

Vol. 4 No. 2 - Oktober 2020
Halaman 149 - 161

**SYSTEMIC LITERATURE REVIEW: PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS
DI SEKOLAH DASAR**

Aqib Ardiansyah¹, Isma Sakinah², Winarto³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban

Jl Raya Pagojengan Km. 3 Paguyangan Kab. Brebes 52276

Email: ardi_atsauroh@yahoo.co.id

Abstrak

Penggunaan metode atau model pembelajaran yang tepat dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang didapat digunakan adalah *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur terhadap efektivitas model *cooperative learning* tipe TGT pada pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan metode pada penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan dan meriview artikel yang berkaitan dengan pembelajaran *cooperative learning* Tipe TGT yang diterbitkan pada kurun waktu 2011-2021. Artikel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 30 artikel jurnal yang diperoleh dari *database Google Schooler*. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa pembelajaran menggunakan pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di sekolah dasar dapat meningkatkan aktifitas siswa, motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Cooperative Learning, Tipe TGT, Systematic Literatur Riview*

Abstract

The use of appropriate learning methods or models can be used to improve the quality of learning. One of the learning methods obtained is cooperative learning type TGT (Teams Games Tournament). This study aims to conduct a literature review on the effectiveness of the TGT type cooperative learning model in learning in elementary schools. The method used in this study is the SLR (Systematic Literature Review) method. Data collection is done by collecting and reviewing articles related to cooperative learning type TGT published in the period 2011-2021. The articles used in this study were 30 journal articles obtained from the Google Schooler database. Based on the results of this study, learning using cooperative learning type TGT (Teams Games Tournament) in elementary schools can increase student activity, student motivation and student learning outcomes.

Keywords: *Cooperative Learning, TGT Type, Systematic Literature Review*

PENDAHULUAN

Untuk mencapai tujuan Pendidikan dapat dilakukan melalui pembelajaran. Astuti dan Firosalia (2017) menyatakan pembelajaran merupakan kegiatan penentu bagi keberhasilan dalam pencapaian tujuan pendidikan. Siswa yang melaksanakan kegiatan belajar diharapkan mengalami perubahan yang baik dalam bidang pengetahuan, keterampilan, pemahaman, nilai dan sikap. Sejalan dengan pendapat Fontana dalam Astuti dan Firosalia (2017) bahwa proses perubahan tingkah laku pada setiap individu relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman.

Namun, pembelajaran yang terlaksana saat ini belum mencapai sepenuhnya tujuan yang diharapkan. Sejalan dengan pendapat Nuhayati, dkk (2018) bahwa masalah yang masih banyak ditemukan di kelas yaitu siswa terlihat kurang memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung, siswa kurang berani dalam mengeluarkan pendapat, kurang berani untuk menjawab pertanyaan, kurang menunjukkan minat siswa untuk belajar, dan kurangnya motivasi belajar pada diri siswa. Marsini (2018) mengungkapkan juga bahwa guru masih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, sehingga pembelajaran menjadi kering dan membosankan. Karena kegiatan pembelajaran masih didominasi guru. Siswa hanya berperan sebagai Objek dan bahkan guru cenderung membatasi partisipasi dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran.

Guru memiliki peran penting dalam pembelajaran, namun peran guru pada era sekarang bukan lagi hanya seorang pengajar melainkan sebagai pendidik, fasilitator, motivator, pembimbing dan pelatih. Hal ini sejalan dengan pendapat Usman dalam Afrianti (2013) menyatakan bahwa tugas guru sebagai profesi yaitu mendidik, mengajar, melatih sesuai dengan fungsi dari peran guru di masa depan. Guru sebagai pelatih akan berperan sebagai pendorong bagi siswanya untuk menguasai alat belajar, memberikan motivasi siswa untuk bekerja keras dan mencapai prestasi setinggi - tingginya.

Agar pembelajaran terlaksana dengan baik, dibutuhkan kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik seperti penggunaan media atau model pembelajaran yang sesuai. Syarifudin (2020) menyatakan pembelajaran merupakan suatu proses internalisasi ilmu pengetahuan yang terjadi di dalam kelas. Proses pembelajaran ini terdapat aktivitas siswa sebagai pelajar dan guru sebagai pengajar yang didukung oleh media, alat, metode, serta bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan di kelas.

Roestiyah dalam Nasution (2019) menyatakan bahwa setiap proses pembelajaran wajib menggunakan metode-metode pembelajaran agar

mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Hal itu sejalan dengan pendapat Fatmawati. dkk (2013) yang menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu penggunaan model pembelajaran yang dimana model pembelajaran tersebut merupakan salah satu faktor eksternal yang sangat berpengaruh pada motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu sebagai guru haruslah kreatif dalam menyajikan pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas suatu pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan metode atau model pembelajaran yang tepat yaitu model pembelajaran *cooperative* TGT (*Teams Games Tournament*).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran dimana siswa berperan sebagai tutor sebaya, adanya unsur permainan, dan adanya suatu *tournament* (kompetisi) akademik yang mempertandingkan antar kelompok yang dapat membuat siswa lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran (Candra. dkk, 2017). Keunggulan Kooperatif tipe TGT yaitu adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran yaitu setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan dalam Yudianto. dkk, 2014). Hasil penelitian Asih (2017) menyatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif dan motivasi belajar siswa pun meningkat sesuai yang diinginkan. Sehingga dalam pelaksanaannya model pembelajaran TGT siswa dapat belajar dengan rileks, percaya diri, semangat dan mampu bekerja sama dengan teman.

Penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terbukti efektif dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik melakukan kajian literatur terhadap penggunaan model pembelajaran TGT pada pembelajaran di sekolah dasar. Sehingga peneliti dapat menerapkan model TGT pada pembelajaran di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Systematic Literature Riview* (SLR) yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dan relevan dengan pertanyaan fenomena yang ingin diamati oleh peneliti. Melalui metode SLR (*Systematic Literature Riview*) peneliti melakukan *review* dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara sistematis yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan (Triandini. dkk, 2019).

Berdasarkan tahap-tahap yang telah disebutkan di atas, selanjutnya peneliti mengumpulkan dan meriview artikel yang berkaitan dengan pembelajaran *cooverative learning* Tipe TGT yang diterbitkan pada kurun waktu 2011-2021. Artikel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 30

artikel jurnal yang diperoleh dari *database Google Schooler*. Artikel yang dipilih adalah artikel yang memiliki pengertian yang sama dengan fenomena yang peneliti. Kemudian artikel tersebut dikelompokkan berdasarkan kategori yang sama.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran kooperatif TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, karena pembelajaran model ini akan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa melihat perbedaan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Slavin dalam Asih, 2017). Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru, karena model pembelajaran ini sesuai dengan karakter siswa yang senang dengan permainan dan pertandingan. (Hadi, dalam Sodik dan Trisniawati, 2020).

Metode TGT bisa menjadi alternatif sebagai metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif, mendorong keaktifan peserta didik dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Glauri dalam Rohyami dan Thorikul, 2019). Format pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu format kerja pembelajaran beregu yaitu dengan menggunakan pendekatan kooperatif, di mana para peserta didik dikelompokkan yang berisikan 4-6 orang secara heterogen berdasarkan jenis kelamin, etnis, dan agama sehingga dapat melatih kecakapan sosial setiap individu. Dalam kelompok, mereka akan saling bekerjasama satu sama lain, saling berdiskusi dan tolong menolong dalam mengerjakan tugas secara bersama-sama dalam kelompok serta berkolaborasi mendukung tujuan kelompok untuk unggul dari kelompok lain (Saskia. Dkk, 2018).

Metode pembelajaran TGT memiliki beberapa keunggulan dibandingkan metode lain, diantaranya yaitu dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif, mendorong keaktifan peserta didik dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Glauri dalam Rohyami dan Thorikul, 2019). Melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT akan memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mampu mengembangkan sendiri tentang fakta dan konsep yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari (Cahyaningsing dalam dalam Rohyami dan Thorikul, 2019). Hasil penelitian tentang manfaat model *cooperative* tipe TGT tersaji pada Tabel 1.

Tabel. 1. Penelitian Tentang Efektivitas *Team Games Tournament*

Penelitian dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Asih, 2017)	Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajar)	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK dengan kesimpulan bahwa melalui model TGT aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif sehingga motivasi belajar siswa juga meningkat.
(Yudianto, Kamin & Ega, 2014)	<i>Journal of Mechanical Engineering Education</i>	Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK dengan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.
(Nurhayati, Babang & Effy, 2018)	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan jenis PTK dengan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar dan juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.
(Hakim & Harlinda, 2017)	<i>International Journal of Elementary Education</i>	Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu dengan kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa
(Yunita & Ni Ketut, 2018)	Jurnal Pendidikan Multikultikultural Indonesia	Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (<i>Quasi Eksperimen</i>) dengan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajarinya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
(Muliantikita, Margunayasa & Citra, 2017)	e-Jurnal PGSD	Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen semu dengan kesimpulan model pembelajaran TGT memberikan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.
(Pratiwi, 2018)	Jurnal Pendidikan Ke-SD-an	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian <i>quasi experiment</i> dengan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa.
(Astusi dan Firosalia, 2017)	Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan kesimpulan bahwa penggunaan model TGT pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa, Dalam penelitian tersebut tidak hanya hasil belajar kognitif saja yang meningkat, akan tetapi hasil belajar ranah afektif dan ranah psikomotor pun meningkat.
(Widayanti, 2016)	Scholaria	Penelitian ini merupakan Jenis penelitian ini adalah <i>Pre-Eksperimental Design</i> dengan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantu permainan dadu dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa, antusias siswa meningkat karena lebih tertarik untuk belajar.
(Wilujeng, 2017)	<i>Journal of Elementary Education</i>	Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat

(Septiyan, 2017)	Mimbar Sekolah Dasar	meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi Bangun Ruang pada siswa kelas IV dan meningkatkan performansi guru. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan kesimpulan bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan siswa.
(Munajah, 2019)	Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan penelitian PTK dengan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat merubah aktivitas siswa menjadi lebih baik dan hasil belajar meningkat.
(Wulandari dan Lisa, 2014)	Widyagogik	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan pendekatan <i>Pre-Experimental Designs</i> . Kesimpulan penelitian ini bahwa penggunaan model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
(Setyawan, Firosalia dan Indri, 2019)	Jurnal Basicedu	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT terbukti sangat efektif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana dicantumkan pada tabel 1 di atas, penggunaan *cooperative learning* tipe TGT terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa, sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran (Asih, 2017). Yudianto, dkk (2014) dan Nurhayati, dkk (2018) menyimpulkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta aktivitas belajar siswa (Yudianto. dkk, 2014), dan model TGT juga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Hakim & Harlinda, 2017). Selain itu karena model pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih aktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajarinya (Yunita & Ni Ketut, 2018). Penelitian juga dilakukan Muliatika, dkk (2017) yang menyimpulkan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Serta Pratiwi (2018) menyatkan model TGT berpengaruh positif juga terhadap prestasi belajar siswa.

Selain itu juga, dengan penggunaan model TGT ini tidak hanya hasil belajar kognitif saja yang meningkat, akan tetapi hasil belajar ranah afektif dan ranah psikomotor pun meningkat (Astusi dan Firosalia, 2017). Hal itu dikarenakan model pembelajaran ini membuat siswa lebih antusias dan tertarik untuk belajar (Widayanti, 2016). Kemudian, penggunaan model TGT juga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika siswa serta meningkatkan performansi guru (Wilujeng, 2017). Model TGT juga sangat efektif dapat meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan siswa (Septiyan, 2017) karena model TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa menjadi lebih baik (Munajah, 2019). Selanjutnya, penelitian Setyawan, dkk (2019) dan Wulandari & Lisa (2014) menyimpulkan bahwa model TGT dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk melihat efektivitas *Teams Games Tournament* juga dapat dibandingkan dengan metode lainnya seperti tercantum pada Tabel 2.

Tabel. 2. Perbandingan Kooperatif TGT dengan metode lainnya

Penelitian dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Putra, Kusmariyatni & Citra, 2014)	e-MIMBAR PGSD	Penelitian ini adalah eksperimen semu menggunakan desain <i>post-test only control group design</i> dengan kesimpulan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> lebih berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.
(Kurniawan, Dadi & Tramizi, 2020)	Jurnal Riset & Pendidikan Dasar (Jurdikdar)	Penelitian menggunakan jenis kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan <i>matching pretest-posttest comparison group design</i> dengan kesimpulan bahwa penggunaan model <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Torunament (TGT)</i> lebih efektif daripada <i>Jigsaw</i> pada pembelajaran tematik
(Primandari, Bambang & Eunica, 2019)	Jurnal Basicedu	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan kesimpulan bahwa pembelajaran dengan model TGT memberikan hasil yang lebih tinggi terhadap sikap sosial dan hasil belajar kognitif dibanding STAD
(Damayanti & Tohimin, 2017)	Jurnal Kajian Pendidikan Matematika	Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dengan kesimpulan model pembelajaran kooperatif TGT lebih tinggi dari pada hasil belajar yang diberi model pembelajaran <i>kooperatif</i> tipe NHT. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika pada siswa.
(Sutama, Stefanus dan Agustina, 2019)	Jurnal Ilmu Pendidikan	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan kesimpulan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT lebih efektif dibanding dengan NHT dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar siswa.

Pada tabel 2, Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berpengaruh lebih signifikan dibanding dengan penggunaan model lainnya. Penelitian Putra. dkk, (2014) mengemukakan bahwa siswa yang menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional. Sedangkan dalam penelitian Kurniawan. dkk, (2020) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Torunament (TGT)* lebih efektif dari pada model koopertif tipe *Jigsaw* yang digunakan pada pembelajaran tematik.

Primandari, dkk (2019) menyatakan bahwa model TGT memberikan hasil yang lebih tinggi terhadap sikap sosial dan hasil belajar kognitif

dibanding STAD karena pembelajaran yang dilakukan dengan TGT sesuai dengan karakteristik peserta didik yang senang bermain sehingga dapat melatih sikap sosial peserta didik seperti disiplin, tanggung jawab, santun, toleransi, jujur, percaya diri, dan gotong royong. Selain itu Damyanti dan Tohimin (2017) menghasilkan bahwa dengan model TGT siswa tidak takut untuk mengeluarkan pendapat dan tidak menganggap guru sebagai orang yang menakutkan. Penelitian yang dilakukan oleh Utama, dkk (2019) juga menyimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT lebih efektif dibanding dengan NHT dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar siswa. Selain itu penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga telah digunakan pada pembelajaran dengan berbantuan media lain sebagaimana tersaji pada tabel 3.

Tabel 3. Penerapan Model *Teams Games Tournament* berbantu Media

Penelitian dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Suaeb, I Nyoman dan Ach. Amirudin, 2017)	Jurnal Pendidikan	Penelitian ini merupakan jenis penelitian PTK dengan kesimpulan bahwa penggunaan model TGT berbantu media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa pembelajaran disajikan lebih menarik menyenangkan, dan mudah diingat.
(Candra, Putra dan I Ketut, 2017)	e-Jurnal PGSD	Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan kesimpulan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan peta konsep berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa
(Indrayani, I Nyoman dan Sumarni, 2017)	Jurnal Pendidikan	Penelitian ini merupakan penelitian <i>quasi experimental</i> dengan kesimpulan bahwa penerapan model TGT berbantuan media Kokami memberikan efek yang positif dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
(Saskia, Agus dan Neneng, 2018)	Jurnal Of Teaching Physical Education in Elementary School	Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan kesimpulan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT berbantu media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan lompat tali dan kerjasama siswa
(Kurniawan, 2019)	International Journal of Elementary Education	Penelitian ini merupakan penelitian <i>pre-eksperimental</i> dengan kesimpulan bahwa penerapan model TGT berbantu media Pinball dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
(Silaban, 2019)	Jurnal Ilmiah Aquinas	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantu alat peraga terbukti sangat efektif.
(Purwandri dan Dyah, 2017)	Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan kesimpulan bahwa model

(Rohmah dan Wahyudin, 2016)	Jurnal Pendidikan Dasar	TGT berbantu media keranjang biji-bijian dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan kesimpulan bahwa model TGT berbantu media <i>game online</i> dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa
(Ardani, I Kt Adnyana dan M.G. Rini, 2014)	Jurnal Mimbar PGSD	Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT berbantu media <i>question card</i> berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, siswa lebih aktif dan antusias untuk memertahankan dan menambah skor.
(Sulfemi dan Setianingsih, 2018)	Jurnal Of Komodo Science Education	Penelitian ini merupakan jenis penelitian PTK dengan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Tames Games Tournament</i> (TGT) berbantu media kartu pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan serta motivasi bagi peserta didik
(Oktarianingsih, IB GD Surya dan DB Kt Ngr, 2019)	Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan	Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu dengan kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>teams games tournament</i> berbantuan media visual dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, memperdalam pemahaman, melatih tanggung jawab, menyenangkan, meningkatkan rasa ingin tahu, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan rasa saling memiliki dan kerjasama, setiap siswa termotivasi untuk menguasai materi

Pada tabel 3, beberapa penelitian telah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran seperti penelitian yang dilakukan oleh Sueb, dkk (2017) Penggunaan model Pembelajaran TGT berbantu media tebak gambar pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian Candra, dkk (2017) model TGT berbantu peta konsep berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa. Indrayani, dkk (2017) dalam penelitiannya bahwa penerapan model TGT berbantuan media Kokami memberikan efek yang positif dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Kemudian penelitian Saskia, dkk (2018) bahwa metode TGT dengan bantuan media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan lompat tali dan kerjasama siswa. Serta model TGT berbantu media Pinball dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Kurniawan, 2019).

Selanjutnya Silaban (2019) dalam penelitiannya menghasilkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantu alat peraga terbukti sangat efektif. Purwandi & Dyah (2017) juga menghasilkan bahwa model TGT

berbantu media keranjang biji-bijian dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Rohmah dan Wahyudin (2016) menyimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantu media *game online* mampu meningkatkan kemampuan pemahaman pada konsep dan penalaran matematis siswa. Penelitian yang dilakukan Ardani (2014) pembelajaran TGT berbantu media *question card* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, siswa lebih aktif dan antusias. Sulfemi dan Setianingsih (2018) dalam penelitiannya bahwa model pembelajaran *Tames Games Tournament* (TGT) berbantu media kartu pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan serta motivasi bagi peserta didik. Dan penelitian Oktarianingsih (2019) model pembelajaran *teams' games tournament* berbantu media visual dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, memperdalam pemahaman materi pembelajaran, melatih tanggung jawab dalam kelompok, pembelajaran menjadi menyenangkan, mengembangkan rasa ingin tahu dan meningkatkan rasa percaya diri siswa, dapat mengembangkan rasa saling memiliki dan kerjasama dengan teman, serta setiap siswa termotivasi untuk menguasai materi.

SIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal itu dikarenakan dengan penggunaan model ini dapat meningkatkan aktivitas siswa, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa tanggung jawab atas kelompoknya, saling bekerjasama dan tolong menolong. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar baik kognitif, afektif dan psikomotorik selain itu juga dapat meningkatkan motivasi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan yang sedalam-dalamnya kepada pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban yang telah membantu dalam menerbitkan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardani, Ni Pt. Mita. Dkk. 2014. Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantu Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. Vol, 2. No. 1.
- Arifranti, Hilda. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model *Quantum Teaching* di Kelas V SD Negeri Bhakti Karya Depok. Yogyakarta: UNY.
- Asih, Joeni. 2017. Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas VI SD Negeri 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam. Vol 1, No. 2.

-
- Astuti, Wahyu. Firosalia Krisyini. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan hasil Belajar IPA. Vol.1, No. 3.
- Candra, Ni Made Yuni. Dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Peta Konsep Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SD Gugus Letda Made Putra. Vol, 5. No, 2.
- Damyanti, Sri. M. Tohimin Apriyanto. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika. Vol. 2, No. 2.
- Fatmawati, As. Dkk. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD.
- Hakim, Syifa Aulia. Harlinda Sofyan. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. Vol.1 (4)
- Hutama, Pindi Darma. Dkk. 2019. Perbedaan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD Menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament*. Vol, 1. No, 2.
- Indrayani Syilvi. Dkk. 2017. Efektivitas Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS. Vol, 2. No,10.
- Kurniawan, Bayu. 2019. Pengaruh Model TGT Berbantuan Media *Pinball* Terhadap Hasil Belajar Siswa. Vol, 3. No, 1.
- Kurniawan, Mardeo. Dkk. 2020. Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Antara Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan Jigsaw Pada Pembelajaran di Kelas IV SD Negeri 01 Kota Bengkulu. Vol. 3, No. 3.
- Marsini. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Suku Bangsa serta Budaya dengan Menggunakan Pembelajaran *Cooperative Learning* Model TGT Pada Siswa Kelas V SD Negeri Pabean II Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo. Vol. 4, No. 1.
- Muliantika, Pt. Frenidita. Dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. Vol. 5, No. 2.
- Munajah, Robiatul. 2019. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS tentang Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga di Kelas VI SD Negeri Sukasari 2. Vol. 3, No. 1.
- Nasution, Mardiah Kalsum. 2017. Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Vol. 11, No.1.
- Nurhayati, Hesti. Dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. Vol. III No. I.

- Oktarianingsih, Ni Luh. Dkk. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. Vol, 3. No, 3.
- Purwandari, Amanda. Dyah Tri Wahyuningtyas. 2017. Eksperimen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Keranjang Biji-bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02. Vol, 1. No, 3.
- Putra, I Kt. Agus Budiastawa. Dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan. Vo. 2, No. 1.
- Pratiwi, Anisa Eka. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. Vol. 4, No. 2.
- Primandari, Putri Amalia. 2019. Model Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan STAD dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD. Vo. 3, No. 1.
- Rohmah, Emay Aenu. Wahyudin. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Game Online* Terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Siswa. Vol, 8. No, 2.
- Rohyami, Yuli. Thorikul Huda. 2019. Pengaruh *Cooperative Learning* dan *Flipped Classroom-Cooperative Learning* Matakuliah Kimia Analisis II terhadap Motivasi Belajar. Vol. 1, No. 2.
- Saskia, Siti. Dkk. 2018. Implementasi, Model *Cooperative Learning* Metode TGT Melalui Media Audivisual dalam Pembelajaran Aktivitas Ritmik Lompat Tali di Sekolah Dasar. Vol, 2. No. 1.
- Septiyan, Galih Dani. 2017. Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Vol. 4, No. 1.
- Setyawan, Rochmad. Dkk. 2019. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*. Vol, 3. No, 1.
- Silaban, Patri Janson. 2019. Efektivitas Pembelajaran Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Alat Peraga di Kelas VI SD Methodist-12 Medan pada Kompetensi Dasar Luas Bangun Datar Sederhana. Vol. 11, No. 2.
- Sodiq, Achmad Nur. Trsiniawati. 2020. Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. Vo. 6, No. 1.
- Suaeb, Suciyani. Dkk. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. Vol. 3, No. 1.

- Sulfemi, Wahyu Bagja dan Setianingsih. 2018. Penggunaan Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Vol, 1. No 1.
- Syarifudin, Albitar Septian. 2020. Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya *Social Distancing*. Vol. 5, No. 1.
- Triandini, E. Dkk. 2019. Metode *Systematic Literature Review* untuk Identifikasi *Platform* dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. Vol. 1, No. 2.
- Widayanti, Eka Rizki. 2016. Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* Berbantu Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. Vol. 6, No. 3.
- Wilujeng, Sri. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT). Vol, 2. No. 1.
- Wulandari, Fitri Eka. Lisa Diah Ayu Regina. 2014. Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar IPA SD. Vol. 2, No. 1.
- Yudianto, Wisnu D. Dkk. 2014. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Vol. 1, No. 2.
- Yunita, Ni Komang Devi. Ni Ketut Desia Trisiantari. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. Vol. 1, No. 2.