

PENGARUH PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH DASAR

Harry Bandaso*¹, Abdullah Sinring² dan Priska Efriani Luansi Ero³

¹Magister of primary education, Universitas Terbuka, UPBJJ Makassar, Indonesia

²Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³Universitas Terbuka, UPBJJ Makassar, Indonesia

* Corresponding Author: Harrybandaso13@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 25, 2023

Revised Augst 21, 2023

Accepted Sept 19, 2023

Available online Sept 27, 2023

Kata Kunci:

Pembelajaran Kooperatif, Tean Game Tournament, Motivasi Belajar, Hasil Belajar IPA

Keywords:

Cooperative Learning, Tean Game Tournament, Motivation to learn, Learning outcomes

ABSTRAK

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu pembelajaran yang penting di Sekolah Dasar (SD). oleh karena itu, perlu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam prosesnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar adalah model pembelajaran. Riset ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dengan motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa. Melalui pendekatan kuantitatif dan dengan desain penelitian eksperimen model one group pretest posttest, data dianalisis menggunakan analisis statistik inferensial dengan uji t data motivasi dan hasil belajar IPA. Data diperoleh dari sampel yang merupakan siswa kelas V SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja. Berdasarkan deskripsi dan analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa setelah diberikan pembelajaran dengan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Selain itu berdasarkan analisis dengan uji t diperoleh nilai signifikan $0.00 < 0.05$ untuk motivasi dan hasil belajar IPA yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 131 Balombong.

ABSTRACT

Science is one of the important learning in Elementary School (SD). therefore, it is necessary to increase student motivation and learning outcomes in the process. One of the factors that influence motivation and learning outcomes is the learning model. This research aims to determine the effect of applying the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model with students' learning motivation and science learning outcomes. Through a quantitative approach and with an experimental research design with one group pretest posttest, the data were analyzed using inferential statistical analysis with t test of motivation data and science learning outcomes. Data were obtained from samples of fifth grade students of SDN 131 Balombong, Tana Toraja Regency. Based on the description and analysis of the data, it shows that there is an increase in students' motivation and science learning outcomes after being given learning with the Team Games Tournament (TGT) type cooperative model. In addition, based on the analysis with the t test, a significant value of $0.00 < 0.05$ was obtained for the motivation and learning outcomes of science which shows that there is a significant effect of the use of cooperative learning type Team Games Tournament (TGT) on the motivation and learning outcomes of science of grade V students of SDN 131 Balombong.



PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memainkan peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. IPA membantu siswa untuk lebih memahami dunia di sekitarnya, memberikan dasar pengetahuan yang kuat untuk pemahaman tentang fenomena alam, teknologi, dan perkembangan ilmiah (Hodson, 2014; Rull, 2014; Tan & Loo, 2017). Selain itu, IPA juga mendukung pengembangan keterampilan kritis seperti kemampuan memecahkan masalah, berpikir analitis, dan komunikasi yang efektif (T. P. Astuti, 2019; Kartika et al., 2020; Setiawan et al., 2022). Namun, walaupun pentingnya IPA ini diakui secara luas, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki beberapa tantangan yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Tantangan tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu tantangan internal dan tantangan eksternal (Portanata et al., 2017). Tantangan eksternal juga dapat menjadi penghambat pembelajaran IPA seperti persepsi masyarakat yang kurang positif terhadap pembelajaran IPA juga dapat menjadi tantangan (Abbas & Yusuf Hidayat, 2018). Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mempelajari IPA (Fajrin & Muqowim, 2020; Wana & Dwiarno, 2018). Yang kedua yaitu dukungan orang tua sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran IPA. Orang tua perlu memberikan motivasi dan bimbingan kepada anak-anak untuk belajar IPA.

Tantangan internal yang pertama yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran IPA juga menjadi tantangan tersendiri. Guru perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam menyampaikan materi IPA, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa (Astuti & Mahadewi, 2021; Kamala, 2019). Kedua yaitu sarana dan prasarana pembelajaran IPA yang terbatas juga dapat menjadi tantangan tersendiri (Zuhaida & Yustiana, 2023). Hal ini dapat menghambat kegiatan praktikum dan eksplorasi siswa terhadap fenomena alam. Dan yang tak kalah penting yaitu kurangnya motivasi siswa (Sholekah, 2020). Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti materi IPA yang dianggap sulit dan membosankan, metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, guru yang kurang memahami karakteristik siswa.

Motivasi dalam pembelajaran memiliki peran penting yaitu sebagai pendorong atau penyemangat siswa atau individu untuk belajar, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan mencapai tujuan akademik (Emda, 2018; Farida, 2022). Motivasi belajar siswa merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih bersemangat dalam belajar dan lebih mudah menyerap materi pelajaran (Sukma, 2022; Winata, 2021).

Motivasi memiliki dampak yang signifikan pada cara siswa belajar. Jika dalam pendidikan digunakan berbagai model dan pendekatan tanpa memperhatikan aspek motivasi, maka proses pembelajaran dapat kehilangan daya tariknya karena siswa kehilangan semangat (Rahayu et al., 2014; Samara, 2016). Selain itu, ketika siswa menghadapi kesulitan dalam belajar, akan lebih mungkin untuk menyerah daripada untuk tetap bertekad menyelesaikan tugas yang diberikan. Oleh karena itu, metode pembelajaran dan upaya untuk memotivasi siswa seharusnya saling mendukung satu sama lain.

Salah satu metode pembelajaran alternatif yang populer saat ini adalah pendekatan pembelajaran kooperatif. Pendekatan ini menekankan partisipasi aktif dari semua elemen dalam proses belajar, termasuk siswa, kemampuan, dan sikap dalam membangun kerjasama dalam tim (Musdalifah, 2023; Pudjiastuti, 2020).

Model pembelajaran kooperatif menekankan pembelajaran dalam kelompok, di mana setiap siswa dalam kelompok memiliki tingkat kemampuan yang berbeda (tinggi, sedang, rendah), dan anggota kelompok yang beragam (Denis et al., 2023; Rustam et al., 2023). Dalam pembelajaran kooperatif, pentingnya kolaborasi dalam kelompok ditekankan, tanpa membedakan peran individu dalam kelompok tersebut. Keberagaman individu dan perbedaan antara individu diintegrasikan dalam bentuk keterlibatan yang saling melengkapi dalam tim atau kelompok (Arief, 2023). Kelompok yang solid harus mampu memastikan bahwa setiap anggotanya memiliki akses dan pemahaman yang sama terhadap informasi, dan bersama-sama mengolah informasi tersebut menjadi pengalaman belajar yang bermakna.

Konsep pembelajaran kooperatif salah satunya adalah TGT (Team Games Tournament). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikembangkan oleh Robert Slavin (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2018). Model pembelajaran kooperatif jenis TGT (Teams Games Tournament) adalah metode yang mendorong partisipasi aktif dan kerjasama antara siswa dalam proses pembelajaran. Ini melibatkan pembelajaran dalam

kelompok, permainan, dan pertandingan antara kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ningtiaz et al., 2023).

Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran, seperti matematika, PPKn, dan studi sosial (N. F. Astuti et al., 2022; Lestari et al., 2018; Widiani et al., 2020). Model TGT mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam menemukan dan mengeksplorasi pengetahuannya, yang mengarah pada peningkatan hasil pembelajaran dan penguasaan materi pelajaran (Octavia, 2020). Guru memiliki peran penting dalam mengimplementasikan model TGT dengan mengikuti prosedur dan prinsip yang tepat. Dengan menggunakan model TGT, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan yang meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Secara keseluruhan, model pembelajaran kooperatif jenis TGT telah terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran dan mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran Team Games Tournament adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan dan kerja sama dalam konteks pembelajaran. Slavin (2015, p. 184) mengemukakan bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana kelompok siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti. Desain Slavin (2015) menyusun lima tahap utama dalam model ini, yaitu:

Tahap presentasi kelas dimana guru atau fasilitator memperkenalkan konsep atau topik pembelajaran kepada siswa secara kelas. Ini bisa berupa penjelasan tentang aturan permainan, tujuan pembelajaran, atau konsep-konsep dasar yang relevan. Presentasi kelas ini membantu siswa memahami konteks dan ekspektasi dari pembelajaran berbasis Team Games Tournament

Tahap pembentukan tim setelah presentasi kelas, siswa akan dibagi menjadi tim. Biasanya, pembagian tim dapat dilakukan secara acak atau berdasarkan kriteria tertentu, seperti kemampuan atau minat. Pembentukan tim ini penting karena siswa akan bekerja sama dalam tim selama kegiatan permainan dan pembelajaran.

Tahap permainan (Game) dimana inti dari model ini. Siswa akan terlibat dalam berbagai permainan atau aktivitas yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep pembelajaran tertentu. Permainan dapat beragam, tergantung pada tujuan pembelajaran, seperti permainan berbasis masalah, simulasi, atau permainan fisik. Selama tahap ini,

siswa belajar secara aktif melalui interaksi dengan anggota tim dan aplikasi konsep yang telah dipresentasikan dalam tahap pertama.

Tahap turnamen setelah sejumlah permainan atau aktivitas pembelajaran selesai, maka dilakukan tahap turnamen. Dalam tahap ini, tim-tim bersaing satu sama lain dalam berbagai cara, mungkin dengan cara mengumpulkan poin berdasarkan prestasi yang diperoleh dalam permainan atau melalui tugas-tugas tertentu. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memberikan insentif kepada siswa untuk bekerja sama dan bersaing dengan baik dalam kerangka pembelajaran.

Tahap rekognisi tim tahap terakhir adalah pengakuan atau penghargaan terhadap tim yang mencapai hasil tertinggi dalam turnamen atau berprestasi dengan baik dalam pembelajaran. Ini dapat berupa penghargaan, sertifikat, atau pengakuan lainnya yang memberikan motivasi kepada siswa untuk terus berpartisipasi dan belajar secara aktif.

Keberhasilan pembelajaran sering kali dapat dilihat melalui hasil belajar siswa (Chaerunisa et al., 2023; Sudjana, 2017). Namun, penting untuk diingat bahwa hasil belajar tidak hanya terbatas pada nilai atau skor tes. Hasil belajar yang sukses mencakup pemahaman yang mendalam, penerapan pengetahuan, perkembangan keterampilan, dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Dodridge, 1999; Liu & D'Aquin, 2017).

Hasil pembelajaran merupakan pencapaian akhir dari proses pengajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Perubahan dalam hasil belajar dapat terlihat dari perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa (Simaremare & Thesalonika, 2021). Menurut pandangan Amtorunajah & Masruri (2015) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur. Perubahan ini dapat mencakup perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sedangkan menurut Sudjana (2017) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia mengubah sikap dan perilakunya. Dalam penelitian ini, perhatian utama difokuskan pada ranah kognitif siswa, yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami, dan menyelesaikan masalah

Penelitian ini berfokus pada menganalisis pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan berjenis penelitian eksperimen dengan desain one group pretest posttest design. Responden dalam penelitian ini adalah 34 siswa kelas V SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja. Instrumen yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu instrumen tes dan instrumen non tes. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA, sementara instrumen non tes adalah kuesioner motivasi belajar. Pengumpulan data dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan metode kooperatif Team Games Tournament .

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik, termasuk analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t sampel berpasangan untuk membandingkan data motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan pembelajaran kooperatif Team Games Tournament . Hasil analisis statistik deskriptif akan memberikan gambaran yang komprehensif mengenai karakteristik data motivasi dan hasil belajar siswa. Selanjutnya, uji t sampel berpasangan akan digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara data motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran kooperatif Team Games Tournament .

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar diukur menggunakan kuisisioner yang berjumlah 30 butir pertanyaan dengan skala likert (1-5) untuk kriteria jawaban sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Kemudian diinterpretasikan kedalam kategori motivasi belajar mulai dari sangat rendah hingga sangat tinggi. Berikut deskripsi motivasi belajar IPA siswa sebelum dan setelah pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

Tabel 1. Deskripsi Motivasi belajar IPA siswa

| Deskripsi | Pretest | Posttest |
|---------------------|---------|----------|
| Jumlah Sampel | 34 | 34 |
| Skala Skor maksimum | 150 | 150 |
| Skala Skor Minimum | 30 | 30 |
| Skor tertinggi | 83 | 134 |
| Skor terendah | 41 | 72 |
| Skor Rata-rata | 63,62 | 104,82 |
| Standard deviasi | 9,896 | 13.406 |
| Kategori | Rendah | Tinggi |

Pada Tabel 1 menunjukkan bahwa motivasi belajar IPA siswa sebelum dilakukan rata-rata skornya yaitu 63,62. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar IPA siswa dalam kelas tersebut sebelum diberikan pembelajaran rendah. Motivasi belajar tertinggi skor yang diperoleh yaitu 83 dan skor terendah yaitu 41. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran motivasi belajar dalam kelas tersebut yang tertinggi yaitu berada kategori sedang. Sedangkan yang terendah berada dalam kategori sangat rendah. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Team Games Tournament (TGT) rata-rata skornya yaitu 104,82 yang menunjukkan bahwa secara umum motivasi belajar IPA siswa masuk dalam kategori tinggi. Skor tertinggi yaitu 134 sedangkan skor terendah yaitu 72.

Dari perbandingan tersebut, dapat dilihat bahwa motivasi belajar meningkat secara setelah pembelajaran menggunakan TGT. Rata-rata skor motivasi belajar naik dari 63,62 pada pretest menjadi 104,82 pada posttest, dan skor tertinggi juga mengalami peningkatan yang cukup besar (dari 83 menjadi 134). Standar deviasi pada posttest juga sedikit lebih tinggi, menunjukkan variasi yang lebih besar dalam skor motivasi belajar setelah pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah memiliki dampak positif pada motivasi belajar peserta, dan ada peningkatan yang signifikan dalam tingkat motivasi setelah mengikuti pembelajaran. Berikut frekuensi motivasi belajar IPA siswa sebelum dan setelah pembelajaran.

Tabel 2. Frekuensi Motivasi belajar IPA siswa

| Interval | Pretest | | Posttest | | Kategori |
|---------------|-----------|------------|-----------|------------|---------------|
| | Fre | % | Fre | % | |
| 126-150 | 0 | 0% | 1 | 3% | Sangat Tinggi |
| 102 - 125 | 0 | 0% | 20 | 59% | Tinggi |
| 78 - 101 | 1 | 3% | 11 | 32% | Sedang |
| 54 - 77 | 28 | 82% | 2 | 6% | Rendah |
| 30 - 53 | 5 | 15% | 0 | 0% | Sangat Rendah |
| Jumlah | 34 | 100 | 34 | 100 | |

Pada pretest, tidak ada siswa yang memperoleh skor dalam rentang 126-150 atau 102-125. Ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi, tidak ada siswa yang sangat termotivasi untuk belajar IPA. Sebagian besar siswa (28 siswa, atau 82%) memiliki motivasi belajar yang rendah, berada di rentang 54-77. Satu siswa (3%) berada di rentang sedang (78-101), dan lima siswa (15%) berada di rentang sangat rendah (30-53).

Setelah diberikan perlakuan, ada perubahan yang signifikan. Satu siswa (3%) mencapai tingkat motivasi belajar sangat tinggi (126-150), menunjukkan bahwa intervensi berdampak positif. Sebagian besar siswa, 20 siswa atau 59 persen, berada dalam kategori tinggi (102-125), menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar

setelah intervensi. Dengan sebelas siswa (32%) yang masuk ke dalam kategori sedang (78-101), ada peningkatan juga dalam kategori rendah, dengan hanya dua siswa (6%) yang tetap berada dalam interval 54-77. Tidak ada siswa yang tetap berada dalam kategori sangat rendah (30-53) setelah intervensi.

Peningkatan motivasi belajar dapat menunjukkan hal yang positif dalam proses belajar siswa (Felea & Roman, 2022). Ketika seseorang memiliki motivasi yang lebih besar untuk belajar, akan cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu akan lebih aktif di kelas, lebih rajin mengerjakan tugas, dan lebih tertarik untuk mempelajari hal-hal baru (Al-Hadi et al., 2023).

Motivasi yang tinggi berdampak positif pada kinerja akademik. Siswa yang termotivasi biasanya cenderung mencapai hasil yang lebih baik dalam ujian, tugas, dan proyek. (Mahama et al., 2023; Nawaz, 2023; Qasserras et al., 2023). Peningkatan motivasi belajar dapat mencerminkan tingkat ketekunan dan tekad yang lebih tinggi dalam menghadapi kesulitan. Seseorang yang termotivasi akan lebih mampu mengatasi rintangan dan tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan dalam pembelajaran (Bouchkioua & Mokhlesse, 2021; Sumargiyani et al., 2020).

Motivasi belajar yang tinggi seringkali berhubungan dengan tingkat kepuasan dan kebahagiaan yang lebih tinggi dalam belajar (Suntarat, 2022). Seseorang yang merasa termotivasi untuk belajar cenderung akan lebih puas dengan pencapaian yang diperolehnya dalam pendidikan. Motivasi yang tinggi dapat memicu minat yang lebih besar dalam memahami konsep-konsep yang sulit dan mengembangkan kemampuan belajar yang lebih baik (Benge, 2017; Berridge, 2004). Ini dapat membantu seseorang menjadi pembelajar yang lebih efektif. Selain itu, seseorang yang termotivasi belajar mungkin lebih mampu mengatur waktu mereka sendiri, mengatur prioritas, dan mengambil inisiatif dalam pembelajaran sehingga lebih mandiri dalam proses belajar (Berek et al., 2023).

2. Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament terhadap motivasi belajar IPA

Pengukuran pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament terhadap motivasi belajar IPA yaitu dengan menggunakan analisis statistik inferensial secara parametrik. Dan sebelum dilakukan pengujian dilakukan analisis uji asumsi klasik dengan uji normalitas data menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov. Berikut hasil uji normalitas data motivasi belajar IPA siswa.

Tabel 3. Hasil uji Normalitas Motivasi Belajar IPA

| Motivasi | Statistic | Sig. |
|----------|-----------|-------|
| Pretest | .102 | .200* |
| Posttest | .095 | .200* |

Berdasarkan uji tersebut diperoleh nilai signifikansi uji Kolmogorov Smirnov pada pretest dan posttest yaitu memiliki skor yang sama yaitu 0.200. Skor signifikan $0,200 > 0,05$ menunjukkan bahwa kedua data motivasi belajar berdistribusi normal. Oleh karena itu kedua data dapat dibandingkan secara parametrik menggunakan uji t sampel berpasangan. Berikut hasil uji t sampel berpasangan

Tabel 4. Hasil uji t sampel Motivasi Belajar IPA

| Mean Difference | Correlation | St. Dev | t | Sig. |
|-----------------|-------------|---------|--------|------|
| 41,206 | 0.931 | 5.526 | 43.483 | 0.00 |

Berdasarkan analisis data pada tabel 4 diperoleh perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah pembelajaran yaitu 41,206. Kemudian hubungan antara data pretest dan posttest memiliki koefisien korelasi 0.931 hal ini menunjukkan bahwa kedua data memiliki hubungan yang erat. Standar deviasi selisih kedua data yaitu 5.526. Nilai t data yaitu 43.483 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara data pretest dan posttest. Selanjutnya nilai signifikansi 0.02 menunjukkan bahwa perbedaannya sangat signifikan. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas kelas V SDN 131 Balombong.

Melalui Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament , siswa diajak untuk bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama. Hal ini mendorong interaksi sosial yang positif antar siswa, meningkatkan rasa kebersamaan, dan membangun rasa tanggung jawab terhadap kelompok. Bekerja dalam kelompok secara bersama dengan orang lain dapat meningkatkan motivasi intrinsik, sehingga meningkatkan minat, kesenangan, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menantang (Carr & Walton, 2014). Selain itu, rasa keterhubungan dengan orang lain dapat memperkuat persepsi efektivitas dari tindakan seseorang, yang kemudian mendorong keterlibatan dalam perilaku yang bertanggung jawab (Cojuharenco et al., 2016).

Ketika pembelajaran menghadirkan lingkungan kooperatif, siswa akan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, merasa dihargai oleh teman-teman, dan lebih bersemangat untuk belajar. Siswa juga memiliki kesempatan untuk berbagi ide,

pemahaman, dan pengetahuan, yang dapat memperkaya pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memotivasi siswa untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan motivasi belajar dengan menggabungkan unsur pertandingan dan permainan. Dalam konteks ini, siswa diajak untuk bekerja sama dalam tim dan berkompetisi dengan tim lain. Persaingan yang sehat dan kompetisi dalam pembelajaran dapat memacu motivasi dan semangat belajar siswa (Zhou, 2023). Pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan apabila siswa terlibat dalam sebuah permainan (Razak & Connolly, 2013). Pertandingan dalam Team Games Tournament dapat memberikan dorongan tambahan untuk meraih hasil terbaik. Siswa merasa lebih termotivasi untuk memahami materi dengan baik agar tim mereka dapat berhasil dalam pertandingan.

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament tidak hanya memadukan unsur kompetisi dan kerja sama, tetapi juga dapat menjadi pendorong utama motivasi belajar siswa kelas V SDN 131 Balombong dan membuat siswa lebih gigih dalam menghadapi tugas-tugas yang menantang.

3. Deskripsi Hasil Belajar IPA

Hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 131 Balombong merupakan kemampuan siswa secara kognitif yang diukur menggunakan instrumen test sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif Team Games Tournament .

Tabel 5. Deskripsi hasil belajar IPA siswa

| Deskripsi | Pretest | Posttest |
|------------------|---------|----------|
| Jumlah Sampel | 34 | 34 |
| Skor tertinggi | 70 | 100 |
| Skor terendah | 26.67 | 50 |
| Skor Rata-rata | 48.72 | 80.49 |
| Standard deviasi | 11.16 | 12.08 |
| Kategori | Rendah | Baik |

Dari 34 sampel yang diberikan test kemampuan kognitif sebelum perlakuan nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 70 dan nilai terendahnya yaitu 26.67. Kemudian skor rata-rata pretest yaitu 48.72 dengan standar deviasi 11.16 dan masuk dalam kategori rendah. Sedangkan setelah diberikan perlakuan skor tertinggi yang diperoleh siswa mencapai skor maksimal penilaian yaitu 100 sedangkan skor terendah yaitu 50. Kemudian nilai rata-rata 80.49 dengan standar deviasi 12.08, rata-rata tersebut

menunjukkan secara klasikal bahwa kemampuan siswa mengenai pembelajaran IPA masuk dalam kategori baik.

Perbandingan data tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata siswa meningkat secara substansial dari 48.72 sebelum perlakuan menjadi 80.49 setelah perlakuan. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament berdampak positif pada kemampuan kognitif siswa. ebelum perlakuan, kemampuan siswa masuk dalam kategori "rendah," sementara setelah perlakuan, mereka masuk dalam kategori "baik." Ini menunjukkan bahwa perlakuan berhasil mengubah kategori kemampuan siswa secara signifikan. Selanjutnya berikut distribusi frekuensi hasil belajar siswa.

Tabel 6. Distribusi rekuensi hasil belajar IPA siswa

| Interval | Pretest | | Posttest | | Kategori |
|---------------|-----------|------------|-----------|------------|---------------|
| | Fre | % | Fre | % | |
| 90-100 | 0 | 0% | 7 | 21% | Sangat Baik |
| 80-89 | 0 | 0% | 15 | 44% | Baik |
| 70-79 | 1 | 3% | 8 | 24% | Cukup |
| 40-69 | 26 | 76% | 4 | 12% | Rendah |
| 0-39 | 7 | 21% | 0 | 0% | Sangat Rendah |
| Jumlah | 34 | 100 | 34 | 100 | |

Hasil pretest menunjukkan bahwa tidak ada yang mencapai kategori sangat baik, baik, atau cukup, dengan sebagian besar siswa berada dalam kategori rendah dan sangat rendah. Namun, setelah pembelajaran dilakukan dan diberikan posttes, terjadi peningkatan dalam distribusi nilai, dengan sejumlah besar siswa mencapai kategori baik. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan perbaikan yang nyata dalam kemampuan pemahaman materi yang diukur oleh pretest dan posttest.

Peningkatan hasil belajar siswa merujuk pada peningkatan kemampuan kognitif siswa dimana ini dapat diartikan bahwa terjadi perkembangan dalam fungsi-fungsi kognitif siswa (Jamil et al., 2023; Lövdén et al., 2020). Pemberian test untuk mengukur kemampuan ini memberikan informasi mengenai sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Dengan memperhatikan hasil tes ini secara rutin, pendidik dapat mengidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk mendukung pertumbuhan kognitif siswa.

4. Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe team ames Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA

Mengukur pengaruh pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji statistik menggunakan uji t. Sama halnya pada motivasi belajar sebelum dilakukan analisis uji t dilakukan juga uji normalitas data menggunakan Kolmogorov Smirnov. Berikut hasil uji normalitas data

Tabel 7 Hasil uji Normalitas hasil belajar IPA

| Hasil belajar | Statistic | Sig. |
|---------------|-----------|-------|
| Pretest | .104 | .200* |
| Posttest | .140 | .090* |

Dari tabel 7 pretest hasil belajar siswa memiliki skor statistik 0.104 dengan signifikansi $0.200 > 0.05$. Kemudian setelah dilakukan pembelajaran diperoleh nilai statistik 0.140 dan nilai signifikansi $0.090 > 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Dan dapat dilanjutkan dengan pengujian statistik uji t. berikut hasil uji t yang dilakukan.

Tabel 8 Hasil uji t hasil belajar IPA

| Mean Diference | Correlation | St. Dev | t | Sig. |
|----------------|-------------|---------|--------|------|
| 31.766 | 0.871 | 5.932 | 31.224 | 0.00 |

Dari tabel 8 menunjukkan perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 31.766 kemudian koefisien korelasi data pretest dan posttest 0.871, hal ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memiliki hubungan yang sangat erat. Selanjutnya standar deviasi selisih kedua data yaitu 5.932 yang menunjukkan bahwa variansi selisih data tersebut tidak tersebar. Selanjutnya nilai t yang diperoleh yaitu 31.224 dan signifikansi $0.00 < 0.05$ yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara data pretest dan posttest hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 131 Balombong.

Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas kelompok yang bersifat kompetitif. Dalam konteks pembelajaran IPA model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini dikarenakan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kelompok. Keaktifan siswa dalam belajar memiliki hubungan dan pengaruh terhadap hasil belajar siswa (F. E. Putri et al., 2019; I. D. C. K. Putri & Widodo, 2017; N. Y. Putri & Firmansyah, 2020).

Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament juga mendorong kolaborasi siswa sehingga siswa dapat mendiskusikan konsep, bertukar ide, dan menjelaskan materi kepada satu sama lain. Ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena harus merumuskan dan menjelaskan konsep kepada orang lain. Hal ini sesuai dengan teori yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang bersifat kolaboratif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Kuwabara et al., 2020; Sulistyawati & Zuchdi, 2016).

Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament yang menggunakan game sebagai salah satu langkah yang dilakukan mendorong siswa untuk terlibat dalam prosesnya. Hal ini karena permainan dapat menarik perhatian dan motivasi siswa karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Ketertarikan ini dapat membantu siswa lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan beberapa pendapat yang menjelaskan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Aulina, 2019; Masrukah, 2019; Qian & Clark, 2016; Razak & Connolly, 2013; Wati, 2021).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan deskripsi data diperoleh data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa setelah diberikan pembelajaran dengan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Selain itu berdasarkan analisis dengan uji t diperoleh nilai signifikan $0.00 < 0.05$ untuk motivasi dan hasil belajar IPA yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 131 Balombong.

Adapun saran yang dapat diberikan dari penelitian ini yaitu diharapkan ketika melakukan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) sebaiknya setiap kelompok didampingi oleh pendamping yang mengarahkan dan memberikan bimbingan terhadap prosesnya. Hal ini akan mendorong pembelajaran berjalan efektif dan situasi dapat terkendali dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Abbas, A., & Yusuf Hidayat, M. (2018). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas IPA Sekolah Menengah Atas. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 6(1), 45–49. <https://doi.org/10.24252/jpf.v6i1a8>

- Al-Hadi, I. A., Priyadi, M. S., & Suhariyanti, M. (2023). Active Learning Strategies Increasing Motivation To Learn Islamic Religious At the Primary School (Sdit) Insan Rabbani Lampung. *INNOVATIO: Journal for Religious Innovations Studies*, 23(1), 75–85. <https://doi.org/10.30631/innovatio.v23i1.179>
- Amtorunajah, A., & Masruri, M. S. (2015). Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Ips Melalui Outdoor Activity Di Smp Negeri 1 Kaligondang Kabupaten Purbalingga. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i1.4598>
- Arief, H. (2023). Pola Komunikasi Kepala Suku Dalam Pelestarian Budaya Pernikahan Dan Kesenian Tradisional. *Jurnal Komunikasi Dan Kebudayaan*, 9(1), 15–27. <https://doi.org/10.59050/jkk.v9i1.91>
- Astiti, N. D., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Astuti, T. P. (2019). Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.9>
- Aulina, C. N. (2019). Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 131. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>
- Benge, K. (2017). Hubungan Antara Minat Dan Motivasi. *Jurnal of Education Technology*, 1(4), 231–238.
- Berek, P. A. L., Sanan, Y. C. U., Fouk, M. F. W. A., Rohi, E. D. F. R., & Orte, C. J. S. (2023). Hubungan Antara Kemandirian Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 106–118. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1578>
- Berridge, K. C. (2004). Motivation concepts in behavioral neuroscience. *Physiology and Behavior*, 81(2), 179–209. <https://doi.org/10.1016/j.physbeh.2004.02.004>
- Bouchkioua, Z., & Mokhlesse, L. (2021). Motivation to Learning: Toward Achievement. *Psychology*, 12(03), 462–476. <https://doi.org/10.4236/psych.2021.123029>
- Carr, P. B., & Walton, G. M. (2014). Cues of working together fuel intrinsic motivation. *Journal of Experimental Social Psychology*, 53, 169–184. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2014.03.015>
- Chaerunisa, F., Pebriyana, L., Agustin, S. P., & Yantoro, Y. (2023). Pengelola Kurikulum dan Sarana Prasarana sebagai Penunjang Keberhasilan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 774–781. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1632>
- Cojuharenco, I., Cornelissen, G., & Karelai, N. (2016). Yes, I can: Feeling connected to others increases perceived effectiveness and socially responsible behavior. *Journal of Environmental Psychology*, 48, 75–86. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2016.09.002>
- Denis, S., Lena, R., & Erkka, K. (2023). Discovery Learning Model Based on Cooperative Learning to Improving Learning Participation. *Journal Civic and Social Studies*, 2(April), 38–53. <https://doi.org/10.31980/civicos.v6i1.1573.g1113>
- Dodridge, M. (1999). Learning outcomes and their assessment in higher education. *Engineering Science and Education Journal*, 8(4), 161–168. <https://doi.org/10.1049/esej:19990405>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>

- Fajrin, L., & Muqowim, M. (2020). Problematika Pengintegrasian Nilai-Nilai Keislaman Pada Pembelajaran Ipa Di Mi Miftahul Huda Jepara. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(2), 295. <https://doi.org/10.21043/elementary.v8i2.7522>
- Farida, N. (2022). Fungsi dan Aplikasi Motivasi dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 2(2), 118. <https://doi.org/10.33096/eljour.v2i2.133>
- Felea, M. I., & Roman, A. F. (2022). The Motivation Of Learning In Student. *Jurnal Plus Education*, 31(2), 10–20. <https://doi.org/10.24250/JPE/2/2022/AFR/MIF>
- Hodson, D. (2014). Learning Science, Learning about Science, Doing Science: Different goals demand different learning methods. *International Journal of Science Education*, 36(15), 2534–2553. <https://doi.org/10.1080/09500693.2014.899722>
- Jamil, N., Belkacem, A. N., & Lakas, A. (2023). On enhancing students' cognitive abilities in online learning using brain activity and eye movements. In *Education and Information Technologies* (Vol. 28, Issue 4). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11372-2>
- Kamala, I. (2019). Pembiasaan Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Sarana Implementasi Sikap Spiritual Dalam Pembelajaran IPA Tingkat Sekolah Dasar. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(01), 1–30. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v11i01.187>
- Kartika, A. T., Eftiwin, L., Lubis, M. F., & Walid, A. (2020). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMP Pada Mata Pelajaran IPA. *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.46>
- Kuwabara, M., Einbinder, S. D., Sun, R., & Azizi, R. (2020). Collaborative Learning Techniques, Student Learning Outcomes, and Equal Workload within Groups in Different Teaching Modalities. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 32(2), 293–304. <http://www.isetl.org/ijtlhe/>
- Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(3), 116–126. <https://doi.org/10.21067/pmej.v1i3.2785>
- Liu, S., & D'Aquin, M. (2017). Unsupervised learning for understanding student achievement in a distance learning setting. *IEEE Global Engineering Education Conference, EDUCON*, April, 1373–1377. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2017.7943026>
- Lövdén, M., Fratiglioni, L., Glymour, M. M., Lindenberger, U., & Tucker-Drob, E. M. (2020). Education and Cognitive Functioning Across the Life Span. *Psychological Science in the Public Interest*, 21(1), 6–41. <https://doi.org/10.1177/1529100620920576>
- Mahama, I., Yusuf Dramanu, B., & Asamoah-Gyimah, K. (2023). Predictive Abilities of Curiosity, Creativity, and Motivation on Academic Performance of High School Students in Ghana. *Education Research International*, 2023. <https://doi.org/10.1155/2023/4626945>
- Masrukah. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. <http://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/367>
- Musdalifah. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.221>
- Nawaz, N. (2023). Impact of Teacher-Student Relationship on Motivation levels & Academic Performance in Learning Chinese as a Second Language among Pakistani Students. *European Scientific Journal*, ESJ, 19(10), 17. <https://doi.org/10.19044/esj.2023.v19n10p17>
- Ningtiaz, P. G., Alfian, M., & Kuncoro, T. (2023). Analysis of the Application of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in Primary School. *KnE Social Sciences*,

- 202, 216–221. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i10.13448>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish Publisher.
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. (2017). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 337–348.
- Pudjiastuti, S. R. (2020). Meningkatkan Pemahaman Materi Globalisasi Dan Sikap Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Di Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Cimanggis Depok. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 01–05. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.1917>
- Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i2.406>
- Putri, I. D. C. K., & Widodo, S. A. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, dan Persepsi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 6(3), 721–724.
- Putri, N. Y., & Firmansyah, D. (2020). Hubungan Keaktifan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sisiomadika*, 2(Ia), 133–136.
- Qasserras, L., Asmae, A., Qasserras, M., & Anasse, K. (2023). The Effects of Grades on the Motivation and Academic Performance of Moroccan High School Students. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i02.2341>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Rahayu, Y., Riyadi, M., & Safitri, N. (2014). Hubungan Metode Pembelajaran Dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Tingkat II. *Dinamika Kesehatan*, 5(02), 98–108.
- Razak, A. A., & Connolly, T. M. (2013). Using games-based learning: How it influences the learning experience and outcomes of primary school children. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 8(SPL.ISSUE2), 47–54. <https://doi.org/10.3991/ijet.v8iS2.2782>
- Rull, V. (2014). The most important application of science. *EMBO Reports*, 15(9), 919–922. <https://doi.org/10.15252/embr.201438848>
- Rustam, A., Niasari, T., Parisu, C. Z. L., Husain, I. A., & Sisi, L. (2023). Meta Analisis Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(2), 102–110. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i2.2097>
- Samara, D. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri Model Terpadu Madani Palu. *Katalogis*, 4(7), 205–214.
- Setiawan, T. Y., Destrinelli, D., & Wulandari, B. A. (2022). Keterampilan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran Radec di Sekolah Dasar : Systematic Literature Review. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 133. <https://doi.org/10.31764/justek.v5i2.11421>
- Sholekah, A. W. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Model PjBL Siswa Kelas VII SMPN 9 Salatiga. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 16–22. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.260>
- Simaremare, J. A., & Thesalonika, E. (2021). Penerapan Metode Cooperatif Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(2), 113–133. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v8i2.1642>
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning : Student Teams. What Research Says to the Teacher. In Zubaedi (Ed.), & N. Yusron (Trans.), *National Education Association*.

Nusamedia.

- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (12th ed.). PT Sinar Baru Algensindo.
- Sukma, V. M. (2022). MOTIVASI BELAJAR: Analisis Motivasi Belajar Siswa dengan Kemampuan Kognitif yang Tinggi di Kelas 3C MIN 1 Kota Malang. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 1(1), 63–77. <https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v1i1.1068>
- Sulistiyawati, N., & Zuchdi, D. (2016). Implementasi Teknik Pembelajaran Kolaboratif Dengan Variasi Media Untuk Peningkatan Hasil Belajar Di Smpn 2 Kalijambe. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 50–61. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v3i1.9694>
- Sumargiyani, S., Habibi, H., & Nafi'ah, B. (2020). Increased Motivation To Learn By Using Learning Model Learning Community Students Mathematics Education. *Journal of Disruptive Learning Innovation (JODLI)*, 1(2), 23. <https://doi.org/10.17977/um072v1i22020p23-35>
- Suntarat, F. (2022). The Comparison of Highschool Students' Happiness between On-site and Online Learning and its Correlation with Motivation to Learn. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 05(02), 2–7. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v5-i2-29>
- Tan, C. T. Y., & Loo, A. (2017). *Processes and Issues in Concept-Based Curriculum for Science*. https://doi.org/10.1007/978-981-10-2697-3_13
- Wana, P. R., & Dwiarno, P. A. (2018). Implementasi Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 133–142.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2018). Teams Games Tournament (TGT) sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, IX(1), 48–56.
- Widiani, A. A. O. V., Lasmawan, W., & Suarni, K. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 13–22. http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article/view/3076/1643
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19 Student Learning Concentration and Motivation on Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13–24.
- Zhou, Y. (2023). The Factors, Individual and Cultural Difference of Competition Motivation on Students. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 354–359. <https://doi.org/10.54097/ehss.v8i.4273>
- Zuhaida, A., & Yustiana, Y. R. (2023). Tantangan Guru dalam Mengajar IPA: Studi Kasus Guru. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 226–231.