

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS V SD

Heru Siddik Nugroho¹, Rizka Choirul Umam²

^{1,2}Universitas Islam Mulia Yogyakarta

E-mail: herunugroho556@gmail.com, Tlp: 081229072748

History of Article

Abstract: *This research aims to develop science learning motivation through the Teams Games Tournament type cooperative learning model in fifth grade students at SD Muhammadiyah Siliran. This research uses a Classroom Action Research (PTK) approach, with a Kemmis & Mc Taggart design consisting of 4 stages, namely: planning, implementation, observation and reflection. The subjects in this PTK were class III of SD Muhammadiyah Siliran, totaling 15 students, consisting of 7 boys and 8 girls. Data collection methods are using observation, questionnaires, interviews and observations. The research results showed that there was an increase in student learning motivation in science subjects. Student learning motivation can be seen from the questionnaire test at the end of the lesson. In Cycle I the percentage reached 73.5% and had not achieved the desired score according to the indicators of success in student learning motivation and in Cycle II the percentage of students' score reached 84.03% and had achieved the desired score or was in accordance with the indicators of success in student learning motivation. exceeds a score presentation of 75%. Based on this, it can be concluded that the Teams Games Tournament type cooperative learning model can increase students' learning motivation in science subjects.*

Keyword: *Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Type, Learning Motivation*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan motivasi belajar IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Siliran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan rancangan Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek pada PTK ini adalah kelas III SD Muhammadiyah Siliran yang berjumlah 15 siswa, terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan observasi, angket, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Motivasi belajar siswa dilihat dari tes angket pada akhir pembelajaran. Pada Siklus I persentasenya mencapai 73,5% belum mencapai skor yang diinginkan sesuai indikator keberhasilan motivasi belajar siswa dan pada Siklus II presentase perolehan skor siswa mencapai angka 84,03% dan telah mencapai skor yang diinginkan atau telah sesuai dengan indikator keberhasilan motivasi belajar siswa dengan melebihi presentasi skor 75%. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Implementasi dalam kurikulum merdeka mengedepankan pendekatan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik yaitu dengan mempraktikkan keterampilan 4C (*critical thinking, colaborative, creative, dan communication*) (Anton & Trisoni, 2022). Empat keterampilan tersebut akan menjadikan proses belajar lebih hidup, dimana peserta didik bahu membahu untuk berkerja kelompok dan berinteraksi satu sama lain. Kolaborasi dibutuhkan sebagai metode untuk meningkatkan kompetensi ranah kognitif (Octaviana et al., 2022).

Melalui proses kolaborasi akan mendorong terciptanya sebuah ruang belajar untuk bertukar pikiran ide dan gagasan (Ayun, 2021). Kerjasama yang diharapkan efektif tanpa membebaskan latarbelakang dan kemampuan individu peserta didik (Sarifah & Nurita, 2023). Pembentukan kelompok belajar hendaknya pada anggotanya dipilih berdasarkan tingkat motivasi dan minat belajar (Izzati Irawan et al., 2024). Tingkat motivasi peserta didik dalam belajar dapat diketahui melalui pengamatan secara langsung. Timbulnya dorongan keinginan untuk mencapai sesuatu secara spontan tanpa ada paksaan, inilah ciri motivasi dasar dari diri (Loloangin, 2023).

Sementara, sebuah studi lapangan yang dilakukan peneliti melalui proses wawancara kepada guru dan juga observasi, telah menunjukkan sebuah permasalahan. Penuturan guru yang menjelaskan kondisi peserta didik yang pasif, padahal guru kerap kali menggunakan metode ajar yang bervariasi. Hal ini tentu berdampak pada prestasi belajar peserta didik tentunya. Demikianlah yang mendasari peneliti untuk memecahkan permasalahan dengan sebuah *treatment*.

Berbagai kajian mengenai permasalahan tersebut, telah didapatkan sebuah penyelesaian. Melalui beberapa literatur peneliti mencoba untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penerapan sintaks dari model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Kegiatan di dalamnya menunjang aktivitas gerak dan kerjasama.

Secara langsung peserta didik ikut terlibat didik dalam belajar. Kegiatan di dalamnya menunjang aktivitas gerak dan kerjasama.

Secara langsung peserta didik ikut terlibat giat berdiskusi membahas konten pembelajaran (Dhea Sari Nurjanah, Elok Sudibyo, 2024). Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tidak sekedar ramai

riuh, namun terkondisi dengan *euforia* kompetisi belajar (Fadillah et al., 2024). Kegiatan ini terkonsentrasi pada peningkatan aktivitas, dimana setiap individu dituntut untuk bergerak juga berpikir. Bagi kelompok pemenang dari sebuah kompetisi diberikan penghargaan, hal ini selaras dengan tahapan strategi TGT yang ditetapkan. Pemberian reward merupakan wujud dari bentuk stimulus motivasi bagi setiap kelompok maupun individu peserta didik.

Tentunya, dalam menerapkan sebuah langkah strategi pembelajaran bukan hal yang mudah. Kendala dalam proses pembelajaran tipe kooperatif akan dialami oleh peserta didik maupun guru. Bagi guru misalnya, pemilihan anggota kelompok menjadi persoalan tersendiri. Kejelihan dalam menetapkan struktur kelompok belajar tidak berdasarkan *feeling* atau insting. Akan tetapi perlu dilakukan semacam pre-test atau tes diagnostik (Sutiani et al., 2024). Tes awal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat prestasi akademik dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran, dalam hal ini khusus pada mata pelajaran IPA. Sementara pada peserta didik perlu juga untuk dipandu lebih mendalam mengenai prosedur pembelajaran agar lebih efektif.

Penelitian (Fauziyah & Anugraheni, 2020) melihat adanya pengaruh dari

penerapan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan setelah dilakukan tes tertulis dengan level soal kualifikasi tinggi. Pembelajaran kooperatif juga mengaktifkan aktivitas mode berpikir kritis. Proses kolaborasi di dalamnya dapat dimanfaatkan guru sebagai upaya mengajarkan *problem solving* yang dikemas dalam pola permainan TGT, sangat menarik sekali tentunya.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Siliran Kecamatan Galur. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Siliran tahun ajaran 2024/2025. Siswa kelas V SD Muhammadiyah Siliran berjumlah 15 siswa, yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Jenis penelitian ini menggunakan PTK. “Secara garis besar tahapan yang lazim digunakan ialah dalam perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi”. Sedangkan dalam pengumpulan data melalui lembar observasi, angket, dan dokumentasi.

HASIL

Siklus I

Motivasi belajar IPA telah diuji validitas dan reabilitasnya yang diwakili 24 item dalam pengambilan data yang dilaksanakan pada siklus 1 ini. Penyajian data di atas, dapat kita lihat mengenai ukuran penyebaran dan pemusatan data dengan skor tertinggi yaitu dengan nilai 7,7 skor terendahnya 69,4 median atau nilai tengahnya 73,6 dan modus nilai yang paling sering muncul adalah 73,6. Berdasarkan data diatas masih berada pada angka 73,95% atau 74 % itu artinya motivasi siswa masih terbilang sedang.

Siklus II

Motivasi belajar IPA telah diuji validitas dan reliabilitasnya yang diwakili 24 item dalam pengambilan data yang dilaksanakan pada siklus 1 ini. Penyajian data di atas, dapat kita lihat mengenai ukuran penyebaran dan pemusatan data dengan skor tertinggi adalah dengan nilai 91,6 skor terendahnya 79,16 median atau nilai tengahnya 83,5 dan modus nilai yang paling sering muncul adalah 80,5. Berdasarkan data tersebut skor rata-rata siswa berada pada angka 84% itu artinya motivasi siswa sudah cukup tinggi.

Tabel 1. Persentase Perbandingan Skor Angket Motivasi Belajar IPA Tindakan Siklus I dan Tindakan Siklus II.

Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	78	92
Nilai terendah	69	79
Nilai rata-rata	74	82
Jumlah siswa yang belum mencapai Indikator Keberhasilan motivasi belajar	9	0
Jumlah siswa yang mencapai Indikator Keberhasilan motivasi belajar	6	15
Persentase siswa yang telah mencapai KKM	74%	84%

PEMBAHASAN

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa nilai-nilai rata-rata kelas setelah dilakukan tindakan mengalami peningkatan motivasi belajarnya pada siklus I sebesar 74% pada siklus II meningkat menjadi 84%. Persentase jumlah siswa yang mencapai Indikator Keberhasilan Motivasi Belajarnya atau dinyatakan tuntas belajar meningkat sebesar 74% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Pada siklus I terdapat 9 siswa yang belum mencapai skor yang diharapkan, sedangkan pada siklus II seluruh siswa sudah mencapai skor angket

yang diharapkan. Kenaikan skor rata-rata kelas dapat dilihat dalam grafik berikut ini.

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 31 Januari pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tentang Sifat-sifat Cahaya. Peneliti melakukan pembelajaran di kelas selama 2 x 35 menit, sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer yang bertugas mengisi lembar observasi guru dan siswa sesuai pengarahannya dari peneliti. Jadi peneliti sendiri yang melakukan pembelajaran di dalam kelas dan menerapkan model *Teams Games Tournament* pada penelitiannya atas permintaan dari guru kelas dikarenakan guru kelas belum memahami konsep pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* TGT.

Alasan lainnya adalah agar peneliti lebih mengetahui proses perkembangan dan hasil dari perubahan yang dialami peserta didik dalam penelitian. Tidak ada pre test yang dilakukan pada tahap awal penelitian ini karena penelitian bertujuan untuk perkembangan siswa melalui motivasi belajar yang ditingkatkan bukan untuk meningkatkan hasil belajar. Permasalahan motivasi belajar siswa diangkat oleh peneliti karena sudah dilakukan diskusi tanya jawab antara peneliti dengan guru kelas mengenai permasalahan yang ada di kelas V.

Instrumen yang digunakan tidak ada tes melainkan menggunakan kuesioner atau angket, lembar observasi guru dan siswa serta dokumentasi. Penyebaran angket dilakukan pada saat pembelajaran usai sedangkan untuk lembar observasi diberikan kepada guru kelas pada saat pembelajaran dilakukan, untuk dokumentasi dilakukan pada saat pembelajaran dimulai sampai pembelajaran selesai. Sedangkan untuk menunjang semangat dan motivasi belajar siswa peneliti menyiapkan alat peraga IPA dan media pembelajaran. Media dan alat peraga dipersiapkan juga oleh peneliti agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik kelas V.

Selain itu juga peneliti menyiapkan *reward* sebagai bentuk apresiasi guru kepada kelompok yang menang sebagai unsur penting dalam pembelajaran kooperatif model TGT. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan motivasi belajar siswa.

Diharapkan melalui tindakan yang dilakukan selain mengembangkan motivasi belajar siswa juga mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas V SD Muhammadiyah Siliran dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA. Tindakan dilaksanakan sesuai dengan jadwal mata pelajaran IPA di kelas V SD

Muhammadiyah Siliran pada semester II tahun ajaran 2024/2025. Hal tersebut dilakukan agar tindakan yang dilakukan tidak mengganggu kegiatan pembelajaran mata pelajaran lain di kelas V SD Muhammadiyah Siliran.

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti dan telah dikonsultasikan sebelumnya dengan dosen ahli dan guru kelas V Muhammadiyah Siliran. Selama kegiatan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar siswa menggunakan RPP yang telah dibuat. Guru kelas V bersama dengan guru lain dalam hal ini guru kelas VI bertindak sebagai pengamat (*observer*). Selama kegiatan pembelajaran berlangsung pengamat mengamati kegiatan guru (peneliti) saat mengajar dan aktivitas siswa. Pengamat berpedoman pada lembar observasi mengajar dan lembar observasi siswa yang telah dibuat sebelumnya. Pada penelitian ini, siklus I terdiri dari dua pertemuan.

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 31 Januari 2018 dengan alokasi waktu satu kali pertemuan ialah 2 jam pembelajar (2 x 35 menit). Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pukul 07.35 sampai 08.45 WIB. Pada pertemuan pertama Standar Kompetensi (SK) yang digunakan

ialah Standar Kompetensi 6. Menerapkan Sifat-sifat Cahaya melalui kegiatan membuat suatu karya atau model. Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan ialah Kompetensi Dasar.

Indikator pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I ialah (1) Siswa dapat menjelaskan pengertian cahaya. (2) Siswa dapat mengetahui sifat-sifat cahaya yang mengenai benda. (3) Siswa dapat menyebutkan contoh benda yang dapat ditembus cahaya dan tidak dapat ditembus cahaya. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan seperti media pembelajaran, lembar materi, lembar absensi, LKS dan alat tulis.

Kegiatan Elaborasi (Pendahuluan) Kegiatan pendahuluan dilaksanakan kurang lebih 10 menit. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru mengucapkan salam dan dijawab oleh siswa. Pada kegiatan awal pembelajaran guru bersama siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. Setelah berdoa guru selanjutnya mengabsensi kehadiran siswa, dimana pada hari tersebut terdapat dua siswa yang tidak berangkat ke sekolah dikarenakan sakit.

Tahap pertama model pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Pada fase ini kegiatan absensi dilanjutkan dengan

apersepsi yang diberikan oleh guru. Guru bertanya kepada siswa pada malam hari yang gelap kita membutuhkan apa untuk penerangan? Guru meminta siswa untuk menjawab. Ada banyak siswa yang menjawab pertanyaan guru.

Guru menghubungkan antara apersepsi dengan pertanyaan yang guru ajukan kepada siswa bahwa penerangan pada malam hari membutuhkan cahaya berupa lampu, lilin, dan cahaya api. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini bahwa siswa akan belajar mengenai Sifat-sifat Cahaya.

Kegiatan Eksplorasi (Inti) Tahap kedua model pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah menyajikan informasi. Pada kegiatan ini guru menyajikan media pembelajaran berupa power point. Guru mempersilahkan siswa untuk membuka buku cetak IPA. Guru menjelaskan materi tentang pengertian dan sifat-sifat cahaya. Setelah itu guru menjelaskan sifat-sifat cahaya dan menjelaskan contoh benda yang dapat ditembus dan tidak dapat ditembus cahaya. (fase 1: penyajian kelas)

Guru menyajikan soal untuk kemudian dipecahkan secara bersama-sama. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya untuk materi yang belum dipahaminya.

Guru membagi kelompok berjumlah 4. Dalam satu kelompok

terdapat 4 orang untuk mendiskusikan masalah yang ada pada LKS. Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok secara heterogen. (fase 2: Belajar dalam kelompok).

Setiap kelompok memilih kartu soal dan mencoba mengerjakan soal yang terdapat pada kartu. (fase 3: permainan) Kelompok lain menanggapi hasil jawaban, kelompok lain. Guru menyiapkan 3 meja, dimana tiap meja terdapat kartu soal. Kelompok melakukan permainan dengan cara melakukan sesuai dengan semua petunjuk pada soal di meja 1, apabila sudah selesai dilanjutkan ke meja 2 dan seterusnya. (fase 4 : pertandingan / lomba).

Kelompok yang pertama selesai dan melakukan tugas dengan baik dan benar akan mendapatkan penghargaan dari guru (fase 5: penghargaan kelompok) Guru bertanya jawab tentang proses terjadinya sifat-sifat cahaya yang mengenai benda. Guru memberikan soal individu kepada siswa. Soal dibahas bersama antara guru dan siswa. Kegiatan Konfirmasi (Penutup).

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru mengajak siswa secara bersama-sama untuk merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Siswa tampak mengingat materi yang telah diajarkan. Selanjutnya guru menyampaikan pesan moral kepada siswa untuk selalu mencintai

dan bangga menjadi warga negara Indonesia. Pembelajaran ditutup oleh guru dengan mengucapkan salam.

Kegiatan penutup dilaksanakan oleh guru kurang lebih selama 10 menit. Pembelajaran IPA pada hari Rabu 31 Januari 2018 dilaksanakan dengan baik dan selesai tepat pada waktu yang telah direncanakan sebelumnya.

Hasil pengamatan pada pelaksanaan tindakan pada kelas V SD Muhammadiyah Siliran siklus I pertemuan pertama dibagi menjadi tiga yaitu observasi aktivitas siswa, observasi aktivitas guru dan lembar angket pada pembelajaran IPA tentang Sifat-sifat Cahaya manusia melalui model pembelajaran TGT yang telah terlaksana pada siklus I pertemuan pertama. Berikut hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran IPA tentang Sifat-sifat Cahaya melalui model pembelajaran TGT.

Siklus 2 pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti dan telah dikonsultasikan sebelumnya dengan dosen ahli dan guru kelas V Muhammadiyah Siliran. Selama kegiatan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar siswa menggunakan RPP yang telah dibuat. Guru kelas V bersama dengan guru lain dalam hal ini guru kelas VI

bertindak sebagai pengamat (*observer*). Selama kegiatan pembelajaran berlangsung pengamat mengamati kegiatan guru (peneliti) saat mengajar dan aktivitas siswa. Pengamat berpedoman pada lembar observasi mengajar dan lembar observasi siswa yang telah dibuat sebelumnya. Pada penelitian ini, siklus II terdiri dari dua pertemuan.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari/tanggal, Rabu 7 februari 2018 pukul 09.30 - 10.45 atau 70 menit. Pertemuan ketiga membahas tentang Manfaat Cahaya yang terdiri dari tiga indikator yaitu menyebutkan manfaat cahaya, mengetahui alat-alat yang memanfaatkan sifat cahaya, dan mengetahui alat-alat yang memanfaatkan sifat cahaya.

Kegiatan awal, guru mengecek kesiapan belajar siswa. a) Guru mengkondisikan kelas. b) Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama. c) Guru menanyakan siswa yang tidak masuk. d) Guru melakukan apersepsi "Guru bertanya pada malam hari yang sangat gelap kita membutuhkan apa untuk penerangan.

Kegiatan inti; a) Guru menjelaskan materi tentang pengertian cahaya dan manfaatnya. b) Setelah itu guru menjelaskan manfaat cahaya yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

(fase 1: penyajian kelas). c) Guru menyajikan soal untuk kemudian dipecahkan secara bersama-sama. d) Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya untuk materi yang belum dipahaminya. e) Guru membagi kelompok berjumlah 4 masing-masing 4 orang untuk mendiskusikan masalah yang ada pada LKS. f) Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok secara heterogen. (fase 2: Belajar dalam kelompok). g) Setiap kelompok memilih kartu soal dan mencoba mengerjakan soal yang terdapat pada kartu. (fase 3 : permainan). h) Kelompok lain menanggapi hasil jawaban, kelompok lain. i) Guru menyiapkan 3 meja, dimana tiap meja terdapat kartu soal. j) Kelompok melakukan permainan dengan cara melakukan sesuai dengan semua petunjuk pada soal di meja 1, apabila sudah selesai dilanjutkan ke meja 2 dan seterusnya. (fase 4 : pertandingan / lomba).

Hasil Pengamatan pada pelaksanaan tindakan pada kelas V SD Muhammadiyah Siliran Siklus II pertemuan ketiga dibagi menjadi empat yaitu observasi aktivasi siswa, observasi aktivitas guru dan LKS tentang Manfaat Cahaya serta soal evaluasi tentang Manfaat Cahaya. Pengamatan pada siklus II dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung sampai

pembelajaran selesai. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru di siklus II menunjukkan bahwa guru sudah berusaha menerapkan model pembelajaran TGT, terlihat guru sudah terbilang baik dalam menerapkannya dan penyampaiannya.

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama-sama. Untuk memotivasi siswa, guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Guru sudah mulai menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan dengan baik mengenai peraturan dan tata tertib permainan atau *games* yang dilakukan sehingga siswa lebih mengerti dan paham.

KESIMPULAN

Peningkatan hasil aktivitas mengajar dan aktivitas siswa dapat meningkatkan motivasi belajar. Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada aktivitas mengajar dan aktivitas siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat berdasarkan data awal Pada siklus I motivasi belajar siswa dengan nilai rata-rata persentase sebesar 73,5% dan dinyatakan masih tergolong sedang motivasi yang dimiliki peserta didik. Pada siklus II kembali terjadi peningkatan

motivasi belajar siswa dengan memperoleh skor rata-rata presentase ketuntasan klasikal sebesar 84,03%. Data ini membuktikan bahwa siswa telah dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga dapat diartikan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Sifat-sifat Cahaya dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah Siliran.

Saran

Bagi guru, sebuah inovasi dan kreativitas merupakan kewajiban yang harus terus dikembangkan dalam pembelajaran. Apapun metode dan model pengajaran yang diterapkan hendaknya disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Strategi TGT menjadi salah satu solusi untuk menangani permasalahan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Motivasi sangatlah penting untuk memacu kesadaran dan semangat dalam diri setiap individu pelajar.

DAFTAR PUSTAKA

Anton, & Trisoni, R. (2022). Kontribusi Keterampilan 4c Terhadap Projek Penguatan Propil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(3), 528–535.

<https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i3.1895>

Ayun, Q. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital dan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas VII Secara Daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 271–290. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.286>

Dhea Sari Nurjanah, Elok Sudiby, R. W. M. (2024). *BIOCHEPHY : Journal of Science Education GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN*. 4(1), 421–427. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i1.1182>

Fadillah, D. N., Suharyanto, S., & Untari, P. R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 319–325. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.487>

Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>

Izzati Irawan, A., Darajaatul Aliyah, N., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Lingkungan Keluarga, Kemandirian

- Belajar, dan Media Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Babussalam Krian Sidoarjo. *Journal on Education*, 06(03), 16220–16233. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Loloangin, G. (2023). Pentingnya Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Guru Pak G. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1349–1358.
- Octaviana, F., Wahyuni, D., & Supeno. (2022). Pbl6. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2345–2353.
- Sarifah, F., & Nurita, T. (2023). Implementasi model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. *Pendidikan Sains*, 11(1), 22–31.
- <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/46474>
- Sutiani, C., Herawati, L., & Hermanto, R. (2024). Pengembangan Instrumen Tes Diagnostik Untuk Mengidentifikasi Miskonsepsi Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Karya Pendidikan ...*, 11(1), 70–80. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/article/view/14508>