



Volume 10, nomor 1, tahun 2024

Biogenerasi

Jurnal Pendidikan Biologi

<https://e-journal.my.id/biogenerasi>



PENERAPAN TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS VI B SD NEGERI BONTOKAMASE

St. Nurul Fatimah As, Uphy Ameliany, Sirajuddin, Abdullah, PPG Univeristas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

*Corresponding author E-mail: stnurulfatimah10@gmail.com , uphyameliany02@gmail.com,
sirajuddin@unismuh.ac.id, abdullah221@guru.sd.belajar.id

Abstract

This research aims to increase the motivation and learning outcomes of class VI B students at Bontokamase State Elementary School using the Teams Games Tournament (TGT) learning method. The method applied is Classroom Action Research (PTK) which consists of two cycles, each involving planning, implementation, observation and reflection stages. In this research, 30 students served as subjects. Data was obtained through learning motivation questionnaires, evaluation of learning outcomes, and observations of student involvement. Data analysis was carried out using a quantitative approach, calculating the average and percentage increase, and a qualitative approach with data triangulation to ensure the accuracy of the information obtained. The research results show that the TGT method can significantly increase student motivation and learning outcomes. The average student learning motivation increased from 65.5 in cycle I to 78.3 in cycle II. Apart from that, the average student learning outcomes also increased, from 68.7 in cycle I to 82.1, with the percentage of learning completion increasing from 70% to 90%. In conclusion, the systematic and structured application of the TGT method has proven to be an effective alternative in increasing student motivation and learning outcomes at the elementary school level.

Keywords: *Water Quality, Cempedik Fish, Bangka Island*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI B di SD Negeri Bontokamase dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Metode yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini, 30 siswa berperan sebagai subjek. Data diperoleh melalui angket motivasi belajar, evaluasi hasil belajar, dan observasi terhadap keterlibatan siswa. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, menghitung rata-rata serta persentase peningkatan, dan pendekatan kualitatif dengan triangulasi data untuk memastikan ketepatan informasi yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode TGT secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Rata-rata motivasi belajar siswa mengalami kenaikan dari 65,5 pada siklus I menjadi 78,3 pada siklus II. Selain itu, rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat, dari 68,7 pada siklus I menjadi 82,1, dengan persentase ketuntasan belajar yang meningkat dari 70% menjadi 90%. Sebagai kesimpulan, penerapan metode TGT secara sistematis dan terstruktur terbukti menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: *Kualitas Air, Ikan Cempedik, Pulau Bangka.*

© 2024 Universitas Cokroaminoto palopo

Correspondence Author :
PPG Univeristas Muhammadiyah Makassar

p-ISSN 2573-5163
e-ISSN 2579-7085

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter serta peningkatan kemampuan akademik siswa, yang akan mempengaruhi perkembangan mereka di masa depan dan membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di kehidupan yang lebih kompleks. Pada jenjang pendidikan ini, motivasi belajar memainkan peran krusial dalam menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas.

Namun, di SD Negeri Bontokamase, masalah serius muncul ketika ditemui rendahnya motivasi belajar siswa kelas VI B, yang sangat memprihatinkan. Hal ini terlihat jelas dari kurangnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, di mana mereka cenderung pasif dan kurang antusias, serta hasil belajar yang tidak memuaskan yang menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Dalam konteks ini, salah satu pendekatan yang potensial untuk mengatasi masalah ini adalah penerapan metode pembelajaran kooperatif berbasis kompetisi, seperti tipe Teams Games Tournament (TGT), yang tidak hanya dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, di mana siswa dapat belajar dari satu sama lain melalui permainan dan kolaborasi, sehingga diharapkan mampu merangsang minat serta semangat belajar mereka secara lebih efektif. Metode ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga menantang bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Slavin (2015), "Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari satu sama lain dalam suasana kompetitif yang menyenangkan dan interaktif."

Dalam beberapa tahun terakhir, model pembelajaran TGT telah diteliti dan diterapkan pada berbagai mata pelajaran, menunjukkan keberhasilannya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Muzaini (2019) melakukan penelitian yang mendalam tentang penggunaan TGT pada mata pelajaran matematika, yang menunjukkan hasil yang

signifikan dalam hal peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Muzaini, "Penerapan metode TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kompetisi yang sehat dan kolaborasi antaranggota tim." Penelitian lain yang dilakukan oleh Pratama dan Sari (2021) mengungkapkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa, sekaligus mendorong partisipasi yang lebih aktif. Mereka menyatakan bahwa "Penerapan TGT tidak hanya berdampak positif pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan sosial siswa dalam proses pembelajaran." Meskipun demikian, kajian tentang penerapan TGT pada pembelajaran kelas VI, terutama dalam konteks sekolah dasar dan pada mata pelajaran yang berbeda seperti Bahasa Indonesia atau Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), masih terbatas.

Kesenjangan dalam literatur tersebut terlihat jelas pada kurangnya penelitian yang mengeksplorasi penerapan TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD untuk mata pelajaran non-sains atau non-matematika. Sebagai contoh, Wahyuni (2018) menyatakan bahwa penelitian yang ada umumnya difokuskan pada tingkat pendidikan menengah, sementara Suhendra dan Rini (2021) menunjukkan bahwa penerapan TGT lebih sering digunakan untuk mata pelajaran yang bersifat eksakta, seperti matematika. Hal ini menunjukkan bahwa masih terbuka peluang untuk mengeksplorasi efektivitas TGT pada pembelajaran di sekolah dasar dengan mata pelajaran yang bersifat sosial atau humaniora. Seperti diungkapkan oleh Santoso (2022), "Perluasan penerapan metode TGT pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar akan memberikan wawasan baru tentang efektivitas pembelajaran kooperatif berbasis permainan." Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih mendalam untuk menguji efektivitas TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD pada mata pelajaran yang lebih bervariasi, agar dapat memberikan solusi yang lebih komprehensif terhadap masalah yang dihadapi.

Masalah motivasi belajar yang rendah di kelas VI B SD Negeri Bontokamase menjadi perhatian yang mendesak, karena rendahnya motivasi ini berdampak langsung pada kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang tidak optimal. Oleh karena itu, sangat

penting untuk melakukan penerapan strategi pembelajaran yang dapat secara efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini mengusulkan penerapan metode TGT sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. TGT dirancang untuk memungkinkan siswa belajar melalui permainan dan kompetisi yang terstruktur secara kooperatif, sehingga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menantang. Dengan penerapan metode ini, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, berkolaborasi dengan teman-teman mereka, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Slavin (2015) juga menyebutkan bahwa "kompetisi yang sehat dapat mendorong siswa untuk mencapai potensi maksimal mereka, terutama ketika dilaksanakan dalam suasana belajar yang kolaboratif."

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penerapan metode *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI B SD Negeri Bontokamase. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang metode TGT, tetapi juga akan membuka jalan bagi penerapan strategi pembelajaran yang lebih luas dan beragam di masa mendatang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI B SD Negeri Bontokamase melalui penerapan metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus diulang hingga tercapai peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa.

Penelitian ini dirancang dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap

perencanaan meliputi penyusunan rencana tindakan, menyiapkan materi pembelajaran, instrumen penelitian, dan perangkat TGT. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan metode TGT pada materi pelajaran yang ditentukan, di mana setiap siklus berlangsung selama empat kali pertemuan. Pada tahap observasi, keterlibatan dan motivasi belajar siswa diamati dan dicatat menggunakan lembar observasi. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan untuk siklus berikutnya, berdasarkan hasil observasi dan analisis data.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VI B SD Negeri Bontokamase yang berjumlah 30 siswa. Seluruh siswa dilibatkan sebagai sampel penelitian, karena penelitian ini merupakan PTK yang dilaksanakan di satu kelas tertentu. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Bontokamase yang terletak di Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Desain yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas model spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari siklus berulang. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi untuk mengamati tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa selama pembelajaran, angket motivasi belajar untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan, serta tes hasil belajar untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Teknik pengumpulan data mencakup observasi langsung menggunakan lembar observasi untuk mencatat aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan setelah pelaksanaan tindakan pada setiap siklus, serta tes hasil belajar yang dilaksanakan di akhir setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata dan persentase peningkatan motivasi belajar serta

hasil tes. Analisis kualitatif menggunakan teknik triangulasi data untuk memastikan keakuratan dan konsistensi data, yang meliputi perbandingan antara hasil observasi, angket, dan tes hasil belajar. Dengan tahapan ini, diharapkan dapat diketahui apakah penerapan metode TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk melihat perubahan motivasi belajar siswa kelas VI B SD Negeri Bontokamase setelah diterapkan metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*

Tabel 1. Hasil tes pembelajaran dari siklus I ke siklus II

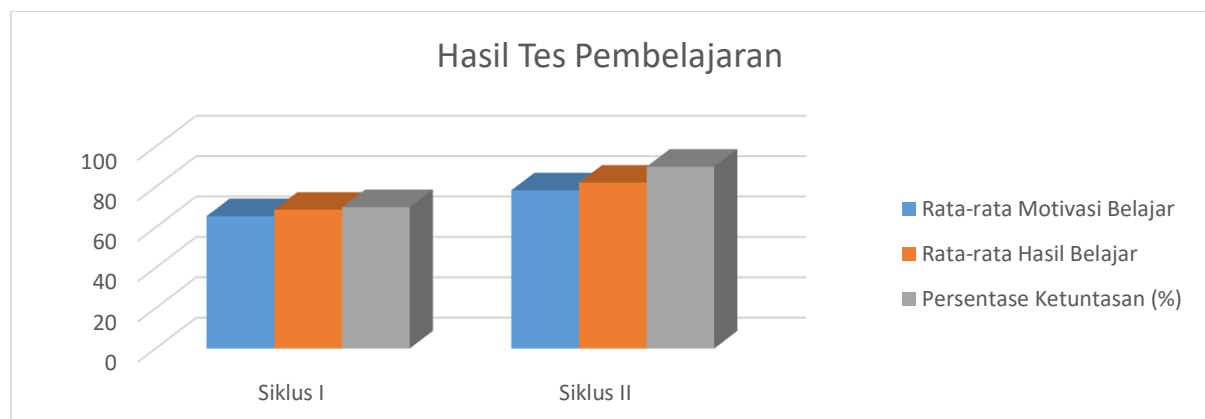
Siklus	Rata-rata Motivasi Belajar	Rata-rata Hasil Belajar	Hasil Persentase Ketuntasan (%)
Siklus I	65,5	68,7	70%
Siklus II	78,3	82,1	90 %
Peningkatan	12,8	13,4	20%

(TGT). Setiap siklus terdiri dari empat pertemuan, di mana tindakan berupa penerapan TGT dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Data motivasi dan hasil belajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua.

Hasil Penelitian

Berikut adalah hasil penelitian berupa peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa dan hasil tes pembelajaran dari siklus I ke siklus II.

Gambar 1. Diagram hasil tes pembelajaran dari siklus I ke siklus II



Pada siklus I, rata-rata skor motivasi belajar siswa tercatat sebesar 65,5. Skor ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih berada di bawah tingkat yang diharapkan, meskipun terdapat peningkatan jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan diambil. Ketidakefektifan ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk adaptasi siswa terhadap metode pembelajaran baru yang diimplementasikan. Selain itu, terdapat juga kemungkinan bahwa beberapa siswa belum sepenuhnya memahami konsep permainan dan kompetisi yang diusung oleh metode *Teams Games Tournament* (TGT). Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 68,7 dengan persentase ketuntasan mencapai 70%. Persentase ini

menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa berhasil memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan, masih ada sejumlah siswa yang belum mencapai hasil yang diharapkan.

Berlanjut ke siklus II, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal motivasi belajar siswa, dengan skor rata-rata mencapai 78,3. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan peningkatan motivasi intrinsik siswa, tetapi juga menunjukkan bahwa mereka semakin terlibat dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Hal ini kemungkinan dipengaruhi oleh umpan balik yang diterima dari siklus I, di mana strategi yang digunakan dalam TGT dioptimalkan untuk meningkatkan partisipasi

dan kolaborasi antar siswa. Rata-rata hasil belajar juga mengalami peningkatan yang signifikan, menjadi 82,1 dengan persentase ketuntasan meningkat menjadi 90%. Angka-angka ini menunjukkan bahwa penerapan metode TGT tidak hanya berhasil meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memberikan dampak positif yang nyata pada hasil belajar siswa.

Dengan kata lain, keberhasilan penerapan TGT antara siklus I dan II menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Peningkatan yang signifikan ini menegaskan bahwa siswa tidak hanya lebih termotivasi untuk belajar, tetapi juga lebih mampu memahami dan menguasai materi pelajaran dengan lebih baik. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menegaskan bahwa metode TGT dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas VI B SD Negeri Bontokamase. Hal ini memberikan dasar yang kuat untuk rekomendasi penggunaan metode TGT dalam pembelajaran di masa mendatang.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pada siklus I, motivasi dan hasil belajar siswa masih belum optimal, kemungkinan karena siswa masih beradaptasi dengan metode pembelajaran baru yang berbasis kompetisi dan kerja sama. Hal ini dapat dimengerti, mengingat perubahan dalam pendekatan pembelajaran seringkali memerlukan waktu bagi siswa untuk memahami dan menyesuaikan diri dengan dinamika baru. Proses adaptasi ini mencakup pemahaman tentang peran mereka dalam kelompok, strategi bermain, serta cara berinteraksi dengan teman sekelas. Dengan demikian, pada siklus I, siswa mungkin merasa canggung dan kurang percaya diri, yang berpengaruh pada tingkat motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Namun, dengan perbaikan dan penyesuaian yang dilakukan pada siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa. Penyesuaian ini mungkin mencakup penguatan instruksi, peningkatan umpan balik positif dari

guru, serta pemberian kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam kelompok. Peningkatan motivasi belajar dari 65,5 pada siklus I menjadi 78,3 pada siklus II menunjukkan bahwa metode TGT dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menantang. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2015), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi ini juga berkontribusi terhadap hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar siswa meningkat dari 68,7 menjadi 82,1 yang menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih termotivasi tetapi juga mampu memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Ketika siswa merasa termotivasi, mereka lebih cenderung terlibat dalam aktivitas pembelajaran, bertanya, dan mencari pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang diajarkan. Hal ini penting, karena motivasi intrinsik siswa dapat berpengaruh besar terhadap proses belajar mereka.

Persentase ketuntasan yang meningkat dari 70% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil mencapai atau melampaui standar ketuntasan yang ditetapkan. Ini mengindikasikan bahwa penerapan metode TGT secara konsisten dapat meningkatkan ketercapaian hasil belajar siswa di sekolah dasar. Dengan penerapan metode ini, siswa tidak hanya belajar secara individual tetapi juga saling membantu dan mendukung satu sama lain dalam kelompok, menciptakan atmosfer belajar yang kolaboratif.

Berdasarkan hasil dan pembahasan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) secara bertahap dan berkelanjutan dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, metode ini layak dipertimbangkan sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian serupa yang menunjukkan efektivitas metode TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian lain juga mencatat bahwa pendekatan berbasis kompetisi dan kolaborasi dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa serta keterlibatan mereka dalam proses belajar, yang pada akhirnya berkontribusi pada

pencapaian akademik yang lebih baik. Dengan demikian, penting bagi pendidik untuk terus mengeksplorasi dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif, seperti TGT, untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian ini didukung oleh studi-studi sebelumnya, salah satunya oleh Setiawan dan Nugroho (2018), yang mengungkapkan bahwa metode TGT berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran sains di sekolah dasar. Penelitian itu mencatat bahwa motivasi belajar siswa meningkat dari 60,2 pada siklus I menjadi 75,4 pada siklus II. Selain itu, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar, dari 67,8 menjadi 80,5. Temuan ini menguatkan kesimpulan bahwa metode TGT efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran.

Di samping itu, penelitian oleh Dewi dan Haryanto (2020) menunjukkan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas IV di sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa. Dalam studi tersebut, motivasi belajar siswa mengalami kenaikan dari 64,5 pada siklus I menjadi 79,3 pada siklus II, dan hasil belajar juga meningkat dari 70,1 menjadi 84,7. Temuan ini selaras dengan hasil yang ditemukan di SD Negeri Bontokamase, yang menunjukkan bahwa TGT dapat diterapkan dengan baik pada berbagai mata pelajaran.

Sementara itu, Rahayu (2021) meneliti efektivitas TGT dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dan menemukan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 62,3 pada siklus I menjadi 76,9 pada siklus II. Rata-rata hasil belajar juga menunjukkan kemajuan, meningkat dari 68,0 menjadi 83,2. Hasil ini sejalan dengan penelitian di SD Negeri Bontokamase, yang mengindikasikan bahwa metode TGT tidak hanya dapat meningkatkan motivasi, tetapi juga hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang memerlukan kemampuan analitis.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penerapan metode pembelajaran berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI B di SD Negeri Bontokamase. Peningkatan terlihat

dari rata-rata skor motivasi belajar yang meloncat dari 65,5 pada siklus I menjadi 78,3 pada siklus II. Selain itu, rata-rata hasil belajar siswa mengalami kemajuan signifikan, meningkat dari 68,7 pada siklus I menjadi 82,1 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan yang juga meningkat dari 70% menjadi 90%. Peningkatan ini menandakan bahwa metode TGT berhasil menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menarik, tetapi juga penuh tantangan, sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan sejumlah penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode TGT efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, baik di bidang studi eksakta maupun sosial. Oleh karena itu, pendekatan ini layak dijadikan alternatif yang inovatif dalam proses pembelajaran, dengan tujuan tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga untuk mengajak siswa lebih terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Adapun saran yang ingin penulis sampaikan yaitu sebagai berikut: Bagi Guru: Disarankan agar guru lebih sering menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT, terutama pada materi yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa. Guru juga perlu memastikan bahwa setiap kelompok dalam kegiatan TGT terstruktur dengan baik dan memberikan kesempatan yang adil kepada semua siswa untuk berpartisipasi. Bagi Sekolah: Sekolah dapat mendukung penerapan metode TGT dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti ruang kelas yang fleksibel untuk kegiatan kelompok dan materi pendukung yang relevan. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian serupa dapat dilakukan pada jenjang kelas atau mata pelajaran yang berbeda untuk menguji efektivitas metode TGT dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, disarankan untuk memperpanjang durasi penelitian agar hasil yang diperoleh lebih mendalam dan beragam. Dengan penerapan yang tepat dan perencanaan yang baik, metode pembelajaran TGT dapat menjadi strategi pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Dewi, A., & Haryanto, T. (2020). Penerapan metode *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran

- bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 101-112.
- Muzaini, M. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 112-125.
- Pratama, A., & Sari, D. P. (2021). Efektivitas *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan interaksi sosial dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 18(3), 134-145.
- Santoso, B. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 67-78.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Setiawan, A., & Nugroho, R. (2018). Implementasi metode *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar sains siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(3), 145-157.
- Suhendra, A., & Rini, W. (2021). *Penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di tingkat menengah*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 14(2), 95-107.
- Rahayu, S. (2021). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 23-34.
- Wahyuni, D. (2018). *Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 45-58.