

# Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Pada Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan

Farah Zannuba Husna<sup>1</sup>, Yuni Arima<sup>1</sup>, Amaliyah Ulfah<sup>2</sup>, Nirmala Arum Pratiwi<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Ahmad Dahlan, <sup>3</sup> SD Muhammadiyah Notoprajan

---

## Key Words:

Model kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar

---

## Abstrak

Penelitian ini menunjukkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS tentang sifat-sifat magnet dan cara membuat magnet kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan. Metode pengumpulan data menggunakan observasi/pengambilan data, tes, dan dokumentasi. Setelahnya, analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Model pembelajaran yang dijelaskan tadi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPAS. Hal ini terbukti adanya peningkatan yang signifikan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan model TGT. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah menerapkan model pembelajaran tersebut, dengan nilai rata-rata yang meningkat dari 78,73 menjadi 85,47. Siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan yaitu sebanyak 13 orang (68%) menjadi 17 orang (89%). Sedangkan yang belum mencapai ketuntasan belajar mengalami penurunan sebanyak 6 orang (32%) menjadi 2 orang (11%). Oleh karena itu, model pembelajaran TGT efektif dan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi tersebut.

---

**How to Cite:** Husna, Arima. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan jembatan utama untuk menciptakan manusia yang berkualitas, Setiap anak mempunyai hak dasar atas pendidikan, dan hak ini saja mungkin mampu melahirkan generasi emas yang tangguh, hebat, dan berkomitmen serta menjunjung tinggi budayanya Indonesia dan cita-cita nasional yang dituangkan dalam pembukaan UUD 1945. Pendidikan sendiri merupakan taktik utama untuk memajukan kualitas sumber daya manusia suatu negara dan mengupayakan pembangunan jangka panjang. Masyarakat berhak mendapatkan pendidikan berkualitas. Pendidikan yang diterima masyarakat selama ini lebih dari sekedar formalitas yang perlu dipahami masyarakat. Pendidikan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia menentukan eksistensi bangsa dan negara yang benar-benar dikembangkan dari tingkat fundamental hingga menghasilkan masyarakat yang terdidik.

Pembelajaran telah berubah dari paradigma pengajaran menjadi paradigma pendidikan 21. Siswa yang senang belajar akan lebih terlibat dibandingkan guru yang juga belajar. Sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya, siswa belajar dengan berupaya memperbaiki perilakunya secara keseluruhan (Sandri & Tisnawati, 2023). Dengan berubahnya paradigma pembelajaran ini guru haruslah mampu menciptakan strategi yang secara aktif agar pembelajaran dapat sesuai yang diinginkan pada kurikulum Merdeka seperti sekarang dan haruslah meninggalkan

metode konvensional. Dengan menyampaikan pembelajaran dalam kelas menggunakan metode konvensional dalam sistem pembelajaran biasanya akan membuat siswa merasa bosan. Menurut Hamdayama (2016:99), sebagian besar guru kurang memiliki keterampilan yang diperlukan sehingga mengakibatkan siswa tidak mengikuti pembelajaran dengan baik. Dengan menggunakan metode konvensional ini merupakan faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa, untuk itu guru haruslah memiliki inovasi dalam menyampaikan materi.

Untuk mendapatkan hasil yang baik, guru sebagai fasilitator utama haruslah mampu menciptakan model pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam pandangan Priansa (2014:298), model pembelajaran merupakan elemen pembelajaran yang diterapkan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang efisien dan efektif, dengan penggunaan model pembelajaran, dapat dibentuk kerangka konseptual yang terstruktur. Model pembelajaran merupakan gambaran atau rangkaian khusus yang digunakan dengan model pembelajaran diharapkan dapat mencapai tujuan ataupun kompetensi yang telah ditetapkan, sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan lebih cepat, efektif, dan efisien, sebagaimana disampaikan oleh Hamdayama (2016:132). Sedangkan menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2014:48), kedua perspektif di atas juga sejalan dalam menganggap model pembelajaran sebagai landasan konsep atau gambaran untuk mengatur pengalaman belajar di dalam kelas dengan tujuan untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang diinginkan.

Model pembelajaran kooperatif sendiri merupakan model pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama di antara siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Huda (2015:32), pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang mengharuskan siswa bekerja sama dalam kelompok dengan struktur kelompok yang ditentukan secara acak, yang memungkinkan interaksi antar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajarannya agar lebih aktif dengan menggunakan strategi pembelajaran di mana siswa dibentuk kelompok-kelompok kecil di dalamnya guna dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru agar mendapatkan hasil pembelajaran yang baik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Kapasitas kolaborasi siswa sangat penting untuk keberhasilan belajar. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa perlu adanya kesenjangan status dan memerlukan peran siswa sebagai permainan dapat menjadi pilihan dalam proses belajar di dalam kelas dengan kemampuan yang dimiliki siswa (Tinggi, Sedang, Rendah). Dengan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama dalam belajar, kompetensi secara sehat dan terlibat dalam pembelajaran, dapat memberikan kenyamanan pada anak dengan menggunakan model tersebut. Dengan model pembelajaran yang sudah dijelaskan di atas memiliki 5 komponen yaitu persentasi didepan kelas, kelompok, permainan, turnamen dan rekognisi kelompok.

Guru haruslah melibatkan inovasi pada saat pembelajaran berlangsung dikelas dengan menggunakan model pembelajaran seperti TGT, model ini dapat membantu guru mengatasi permasalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Hal ini sependapat dengan Faizah (Syukar, dkk, 2014:311) model pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena model pembelajaran tersebut merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang efektif. Adapun pendapat dari Salavin (Syukar, dkk, 2014:311) dengan melibatkan model pembelajaran TGT dapat membuat siswa dalam meningkatkan suasana proses pembelajaran dengan permainan dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang akan diteliti adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Seperti yang dideskripsikan oleh Mazidah & Santika (2023) IPAS merupakan pembelajaran terpadu untuk membimbing siswa mengembangkan kapasitas secara aktif dalam berfikir serta berfikir secara kritis dan rasional, untuk penelitian ini akan lebih terfokuskan

membahas pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan itu sendiri diharapkan dapat memberikan pengalaman serta meningkatkan kemampuan. Dengan ini memiliki tujuan mampu memahami materi dan mendapatkan hasil sesuai dengan KKM yang telah ditentukan bagi siswa kelas 5, untuk memiliki hasil yang baik peran guru yang penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran seorang siswa. Dalam konteks pendidikan, seorang guru tidak hanya bertugas sebagai penyaji materi atau fasilitator, melainkan juga harus memiliki perilaku yang bisa dijadikan contoh dan mampu memberikan motivasi kepada peserta didiknya.

Model Kooperatif Tipe TGT penggunaan model pembelajaran ini sebenarnya tidak mengharapkan siswa menerima materi pembelajaran saja akan tetapi siswa dapat menerapkan pada kehidupannya sehari-hari dengan mengaplikasikan di kehidupan sehari-hari maka dapat membantu siswa lebih menguasai materi ini, dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu mendapatkan hasil yang baik sesuai dengan KKM yang telah ditentukan. Menurut Salvina 2015 dalam (Muttaqin et. al., 2021:4) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran yang mudah untuk diterapkan dapat menyalurkan semua aktivitas siswa tanpa adanya kesenjangan status dan model pembelajaran TGT merupakan proses pembelajaran yang mengalami peningkatan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan. Dengan adanya penelitian ini kita dapat mengetahui dari pengaruh penggunaan model pembelajaran ini memberikan pengaruh untuk siswa kelas V di SD Muhammadiyah Notoprajan.

## METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Lokasi pelaksanaan penelitian ini terletak di SD Muhammadiyah Notoprajan yang berlokasi di Jalan KH. Agus Salim No. 66 Notoprajan, Ngampilan, Yogyakarta. Populasi yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan. Sedangkan sampelnya sebanyak 19 orang, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Variabel bebas dalam penelitian tersebut adalah penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*, sementara variabel terikatnya pencapaian hasil belajar siswa. Metode untuk pengambilan data dalam penelitian ini melibatkan beberapa pengambilan data seperti, observasi, wawancara, tes dokumen, reduksi data, penyajian data dan pengambilan dalam tahap akhir yaitu kesimpulan dengan data pengambilah kesimpulan ini dapat kita gunakan analisis datanya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilakukan dari dua sesi pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa, 29 Agustus 2023, sedangkan pertemuan kedua pada Senin, 4 September 2023 dengan mata pelajaran. Mata pelajaran yang menjadi fokus adalah IPAS, khususnya mengenai sifat magnet dan cara membuat magnet Hasil penelitian ini akan menggambarkan pencapaian tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* diterapkan di kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan, serta untuk menilai perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS sebelum dan sesudah menerapkan model itu. Rincian hasil sebelum dan sesudah penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* tersedia dalam tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Belajar Siswa Kelas V**

No	Nama	Sebelum menggunakan model TGT	Ketuntasan Belajar (Tuntas/Belum Tuntas)	Setelah menggunakan model TGT	Ketuntasan Belajar (Tuntas/Belum Tuntas)
1.	Alif Aslan Nusantara	84	Tuntas	92	Tuntas
2.	Alvaro Abrar Prakoso	100	Tuntas	96	Tuntas
3.	Ananda Tristan Putra L	76	Tuntas	80	Tuntas
4.	Anira Felcia Queen	88	Tuntas	92	Tuntas
5.	Azidan Rifky Maulana	80	Tuntas	88	Tuntas
6.	Dea Laura Maymuna R	92	Tuntas	100	Tuntas
7.	Elfira Bintang Adelia S	76	Tuntas	80	Tuntas
8.	Hafeeza Ma'ruf	80	Tuntas	84	Tuntas
9.	Kayla Octaviani	52	Belum Tuntas	68	Belum Tuntas
10.	Mahardhika Bima Sakti	68	Belum Tuntas	84	Tuntas
11.	Mutia Sativa	52	Belum Tuntas	64	Belum Tuntas
12.	Najwan Mahardika Putra	64	Belum Tuntas	80	Tuntas
13.	Nesya Ayuni Hanifah	100	Tuntas	92	Tuntas

14.	Rachel Putri Asila Najwa	68	Belum Tuntas	88	Tuntas
15.	Refan Hartanto	92	Tuntas	100	Tuntas
16.	Silvia Cantika Noviani	64	Belum Tuntas	76	Tuntas
17.	Vannya Adinda Yurief A	80	Tuntas	92	Tuntas
18.	Yona Putri Syaharani	92	Tuntas	84	Tuntas
19.	Zangiota	88	Tuntas	84	Tuntas
<b>JUMLAH</b>		<b>1496</b>		<b>1624</b>	
<b>RATA-RATA</b>		<b>78,73</b>		<b>85,47</b>	
<b>Nilai tertinggi</b>		<b>100</b>		<b>100</b>	
<b>Nilai terendah</b>		<b>52</b>		<b>68</b>	
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar/Ketuntasan Belajar (%)</b>		<b>13/68 %</b>		<b>17/89 %</b>	
<b>Jumlah Siswa yang Belum Tuntas Belajar/Kebelumtuntasan Belajar (%)</b>		<b>6/32 %</b>		<b>2/11 %</b>	

### Pembahasan

Hasil analisis data hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan mata pelajaran IPAS tentang sifat-sifat magnet dan cara membuat magnet dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2**  
**Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model TGT**

No	Kategori Nilai	Hasil Belajar
1.	Nilai tertinggi	100
2.	Nilai terendah	52
3.	Rata-rata	78,73
4.	Presentase Tuntas ( $\geq$ KKM)	68 %
5.	Presentase belum tuntas ( $<$ KKM)	32 %

Tabel di atas perolehan hasil belajar siswa pertemuan pertama pada hari Selasa, 29 Agustus 2023 yaitu sebelum menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament.*, Terlihat bahwa pada tabel diatas perolehan nilai tertinggi adalah 100, nilai terendahnya 52, dengan rata-rata nilai sebesar 78,73. Terdapat 13 siswa yang berhasil mencapai nilai tuntas, yang mencapai 68% dari jumlah siswa, sementara 6 siswa belum mencapai nilai tuntas, dengan presentase sekitar 32%. Tabel hasil belajar siswa di atas dapat digambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini:

**Grafik 1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model TGT**



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model TGT

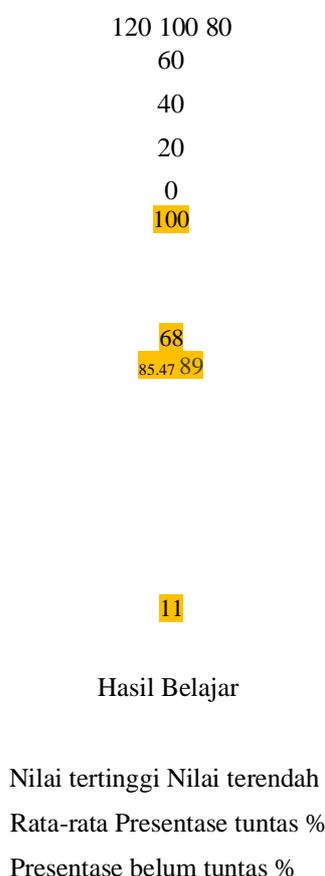
**Tabel 3**  
**Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Model TGT**

No	Kategori Nilai	Hasil Belajar
1.	Nilai tertinggi	100
2.	Nilai terendah	68

3.	Rata-rata	85,47
4.	Presentase Tuntas ( $\geq$ KKM)	89 %
5.	Presentase belum tuntas ( $<$ KKM)	11 %

Tabel di atas perolehan hasil belajar siswa pertemuan kedua pada hari Senin, 4 September 2023 yaitu setelah menggunakan model TGT. Hasil dari data di atas terlihat bahwa nilai tertinggi 100, 68 merupakan nilai terendah, dengan rata-rata nilai yaitu 85,47. Total siswa yang berhasil mencapai nilai tuntas sebanyak 17 orang dengan presentase 89% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 2 orang dengan presentase 11%. Tabel hasil belajar siswa pada data di atas setelah menggunakan model TGT di atas dapat diilustrasikan melalui grafik di bawah ini:

**Grafik 2. Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Model TGT**



Gambar 2. Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Model TGT

### **Refleksi dan Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Kualitas hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh cara pembelajaran yang dijalani. Pembelajaran yang efektif akan berkontribusi pada prestasi siswa yang baik, sesuai dengan target yang ditetapkan. Peningkatan hasil belajar dapat dicapai dengan mengaktifkan siswa melalui beragam jenis dan tahapan kegiatan pembelajaran. Dengan

menerapkan model ini guru telah memberikan kontribusi yang baik kepada siswa karena siswa di libatkan secara aktif agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien, siswa dapat bereksplorasi pada saat proses belajar berlangsung dengan itu siswa di bentuk kelompok belajar agar dapat menyeimbangi tingkat berfikir siswa yang (Tinggi, sedang, kurang) karena model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran belajar sekaligus bermain

Langkah-langkah yang diterapkan dalam pembelajaran menggunakan model di atas memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Model ini menekankan bahwa setiap tahapan pembelajaran harus dilakukan dengan cermat, penuh kreativitas, dan inovasi. Dalam konteks ini, peran guru sangat signifikan, karena guru bertanggung jawab untuk merancang setiap langkah pembelajaran dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Kooperatif Tipe TGT, guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok yang berbeda-beda secara komposisi, dan setiap anggota kelompok secara bergantian berpartisipasi dalam turnamen di papan tulis yang terdiri dari 4 segmen. Di setiap segmen, terdapat 11 kartu pertanyaan yang telah disiapkan dan diletakkan dengan posisi terbalik. Peserta didik dituntut agar lebih cermat dalam menjawab pertanyaan yang ada di kartu. Pada proses pembelajaran ini, siswa memiliki kesempatan untuk meraih konsep-konsep penting dari materi pembelajaran, sehingga materi tersebut dapat dengan mudah dimengerti dan diingat oleh mereka. Hal ini juga sesuai dengan pendapat dari Monika, et al, (2017) mengemukakan bahwa TGT dapat meningkatkan pengetahuan dan daya ingat peserta didik.

Hasil analisis terhadap hasil belajar siswa pertemuan pertama (sebelum menggunakan model TGT) didapatkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 78,73 memiliki kategori cukup baik, nilai tertingginya 100, dan nilai terendahnya 52. Ada 13 siswa (68 %) yang mendapatkan nilai sesuai nilai tuntas dalam belajarnya, dan yang belum mendapatkan nilai tuntas belajar ada 6 orang (32 %). Namun, perlu dicatat bahwa hasil belajar siswa pada pertemuan pertama, sebelum menerapkan model TGT, dengan itu dapat dikatakan belum dapat memenuhi standar keberhasilan karena tidak dapat memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan untuk penelitian ini. Indikator keberhasilan belajar dalam penelitian ini adalah setidaknya 75% dari siswa mencapai nilai yang setara atau melebihi KKM, yaitu 75. Pada pertemuan pertama (sebelum menggunakan model TGT) ini baru mencapai 68%, maka perlu dilakukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

Sedangkan hasil analisis terhadap hasil belajar siswa pertemuan kedua (setelah menggunakan model TGT) didapatkan bahwa hasil belajar siswa telah mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan hasil belajar siswa pada pertemuan pertama (sebelum menggunakan model TGT). Dari data hasil belajar siswa di atas terlihat bahwa setelah menggunakan model TGT nilai tertingginya sama yaitu 100, nilai terendahnya meningkat yaitu 68 dibandingkan sebelum menggunakan model TGT yaitu 52, dan rata-ratanya juga meningkat dari 78,73 menjadi 85,47 setelah menggunakan model TGT. Siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan dari sebanyak 13 orang (68%) menjadi 17 orang (89%), sedangkan yang belum mencapai ketuntasan belajar mengalami penurunan yaitu sebanyak 6 orang (32%) menjadi 2 orang (11%). Kriteria indikator keberhasilan hasil belajar dalam penelitian ini adalah apabila setidaknya 75% dari siswa berhasil mencapai nilai sama dengan atau lebih tinggi dari KKM, yang bernilai 75. Berdasarkan standar indikator hasil belajar tersebut, setelah menggunakan model tersebut hasil belajar yang dicapai sudah memenuhi dan melebihi dari standar indikator yang telah ditetapkan pada penelitian ini ( $\geq 75$ ).

Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini memiliki pengaruh signifikan dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan dalam mata pelajaran IPAS, terutama yang berkaitan dengan sifat-sifat magnet dan cara membuat magnet. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurazizah (2017) dan Zulaikha (2015), yang juga mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh yang baik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik bagi siswa. Maka penelitian tersebut model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* memiliki pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPAS yang dilaksanakan pada pertemuan kedua (setelah menggunakan model TGT).

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam studi berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan," dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPAS telah dilakukan dalam dua sesi pertemuan. Pertemuan pertama terjadi sebelum penerapan model TGT, sementara pertemuan kedua terjadi setelah menerapkan model TGT. Pada proses pembelajaran dari pertemuan awal ke pertemuan berikutnya, terjadi perbaikan dan peningkatan yang signifikan. Hal ini tercermin dari hasil belajar siswa pada pertemuan pertama (sebelum menggunakan model TGT) dengan rata-rata nilai sebesar 78,73, yang meningkat menjadi rata-rata nilai 85,47 pada pertemuan kedua (setelah menggunakan model TGT). Dengan demikian, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan.

Untuk model pembelajaran ini sendiri memiliki pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya mengenai sifat-sifat magnet dan cara membuat magnet dikelas V SD Muhammadiyah Notoprajan. Terlihat dalam hasil belajar siswa setelah menerapkan model TGT meningkat yang sangat signifikan, dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelumnya

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya penelitian ini, bukanlah menjadi sebuah akhir, melainkan awal yang baru untuk memulai perjalanan hidup yang baru. Peneliti menyadari betul bahwa ada orang-orang yang berperan penting dalam menyelesaikan penelitian ini. Kami sebagai peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus atas bimbingan dan kerja sama selama melaksanakan penelitian ini kepada SD Muhammadiyah Notoprajan, Kepala Sekolah Bapak Asrofi Tiktana, S. Pd, M. Si, serta seluruh guru dan karyawan SD Muhammadiyah Notoprajan atas kerja sama dan kesempatan yang mereka berikan kepada kami untuk melakukan proses belajar dan pengamatan di sekolah tersebut. Terima kasih juga kepada Ibu Amaliyah Ulfah, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan PLP II yang telah membimbing dan mengajari kami dalam pendampingan selama proses penulisan artikel ini. Terakhir, kami ucapkan terima kasih juga kepada rekan-rekan kelompok PLP II di SD Muhammadiyah Notoprajan yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang dapat membangun dan memberikan semangat perbaikan dan penyempurnaan artikel ini. Kami sebagai peneliti, berharap bahwa artikel ini akan memberikan manfaat kepada semua pihak.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Hamdayama, Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. PT. Bumi Aksara: Jakarta.
- Huda, Miftahul. (2015). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Priansa, Doni Juni. (2014). *Kinerja dan Profesionalisme Guru*. CV. Alfabeta: Bandung.
- Sandri, D., & Tisnawati, T. (2023). ANALISIS Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Matematika. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 175– 185.
- Slavin, Robert. E. (2016). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. (Terjemahan Narulita Yusron). Nusa Media: Bandung. (Buku asli diterbitkan tahun 2005)
- Syukur, Imam Abdul, dkk. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Termodifikasi Berbasis Outbound Terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau Dari Motivasi Belajar*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume. 20, No. 3, 310-327.
- Wisudawati, A.W. & Sulistyowati, Eka. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Zulaikha, M.S. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Number Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN 9 Semarang*. Skripsi. FMIPA UNNES Semarang.