

Systematic Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Model *Team Games Tournament*

Zahrotul Farida¹, Maila Sal Sabila², Rani Setiawaty³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, Universitas Muria Kudus, Indonesia

faridazahro94@gmail.com¹, mailasalsabila99@gmail.com², rani.setiawaty@umk.ac.id³

Keywords:

Team Games
Tournament (TGT)
Model,
Learning Outcomes,
Systematic literature
Review

Abstract: This study aims to identify, and evaluate all relevant research so that answering the research questions is determined (Triandini, Jayanatha, Indrawan, Werla Putra, & Israwan, 2019). The method used in this study is the Systematic Literature review (SLR) method. According to Triandini et al., (2019), it is stated that if the systematic literature review method is used, a researcher will conduct a review by identifying several journals systematically according to the steps that have been set. In this study, there are several stages of research, namely 1) research question formulation 2) journal literature search 3) criteria determination, 4) literature selection stage, 5) data presentation, 6) data processing and drawing a conclusion. Of the 20 articles above that use the TGT model, there are 18 articles that apply the TGT model to PKN subjects, 1 for social studies lesson content and 1 for science lesson content, so this proves that the application of cooperative learning model TGT (Team Game Tournament) can be used to all elementary school subjects.

Kata Kunci:

Model TGT,
Hasil Belajar,
SLR,

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengenali, dan mengevaluasi semua penelitian yang relevan sehingga menjawab pertanyaan suatu penelitian ditetapkan (Triandini, Jayanatha, Indrawan, Werla Putra, & Israwan, 2019). Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode tujuan penelitian systematic literature review). Menurut Triandini et al., (2019) menyebutkan jika metode systematic literature review seorang peneliti akan melakukan review dengan mengidentifikasi beberapa jurnal secara sistematis sesuai dengan langkah – langkah yang sudah ditetapkan. Pada penelitian ini terdapat beberapa tahapan penelitian, yaitu 1) perumusan pertanyaan penelitian 2) pencarian literatur jurnal 3) penetapan kriteria, 4) tahap penyeleksian literatur, 5) penyajian data, 6) pengolahan data dan penarikan sebuah kesimpulan. Dari 20 artikel yang menggunakan model TGT ada 18 artikel yang menerapkan model TGT pada mata pelajaran PKN, 1 untuk muatan pelajaran IPS dan 1 untuk muatan pelajaran IPA, jadi hal ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model TGT (Team Game Tournament) dapat digunakan untuk semua mata pelajaran sekolah dasar.

Article History:

Received: 13-07-2022

Online : 04-08-2022



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license



A. LATAR BELAKANG

Model pembelajaran salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai pengajar perlu mengerti akan model – model pembelajaran yang sesuai dengan materi di dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yaitu dengan cara membentuk kerja secara berkelompok dan interaksi antar siswa satu sama lain. Banyak sekali model pembelajaran kooperatif, salah satunya tipe *TGT (Teams Games Tournament)*. Menurut Fuji et al., (2022) Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Permainan tersusun dari pertanyaan pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari prestasi kelas dan latihan tim serta turnamen merupakan struktur bagian dilaksanakannya permainan tersebut (I putu Yogik Suwara Mahdi, 2019). Dalam model ini siswa memainkan permainan - permainan serta tournament (pertandingan) yang terkait dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Hal ini membantu berjalannya pembelajaran karena siswa sekolah dasar lebih interaktif terhadap permainan.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memberikan efek positif pada hasil belajar siswa. Hal ini yang membuat peneliti ingin meriview lebih dalam lagi terkait peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Adapun sumber penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal yang relevan dengan topik penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) sebanyak 20 jurnal.

B. METODE

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode Systematic Literature review (SLR). Penelitian dengan menggunakan metode SLR mempunyai tujuan mengenali, dan mengevaluasi semua penelitian yang relevan sehingga menjawab pertanyaan suatu penelitian ditetapkan (Triandini, Jayanatha, Indrawan, Werla Putra, & Israwan, 2019). Menurut Triandini et al., (2019) menyebutkan jika metode systematic literature review seorang peneliti akan melakukan review dengan mengklasifikasi beberapa jurnal secara runtut sesuai dengan langkah – langkah yang sudah ditetapkan. Pada penelitian ini terdapat beberapa tahapan penelitian, yaitu 1) perumusan pertanyaan penelitian 2) pencarian literatur jurnal 3) penetapan kriteria, 4) tahap pemilihan literatur, 5) penyajian data, 6) pengolahan data dan penarikan sebuah kesimpulan.

Tahapan pertama yaitu perumusan pertanyaan. pertanyaannya adalah pelajaran apa saja yang bisa menggunakan model Team Game Tournament?, bagaimana pengaruh model pembelajaran TGT pada hasil belajar siswa?. Tahap kedua pencarian literatur jurnal dilakukan pada database google scholar dengan kata kunci “Model TGT” dengan menerapkan batasan tahun publish 2010 sampai 2022.

Ketiga penetapan kriteria yang digunakan dalam pencarian jurnal adalah pembelajaran yang terkait dengan model pembelajaran TGT. Keempat, jurnal yang diperoleh diseleksi. Kelima jurnal-jurnal yang didapatkan data dimasukkan kedalam tabel. Langkah yang keenam adalah mengolah, mereview serta mengkaji jurna -jurnal yang difokuskan pada hasil penelitian. Di Bagian akhir penelitian, selanjutnya peneliti membandingkan hasil temuan di beberapa jurnal dan menarik sebuah kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian yang disajikan dalam kajian literatur ini adalah analisis dan rangkuman dari artikel yang didokumentasi terkait dengan penggunaan model pembelajaran TGT yang disajikan dalam tabel berikut ini.

Table 1. Penelitian Hasil Belajar Siswa dengan Model TGT (*Team Games Tournament*)

No	Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil
1	Suryani, 2022	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa.	Hasil peneliataan dengan model TGT berpengaruh positif, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan adanya peningkatan pra siklus (33,33%), siklus I (57,58%), siklus II (87,88%). Peningkatan keaktifan siswa dengan hasil 66,67% siswa yang aktif pada siklus I kemudian meningkat menjadi 85,86% pada siklus II.
2	Ayu et al., 2016	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Penilaian Portofolio Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V	Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan penilaian portofolio terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKn daripada dengan model konvensional.
3	Junisa, 2018	Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV SD Negeri 104182 Paya Geli T.A. 2018/2019	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan model pembelajaran Think Pair Share (TPS).
4	Tirtoni & Fihayati, 2018	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran TGT dengan media game monopoli pada siswa kelas IV dapat meningkatkan hasil belajar PKn

		dengan Media Monopoli pada Materi Sistem Pemerintahan Pusat Pembelajaran PKN Kelas IV SDN 1 Jemundo Taman.	dengan peningkatan rata-rata dari siklus I sebesar (73,18) dan meningkat pada siklus II sebesar (76,25) dan membuat pembelajaran lebih bermakna.
5	Susanti, 2020	Analisis Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKN Menggunakan Model Pembelajaran TGT Kelas III Sd.	Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), menjelaskan bahwa: strategi guru mengajar menggunakan metode iqro di SDN 1 Rimba Samak sudah baik, dimana guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara menulis di papan tulis huruf demi huruf, kata demi kata untuk di baca dan dieja oleh siswa.
6	Suwarni, 2019	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas 1 Sd Negeri 004 Teratak Buluh.	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT meningkatkan hasil belajar PKN Siswa Kelas I SDN 004 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar tahun ajaran 2017/2018.
7	Ari, 2015	Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dengan Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Karakter Siswa SD.	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan skor hasil belajar PKN meningkat dan karakter siswa yang meliputi tanggung jawab, kerjasama dan empati pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol sehingga penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih efektif dibandingkan dengan tipe TGT.
8	Sulistyo & Mediatati, 2019	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT pada PPKn dapat meningkatkan

		Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments).	hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Ambarawa tahun ajaran 2018-2019.
9	Sukasih, 2018	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PkN	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT membuat minat belajar PkN pada siswa kelas V tahun pelajaran 2015/2016 di SD No 1 Darmasaba meningkat. Dengan peningkatan rata-rata minat siklus I sebesar 16 menjadi 20 pada siklus II. Ketuntasan klasikal siswa pun mengalami peningkatan dari 77% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.
10	Heru & Supriatna, 2016	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pkn Model Cooperative Tipe TGT Berbasis Atong bagi Siswa Sekolah Dasar.	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan TGT pada Pkn berbasis ATONG sangat valid, dengan skor rata-rata 93,33 untuk silabus, 95,23 untuk RPP, 100 untuk LKS, dan 97,62 untuk media pembelajaran.
11	Yunita & Trisiantari, 2019	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar.	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Tri Hita Karana karena berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2018/2019
12	Widiani et al., 2020	Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar PkN Siswa.	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional membuat sikap sosial dan hasil belajar sehingga mutu sekolah meningkat.
13	Kuwati et al., 2012	Model Pembelajaran TGT dalam Peningkatan Pembelajaran PkN	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT pada setiap siklusnya mengalami peningkatan.

Siswa Kelas IV Sekolah Dasar			
14	Yanthi et al., 2014	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menunjukkan peningkatan dari pra siklus sampai siklus II sebesar 32 poin yang berada pada kategori baik.
15	Harahap, 2018	Meningkatkan Hasil Belajar PKn melalui Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar dalam setiap siklus, yaitu siklus I (53,33%), siklus II (93,33%)
16	N. L. G. Suryani et al., 2013	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV Sd Negeri 1 Kerobokan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berpengaruh pada hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan
17	N. L. G. Suryani et al., 2013	Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Melalui Variasi Reinforcement Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2013/2014.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) melalui variasi reinforcement berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati tahun pelajaran 2013/2014
18	Mamanda & Sumantri, 2018	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Menggunakan Media Kartu Cetak untuk	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan penerapan model TGT yang berbantu media kartu informasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Banjar Jawa pada mata pelajaran PKn tahun pelajaran 2017/2018.

		Meningkatkan Hasil Belajar	
19	Rismawati & Mardiana, 2018	Meningkatkan hasil belajar murid melalui model (TGT) teams Games Tournament dalam pembelajaran PKn kelas IV SD Negeri 26 Tamanroja Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran PKn melalui model TGT dapat meningkatkan hasil belajar PKn murid kelas IV SD Negeri 26 Tamanroja Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep.
20	(Ikbaluddin, 2019)Ikbaluddin, 2019	Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VI.	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya strategi Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan belajar PKn dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) adalah model yang termasuk mudah diterapkan, membutuhkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa satu sama lain dan mengandung unsur permainan. Model pembelajaran TGT siswa dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi, academic, kelamin, ras, maupun ethnics. Dalam TGT menggunakan turnamen akademik, siswa berkompetisi sebagai Wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang hasil atau prestasi serupa paya waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan Penghargaan Kelompok.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping mengemban tanggung jawab, bekerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Menurut Widiani et al., (2020) Model pembelajaran TGT memiliki keunggulan yaitu (1) mengasah siswa berpikir kritis dan kreatif melalui kegiatan diskusi dan bertanya jawab (2) mengasah siswa menyelesaikan permasalahan terkait sumber pembelajaran, yang membuat pembelajaran dapat bertahan lama dan lebih bermakna. (3) siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan setiap pendapat (4) partisipasi siswa tinggi (7) siswa lebih berpikir rasional.

Dalam proses pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) banyak media yang digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memperjelas isi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih nyata. Pada 20 artikel diatas banyak variasi media yang digunakan untuk pembelajaran TGT antara lain : (1.) Monopoli (2) Kartu (3) permainan tradisional. (4) media berbasis Tri Hita Karana (5) Media berbasis ATONG. Dari berbagai jenis media yang digunakan semuanya mendapatkan hasil positif dari siswa berupa kenaikan hasil belajar.

Dalam pembelajaran model TGT (Team Game Tournament) mempunyai sismatika sebagai berikut : 1). Penyajian Kelas, ini merupakan kegiatan penyampaian materi oleh guru dengan TCL maupun SCL. Pada tahap ini siswa dituntut untuk mengerti materi yang diterangkan oleh guru karena pada tahap ini siswa harus menyerap pengetahuan sebanyak mungkin untuk bekal bekerja dengan kelompok atau game, karena skor yang diperoleh akan menjadi penentu skor kelompok. Dan juga sebagai modal untuk maju ke tahap turnamen. 2). Kelompok (teams), bisa terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya bersifat heterogen. 3). Game terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan dari peserta didik . 4) Tournament dilakukan di akhir minggu setelah guru mempresentasi kelas atau evaluasi. 5) Penentuan pemenang kelompok, pada tahap ini guru memberitahu kepada kelompok yang menang dan mendapatkan reward atau hadiah.

Model Team Games Tournament ini hanya bisa dilakukan dengan berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Menurut T. Suryani, (2019) tahapan – tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah : 1. Bentuklah kelompok terdiri dari 4 – 5 siswa yang heterogen. 2. Pembelajaran diawali presentasi guru dengan menjelaskan pelajaran. Presentasi bertujuan sebagai pengenalan konsep serta meningkatakan rasa ingin tau. 3. Penugasan berkelompok untuk pemahaman konsep bagi siswa. Pengerjaan tugas bisa dilakukan secara kelompok ataupun diskusi untuk mempermudah pemahaman konsep. 4. Turnamen mingguan dan teman sekelompoknya tidak boleh menolong satu sama lain. 5. Hasilnya akan dibandingkan dengan rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok. 6. Kemudian guru memberikan reward yang berupa hadiah, sertifikat, dan lain-lain.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki banyak pengaruh bagi peserta didik. Model pembelajaran menumbuhkan semangat siswa karena dikemas terdapat permainan dan diakhir pembelajaran ada reward yang diberikan. Selain itu, siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah dapat berpartisipasi aktif. Dengan pembelajaran berkelompok membuat peserta didik menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerukunan tanpa memandang perbedaan latar belakangnya. Model TGT ini dapat menjadikan hasil belajar siswa meningkat. Ini dibuktikan dengan penelitian penelitian yang disebutkan pada tabel diatas adanya peningkatan hasil belajar dari hasil penelitian tersebut. Namun pembelajaran kooperatif model TGT ini juga mempunyai kekurangan diantaranya: 1) Guru memerlukan waktu yang lama untuk menyiapkan segala perlengkapan game. 2) Pemilihan materi oleh guru harus sesuai dengan model. 3) guru harus mempersiapkan segala perangkat pendukung untuk model ini sebelum diterapkan pada pembelajaran. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba dan guru harus tau urutan akademis peserta didik yang tertinggi dan terendah.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 1 menunjukkan bahwa penggunaan model TGT memberikan dampak positif bagi siswa. Dampak tersebut meliputi : 1) pembelajaran lebih variatif, menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. 2). Pembelajaran mengutamakan kerjasama antara kelompok, hal ini berdampak pada peningkatan karakter siswa seperti tanggung jawab, kerjasama dan empati. 3) pembelajaran yang menantang, maksudnya siswa dituntut untuk lebih aktif menjawab pertanyaan dalam ajang game atau turnamen hal ini membawa dampak positif bagi siswa untuk rajin belajar agar menimbulkan kenaikan minat belajar siswa.

Hasil penelitian dari 20 artikel di atas menunjukkan kenaikan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Pada artikel milik Suwarni, (2019) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas 1 Sd Negeri 004 Teratak Buluh” mendapatkan hasil kenaikan 12,96% pada siklus II. Selanjutnya pada artikel milik (Susanti, 2020) dengan judul “Analisis Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pkn Menggunakan Model Pembelajaran Tgt Kelas III SD” mendapatkan hasil rata – rata hasil belajar siswa adalah 78,94. Selain itu penelitian milik Ikbaluddin, (2019) dengan judul “Penggunaan Strategi Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas VI” mendapatkan hasil kenaikan hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata 68 sedangkan pada siklus II sebesar 76. Dengan batas KKM 70.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini banyak digunakan pada mata pelajaran PKN, IPS dan IPA tingkat SD. Dari 20 artikel diatas yang menggunakan model TGT ada 18 artikel yang menerapkan model TGT pada mata pelajaran PKN, 1 untuk muatan pelajaran IPS dan 1 untuk muatan pelajaran IPA. Hal ini membuktikan jika model TGT lebih cocok digunakan pada pembelajaran PKn karena selain memuat pengetahuan di dalam materi PKn juga mengajarkan penerapan pendidikan sikap, hal ini sesuai dengan pembelajaran TGT yang pada proses dan tahapannya tidak hanya membutuhkan ilmu pengetahuan tetapi juga penerapan sikap kerjasama, empati dan tanggung jawab di dalam kelompok atau team.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian diatas didapatkan temuan dari penggunaan model kooperatif menunjukkan hasil jika model pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam berbagai jenis mata pelajaran. Terdapat peningkatan rata – rata hasil belajar siswa dalam semua mata pelajaran yang menerapkan model Teams Game Tournamen. Selain peningkatan pada hasil belajar ranah kognitif, terdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah afektif (sikap). Siswa belajar sikap kerjasama antar tim, empati dan tanggung jawab.

Saran pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) guru harus mempersiapkan secara matang skenario dan tahapan tahapan dalam permainan agar tercipta pembelajaran yang lebih terarah. Selain itu penggunaan media pembelajaran dalam model pembelajaran TGT juga dapat mempermudah siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari, W. (2015). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kerjasama Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Pembelejaraan Ke -SD An*, 2(1), 1–13. <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/437>
- Ayu, P. W. S., Putu, D. P., & Wayan, I. R. (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Penilaian Portofolio Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1), 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v4i1.7341>
- Fuji, N., Suryana, Ag., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna : Jurnal Of Islamic Education Studies*, 2, 164–172.
- Harahap, S. E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 Sd Negeri 164525 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 101–109. <https://doi.org/10.24114/esjpsgd.v8i2.10378>
- Heru, A., & Supriatna. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran PKn Model Cooperative

- Tipe TGT Berbasis Atong Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26555/jpsd.v3i1.5474>
- I putu Yogik Suwara Mahdi, D. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(1), 98–107.
- Ikbaluddin. (2019). Penggunaan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3, 1259–1270. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v3i3.351>
- Junisa, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV SD Negeri 104182 Paya Geli T.A. 2018/2019. *Prosiding Seminas Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 2(1), 660–665. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/35863>
- Kuwati, M., Saptuti, T., & Suyanto, I. (2012). Model Pembelajaran Tgt Dalam Peningkatan Pembelajaran Pkn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 1(1), 1–6.
- Mamanda, S., & Sumantri, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal of Education Action Research*, 2(3), 348–354. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i3.16283>
- Rismawati, & Mardiana. (2018). Meningkatkan hasil belajar murid melalui model (TGT) teams Games Tournament dalam pembelajaran Pkn kelas IV SD Negeri 26 Tamanroja Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep. *Jurnal Etika Demokrasi PPKn*, III(1), 75–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jed.v3i1.1209>
- Sukasih, N. nyoman. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Pkn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 224. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16136>
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17913>
- Suryani, N. L. G., Suniasih, N. W., & Suara, I. M. (2013). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan. *Jurnal Pendidikan Ganesha*, 1(Vol 01, No 01), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.1252>
- Suryani, T. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa. *Wahana Didaktika*, 20(1), 68–81. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v20i1.7338>
- Suryani, T. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa. *Wahana Didaktika*, 20(1), 68–81.
- Susanti. (2020). Analisis Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pkn Menggunakan Model Pembelajaran TGT Kelas III SD. *Scholastica Journal*, 2(2), 41–50. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31851/sj.v2i2.7569>
- Suwarni, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas 1 Sd Negeri 004 Teratak Buluh. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 175. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6830>
- Tirtoni, F., & Fihayati, Z. (2018). Pelindung : Penanggung Jawab : Ketua Redaksi : Sekretaris : Penyunting / Editor : Mitra Bestari : Penerbit : Alamat Redaksi : *Jurnal Inventa*, 2, 1–92.
- Widiani, A. A. O. V., Lasmawan, W., & Suarni, K. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional terhadap sikap sosial dan hasil belajar Pkn siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 13–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpdi.v4i1.3076>
- Yanthi, M. S., I Wayan, I. S., & I Made, S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).

<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v2i1.3849>

Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>