengan instrumen berupa pilihan ganda. Masing-masing butir soal diberikan skor 1 dengan jumlah 40 butir soal sehingga diperoleh skor maksimal 100. Kemudian hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa Aqib (2011: 41).

Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq$  85% siswa yang telah tuntas belajarnya (Depdikbud dalam Trianto, 2010: 241).

Analisis data aktifitas guru dilakukan melalui observasi langsung dengan menentukan jumlah indikator dan deskriptor yang dinilai. Jumlah indikator pada lembar aktifitas guru adalah 9 indikator dengan masing-masing indikator terdapat 3 deskriptor. Data yang didapat kemudian ditentukan skor maksimal dan persentasenya.

Analisis data aktifitas siswa dilakukan melalui observasi langsung dengan menentukan jumlah indikator dan deskriptor yang dinilai. Jumlah indikator pada lembar aktifitas guru adalah 9 indikator dengan masing-masing indikator terdapat 4 deskriptor. Data yang didapat kemudian ditentukan skor maksimal dan persentasenya.

**Tabel 1.** Pedoman konversi aktifitas guru

Persentase Keaktifan	Skor	Kualifikasi
90%-100%	24,30-27	Sangat baik
80%-89,99%	21,60-24,29	Baik
65%-79,99%	17,55-21,59	Cukup baik
55%-64,99%	14,85-17,44	Kurang baik
0%-54,99%	0-14,84	Sangat kurang

**Tabel 2.** Pedoman konversi aktifitas siswa

Persentase Keefektivan	Skor	Kualifikasi
90%-100%	32,40-36	Sangat aktif
80%-89,99%	28,80-32,39	Aktif
65%-79,99%	23,40-28,79	Cukup aktif
55%-64,99%	19,80-23,39	Kurang aktif
0%-54,99%	0-19,79	Sangat kurang

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan 2 (dua) siklus, yang pelaksanaannya dimulai pada tanggal 11 sampai dengan 18 April 2018. Masing-masing siklus terdapat 4 tahapan didalamnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada penelitian ini, data tentang hasil belajar siswa diperoleh dari evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir siklus yang dilakukan. Evaluasi siklus I dilaksanakan pada tanggal 13 April 2018 dan siklus II pada tanggal 18 April 2018.

Kegiatan siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu tanggal 11 April 2018 dengan kegiatan siswa melakukan identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dengan berbantu media kartu informasi yang bermodel games. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 12 April 2018 dilaksanakan dengan kegiatan yang serupa dengan pertemuan pertama. Evaluasi untuk siklus I dilakukan pada hari Jumat 13 April 2018, dengan waktu menyelesaikan soal selama 60 menit. Soal evaluasi yang diberikan dalam bentuk tes tertulis dengan jumlah soal sebanyak 20 butir soal berbentuk pilihan ganda.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I, baik hasil observasi proses belajar mengajar dan hasil evaluasi pemahaman siswa menunjukkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung secara keseluruhan sudah berkategori aktif. Aktivitas guru juga pada siklus I sudah berkategori baik. Untuk evaluasi pemahaman siswa setelah diterapkannya tindakan oleh peneliti menunjukkan pemahaman siswa

sudah berada diatas ketuntasan klasikal dengan angka 87,80%. Dari 41 siswa kelas IV, hanya 5 orang yang nilainya masih berada dibawah KKM.

Pada siklus I, semua indikator keberhasilan sudah tercapai. Akan tetapi, peneliti sangat perlu untuk melanjutkan penelitian ke siklus II untuk membuktikan apakah memang benar penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games-Tournament* dengan Berbantu Media Kartu Informasi yang membuat aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV meningkat.

Kegiatan siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin tanggal 16 April 2018. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 17 April 2018. Sedangkan evaluasi untuk siklus II dilakukan pada hari Sabtu tanggal 18 April 2018 dengan waktu menyelesaikan soal selama 60 menit. Soal evaluasi yang diberikan dalam bentuk tes tertulis dengan jumlah soal sebanyak 20 butir soal berbentuk soal pilihan ganda.

Berdasarkan hasil penelitian siklus II, baik hasil observasi proses belajar mengajar dan hasil evaluasi pemahaman siswa menunjukkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung secara keseluruhan sudah berkategori aktif. Aktivitas guru juga pada siklus II sudah berkategori sangat baik. Untuk evaluasi pemahaman siswa setelah diterapkannya tindakan oleh peneliti menunjukkan pemahaman siswa menunjukkan peningkatan yaitu pada siklus I ketuntasan klasikal 87,80% meningkat menjadi 90,24%. Dari 41 siswa kelas IV, hanya 4 orang yang nilainya masih berada dibawah KKM. Tindak lanjut terhadap siswa yang tidak tuntas adalah berkoordinasi dengan guru kelas untuk dilanjutkan diperbaiki setelah penelitian oleh guru kelas. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran juga meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 2,75. Kategori dari aktivitas siswa antara siklus I dan siklus II sama yaitu kategori aktif. Sedangkan untuk kategori aktivitas guru meningkat dari baik menjadi sangat baik dengan skor dari 23 menjadi 25.

**Tabel 3.** Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

No	Kegiatan	Jumlah siswa	KKM	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Rata-rata	Ketuntasan klasikal (%)
1	Siklus I	41	70	36	5	76,22	87,80%
2	Siklus II	41	70	37	4	78,05	90,24%

**Tabel 4.** Perbandingan Aktifitas siswa dan guru siklus I dan II

No.	Aktivitas	Siklus	Skor	Kategori
1	Siswa	I	30,25	Aktif
		II	33,75	Sangat Aktif
2	Guru	I	23,75	Baik
		II	25	Sangat Baik

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantu media kartu informasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Banjar Jawa pada mata pelajaran PKn. Oleh sebab itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantu media kartu informasi bisa dipertimbangkan sebagai salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn kelas IV SD. Selain itu, model pembelajaran kooperatif juga dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berharga.

#### 4. Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Banjar Jawa tahun pelajaran 2017/2018 dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantu media kartu informasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Banjar Jawa pada mata pelajaran PKn tahun pelajaran 2017/2018 dengan data sebagai berikut. Pada siklus I hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 87,80% dengan nilai rata-rata 76,22 dan aktivitas siswa berkategori aktif dengan skor 30,25 serta aktivitas guru berkategori baik dengan skor 23. Pada

siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 90,24% dengan nilai rata-rata 78,05 dan aktivitas siswa berkategori sangat aktif dengan skor 33,75 serta aktivitas guru berkategori sangat baik dengan skor 25.

Berdasarkan simpulan diatas, dapat disampaikan beberapa saran, yaitu (1) ditujukan kepada guru bahwa perlu mempertimbangkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn kelas IV SD, (2) ditujukan kepada guru, bahwa dalam melakukan kegiatan harus lebih aktif dalam mengawasi siswa dalam melakukan kegiatan, karena kegiatan yang dilakukan di luar kelas, (3) bahwa guru bisa menjadikan kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini sebagai acuan untuk diperbaiki agar bisa diterapkan dengan lebih baik, (4) ditujukan kepada siswa supaya lebih aktif lagi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa lebih cepat memahami materi yang dipelajari, (5) ditujukan kepada siswa, supaya siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, (6) ditujukan kepada sekolah, bahwa diharapkan kepada kepala sekolah untuk lebih aktif dalam memonitoring guru agar variatif dalam menggunakan metode pembelajaran, dan (7) ditujukan kepada sekolah, bahwa sekolah lebih bersemangat untuk berinovasi dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

### Daftar Rujukan

- Astuti, Ni Putu Eka Yuni. 2011. "Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction/DI*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran PKn Kelas VIII di SMP 6 Singaraja Tahun 2011". E- Jurnal Undiksha Vol 1 No 1 2011 (25).
- Aqib, Z. 2011. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Dewiyanti, Ni Kd. & I Kt Adnyana P., I W. Wiarta. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika ". JIPP Volume 2 Nomor 1 April 2018 (29-37).
- Fatmawati. As., I Nym. Jampel, I Wyn. Widiana. 2013. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD". E-journal Universitas Pendidikan Ganesha. Di akses melalui [ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article%20/viewFile/1262/1125](http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article%20/viewFile/1262/1125).
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kariyana, I Kadek.2014 "Implementasi Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar *Dribbling* Sepakbola". Jurnal Penjakora Vol 2 No 1 2014 (1-11).
- Marianti dan Ratnawati Susanto 2017. "Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran IPS". Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Vol.1 (4) pp. 260-269.
- Muliantika, Pt. Frendita I Gd. Margunayasa, I Md. Citra Wibawa. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD". e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD Vol: 5 No: 2.
- Purwandari, Amanda & Dyah Tri Wahyuningtyas. 2017. "Eksperimen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo". Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol.1 (3) pp. 163-170.
- Putri, Dewi Siswanti & Mawardi.2017. " *The Application Of Teams-Games-Tournament (TGT) To Increase Students' Activeness And Learning Outcomes* ". Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 50 (2), July 2017, 60-68.
- Priyayani, Eka. Mujihardi. 2014. "Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Menggunakan Media Monopoli Bilangan Materi Penjumlahan dan Pengurangan untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas II SDN Kalirejo II Kabupaten Pasuruan". Jurnal Malang: FKIP Universitas Kanjuruhan.

- Qurrota, Dewi & I Nyoman Suardana, I Made Suwenten, 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik". Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia Volume 1, Nomor 2, 2017.
- Rohmah, Emay Aenu, Wahyudin. 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, ISSN 2085-1243 Vo. 8. No.2 Hal 126-143.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saptayanti, Gusti Ayu Kade Emi, I Made Citra Wibawa, Ketut Pudjawan. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika". e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 4 No: 1.
- Solihah, Ai. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika". Jurnal SAP Vol. 1 No. 1 Agustus 2016 ISSN: 2527-967X
- Suari, Mirah Marlia. 2008. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X-6 Semester 1 SMAN 2 Singaraja Tahun Ajaran 2008/2009". E-Jurnal Undiksha Vol 1 No 1 2008.
- Sudimahayasa, Nyoman. 2015. "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa". Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 48, Nomor 1-3, April 2015, hlm. 45-53.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wulandari, Novita. 2014. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Ular Tangga yang dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Sumbersuko 02 Kecamatan Wagir Kabupaten Malang". Jurnal FKIP Universitas Kanjuruhan Vol 2 No 1 2014.