

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

JUBAEDAH

SDN Cibentar 1
jubaedaheffendy@gmail.com

Abstract: *This research is motivated by the low learning outcomes of students in science learning in class IV Elementary School 1 Cibentar. The purpose of this study is to improve science learning outcomes in fourth-grade elementary school students by using a cooperative learning model of team games tournament type. This research is a classroom action research with two cycles, each cycle is carried out twice the action consists of four stages of activity, namely the planning stage, implementation stage, observation stage, and reflection stage. The subjects of this study were the fourth-grade students of the State Elementary School 1 Cibentar, Jatiwangi District, Majalengka Regency, totaling 17 students. Data collection techniques using observation, learning outcomes tests, and documentation. The research instrument used was an observation sheet on student activities in applying the cooperative learning model of team games tournament type. The results showed that student learning outcomes increased from cycle I to cycle II. In the first cycle, student learning outcomes are 66.66%, and in the second cycle 83.33%. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of the cooperative learning model of time games tournament type can improve student learning outcomes in science learning for class IV at SD Negeri 1 Cibentar.*

Keyword: *Learning Outcomes, Learning Models, Natural Science*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Cibentar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, tiap siklus dilaksanakan dua kali tindakan terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Cibentar Kecamatan Jatiwangi Kabupaten Majalengka yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi kegiatan siswa dalam menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I hasil belajar siswa yaitu 66,66% dan pada siklus II menjadi 83,33%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *time games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 1 Cibentar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Alam

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA sangat perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari jenjang sekolah dasar. Hal ini ditujukan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kemampuan yang diperoleh dari pembelajaran IPA diharapkan mampu membantu menghadapi kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi pada era globalisasi saat ini (Jannah, 2020; Setyawan dkk., 2019).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk mengajarkan konsep dasar pembelajaran IPA dan kemudian pemecahan masalah. Pembelajaran sains harus dilakukan melalui inkuiri ilmiah dan keterampilan komunikasi sebagai aspek penting dari kecakapan hidup. Mengajarkan pembelajaran IPA SD berbeda dengan mengajar siswa SMP, siswa SMA, dan siswa SD yang masing-masing memiliki ciri dan ciri tersendiri (Andriana dkk., 2020; Wahyuningsih dkk., 2019; Winangun, 2020). Guru harus kreatif dalam mengajar. Misalnya dalam memberikan bahan ajar, guru harus memiliki strategi pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak bosan dengan materi yang diajarkan.

Belajar yang diaplikasikan dalam pembelajaran IPA adalah perumusan tujuan-tujuan pendidikan yang sesuai dengan dimensi kognitif (mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta) dan dimensi pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif) (Andriana dkk., 2020; Rozi & Hanum, 2019). lebih lanjut, hasil belajar yaitu apabila seseorang tersebut telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misal dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Ardhani dkk., 2021; Pramana & Suarjana, 2018). Sedangkan hasil belajar merupakan proses menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan-kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran (Ardhani dkk., 2021; Dwiqi dkk., 2020; Paris dkk., 2021; Purwati, 2019; Qistina dkk., 2019; W. Wijayanti & Relmasira, 2019; Winangun, 2021).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar memegang peranan penting dalam pembelajaran IPA tingkat selanjutnya. Hal ini karena pengetahuan awal seorang siswa memiliki dampak yang besar terhadap minat

dan kecenderungan mereka untuk belajar sains. Dengan kata lain, siswa yang kurang berminat belajar IPA di sekolah dasar lebih cenderung melakukan hal yang sama di kelas berikutnya. Kurikulum di tingkat satuan akademik menjelaskan tentang pentingnya pembelajaran IPA. Salah satunya adalah menumbuhkan rasa ingin tahu, kepositifan, dan kesadaran akan interaksi sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat melalui pendekatan inkuiri ilmiah.

Dari beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan perubahan seseorang yang telah mengikuti kegiatan belajar serta merupakan penentuan nilai keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Jika proses belajar dalam pembelajaran baik, maka hasil belajar yang dicapai baik. Namun pada kenyataannya, IPA masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh siswa. Akibatnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA rendah hal ini tentu saja sangat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Cibentar Berdasarkan hasil penilaian diketahui presentase siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran IPA hanya 35 % yaitu 7 siswa. Adapun data hasil belajar

mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 Cibentar dapat dilihat bahwa presentase hasil belajar siswa yang belum tuntas masih cukup tinggi mencapai 65% yaitu 10 orang yang hasil belajarnya belum mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya siswa memperhatikan dalam proses belajar terhadap mata pelajaran IPA. Siswa menganggap IPA adalah mata pelajaran yang sulit.

Guru menyampaikan materi beberapa siswa tidak menaruh perhatiannya secara penuh dalam mengikuti proses pembelajaran, ada siswa yang mengobrol, bermain dan tidak fokus terhadap penjelasan guru. Tak jarang ketika guru memberikan soal latihan terdapat beberapa siswa yang mengeluh dan tidak mau mengerjakan. Berbagai upaya telah dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa melihat masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM yaitu dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran yang sesuai dengan materi, guru juga memberikan bimbingan khusus terhadap siswa yang hasil belajarnya rendah. Namun upaya tersebut masih belum bisa

meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA.

Melihat permasalahan di atas, didapatkan hasil bahwa masih banyak siswa yang kurang mampu memanfaatkan waktu sebaik-baiknya, pelajaran yang dipelajari hari itu juga kurang diperhatikan. Hal ini menyebabkan banyak diantara mereka terlalu bersikap santai dalam menghadapi segala hal, salah satunya dalam menghadapi pembelajaran. Mereka cenderung bermain-main dan suka-suka. Keadaan ini lebih membuat siswa kurang berminat dalam pelajaran karena kondisi siswa yang asyik dengan dunianya sendiri ditambah penyampaian materi kurang menarik bagi siswa.

Salah satu alternatif dalam menyikapi permasalahan di atas yaitu dapat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Lebih lanjut model cooperative learning tipe TGT memiliki kelebihan sebagai berikut: (a) Kelas kooperatif memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan mengekspresikan pendapat mereka secara bebas. b. Siswa memiliki rasa percaya diri yang tinggi. c. Mengurangi perilaku destruktif terhadap siswa lain. Dengan kata lain, motivasi belajar siswa meningkat. e. Memperdalam pemahaman

Anda tentang berbagai hal. f. Meningkatkan keramahan, kepekaan dan toleransi antar siswa dan antara siswa dengan guru. G. Kolaborasi antar siswa membuat pembelajaran di kelas lebih interaktif dan tidak membosankan (Amin dkk., 2018; Drayatun & Rahmawati, 2017; Enos dkk., 2021; Gayatri, 2016; Nugroho, 2013; Nurjanah dkk., 2012; SEVIANA, 2013; Wahyudi dkk., 2018; Wicaksono dkk., 2013; A. Wijayanti, 2016).

Berdasarkan kajian teori model pembelajaran TGT yang diungkapkan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran model TGT adalah pembelajaran kooperatif secara berkelompok dan menyenangkan yang beranggotakan 3–5 orang per kelompok untuk saling mendukung satu dengan lainnya sehingga berhasil dalam pembelajaran yang dilakukan secara turnamen atau permainan dalam pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran: (a) melibatkan siswa mencari informasi mengenai materi belajar; (b) memfasilitasi siswa belajar dalam kelompok dengan pemberian tugas LKS dan membimbing kelompok bekerja dan belajar; (c) memfasilitasi siswa menyajikan hasil kerja kelompok; (d) memfasilitasi siswa

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*
JUBAEDAH

melakukan game turnamen; dan (e) memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu (Amin dkk., 2018; Damayanti & Apriyanto, 2017; Dewi dkk., 2017; Drayatun & Rahmawati, 2017; Endah, 2017; Enos dkk., 2021; Hakim & Syofyan, 2017; Muslim, 2016; Nugroho, 2013; Nurjanah dkk., 2012; Purwantini dkk., 2013; Respati & Adi, 2013; Rohmah, 2016; Septiawan dkk., 2017; SEVIANA, 2013; Suherman, 2016; Susanto, 2017; Syafruddin & Herman, 2020; Thalita dkk., 2019; Wahyudi dkk., 2018; Wicaksono dkk., 2013; Yuliyanti & Sunarsih, 2019; Yunita & Trisiantari, 2018).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai model cooperative learning tipe teams games tournament pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Classroom Action Research* (CAR) yang disebut juga Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada penelitian ini, model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan digunakan adalah

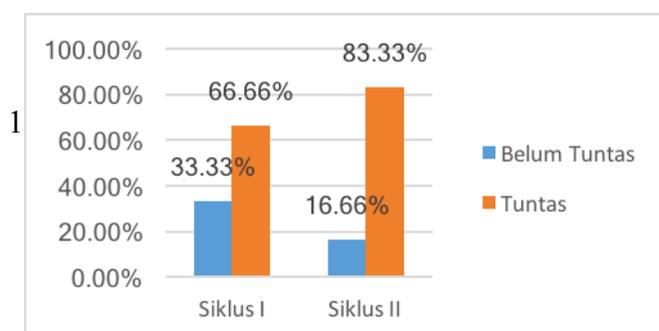
model Kemmis dan MC. Taggart dengan melaksanakan dua siklus dan pada setiap siklusnya terdiri dari dua Tindakan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Cibentar I tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah 17 siswa, terdiri atas 11 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes kemampuan atau keterampilan menulis, lembar observasi, hasil wawancara dan catatan lapangan.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan pada nilai tes atau hasil belajar siswa dengan cara presentase. Sedangkan analisis data kualitatif digunakan data hasil observasi dengan menggunakan deskriptif kualitatif.

HASIL

Di bawah ini terdapat grafik yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model cooperative learning tipe TGT:



Gambar 1. Grafik ketuntasan belajar pada setiap siklus

Secara visual diketahui bahwa hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I adalah 66,66 % dan yang belum tuntas sebesar 33,33 %. Hasil belajar siswa dikategorikan belum tuntas karena masih dibawah target keberhasilan yaitu 70 %. Siswa dinyatakan tuntas belajar apabila nilai yang diperoleh sesuai dengan KKM yaitu ≥ 70 . Kemudian peneliti melakukan tindakan siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II tidak seluruhnya tuntas 83,33 % tuntas dan 16,66 % belum tuntas. Berdasarkan persentase ketuntasan siswa pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditargetkan peneliti, sehingga penelitian tidak merencanakan tindakan selanjutnya dan dikatakan berhasil.

PEMBAHASAN

Peningkatan ini disebabkan karena proses pembelajaran pada siklus II dilakukan upaya-upaya memperbaiki pencapaian target. Upaya-upaya yang dilakukan antara

lain: lebih menekankan pada penjelasan materi, menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, memberikan motivasi kepada siswa dan membangun rasa percaya diri pada siswa untuk lebih berani bertanya dan mengemukakan pendapat. Pada siklus II hasil belajar siswa sudah mencapai target dan dikatakan tuntas yaitu 83,33 %.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat dianalisis bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 16,67 %. Keberhasilan ini dapat dilihat dari hasil evaluasi setiap siklus yang dilakukan peneliti mengalami peningkatan setiap siklusnya.

Pada siklus I, pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament belum berjalan dengan baik, terutama pada pertemuan 1. Siswa baru pertama kalinya belajar dengan model pembelajaran Team Games Tournament sehingga setiap tahapan-tahapan dalam model pembelajaran Team Games Tournament, siswa tidak bisa bergerak cepat pada saat kerja kelompok maupun pada saat turnamen, hal ini disebabkan karena pada saat mengerjakan tugas kelompok siswa mengandalkan teman yang paling pintar

pada kelompok masing-masing, serta siswa kurang faham dengan aturan permainan.

Pada siklus ke II proses pembelajaran berlangsung lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Pendidik menggunakan waktu cukup efektif. Akan tetapi terjadi kebosanan pada siswa, sehingga peneliti melakukan upaya-upaya perbaikan seperti pada penyajian materi, peneliti melakukan demonstrasi. Pada pertemuan ke dua peneliti mengajak siswa belajar di luar kelas. Pada saat kerja kelompok, siswa sudah mulai membagi tugas, siswa sudah mulai faham dengan aturan permainan sehingga siswa bergerak cepat pada saat turnamen berlangsung. Pada siklus dua ini hasil belajar siswa relatif meningkat, akan tetapi ada beberapa siswa yang hasil belajarnya belum stabil artinya dalam mengerjakan soal masih ragu atau tidak percaya diri.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* mampu membuat siswa menjadi senang dalam belajar, tidak merasa bosan, siswa berani tampil di depan kelas, berani bertanya, mengemukakan pendapat serta memotivasi siswa untuk lebih giat membaca materi, memperhatikan pendidik saat menerangkan materi, dan belajar dalam kelompok. Hal ini dikarenakan dengan

menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* memacu siswa untuk bersaing merebutkan kemenangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Siswa merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, dan (2) Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD N 1 Cibentar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, T. A., Yahya, M., & Caronge, M. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membiakkan Tanaman Secara Vegetatif Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 3 Takalar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 4(2), 73–81.
- Andriana, E., Ramadayanti, S., & Noviyanti, T. E. (2020). PEMBELAJARAN IPA DI SD PADA MASA COVID 19.

- Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), Art. 1.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235–244.
- Dewi, I. A. K. N. P., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2).
- Drayatun, S., & Rahmawati, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Smp Negeri 1 Kokop. *Jurnal Pena Sains*, 4(1).
- Dwigi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), Art. 2. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.2893>
- Endah, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 96–104.
- Enos, E. Y. P., Supartini, T., Hana, S. R., & Wijaya, H. (2021). Korelasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(2), 192–202.
- Gayatri, Y. (2016). Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (Tgt) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 9(3).
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249–263.

- Jannah, I. N. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), Art.<https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Muslim, A. H. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pkn Model Cooperative Tipe Tgt Berbasis Atong Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(2), 1–14.
- Nugroho, D. R. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (Tgt) terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran bolavoli di kelas X sman 1 panggul kabupaten trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1).
- Nurjanah, S. I., Suwanto, W. A., & Idam Ragil, W. A. (2012). Model kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep koperasi pada mata pelajaran IPS. *Jurnal FKIP PGSD*, 10(1), 1–7.
- Paris, S., Jusmawati, J., Alam, S., Jumliadi, J., & Arsyam, M. (2021). UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL KOOPERATIF DENGAN PENDEKATAN EKSPERIMEN PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V SD INPRES BANGKALA II KOTA MAKASSAR. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), Art. 1. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/637>
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIME TOKEN BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), Art. 4. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.1642>
- Purwantini, J., Wiarta, I. W., & Putra, I. K. A. (2013). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA QUESTION BOX TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NO. 9 JIMBARAN. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).
- Purwati, N. L. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran STAD di Kelas Vi SD Negeri 42

- Mataram. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 14–19.
<https://doi.org/10.33394/jp.v6i1.2525>
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN IPA KELAS IVC SD NEGERI 034 TARAIBANGUN KABUPATEN KAMPAR. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), Art. 2. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v8i2.7649>
- Respati, A. D., & Adi, W. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi. *Jupe-Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(2).
- Rohmah, E. A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Siswa. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(2), 126–143.
- Rozi, F., & Hanum, C. B. (2019). PEMBELAJARAN IPA SD BERBASIS HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) MENJAWAB TUNTUTAN PEMBELAJARAN DI ABAD 21. *SEMINAR NASIONAL PGSD UNIMED*, 2(1), Art. 1.
- Septiawan, I. M. A. E., Rati, N. W., & Murda, I. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2).
- Setyawan, B., Rufii, nFn, & Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD. *Kwangsan*, 7(1), 286912. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- SEVIANA, S. W. (2013). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–11.
- Suherman, A. (2016). Pengaruh penerapan model kooperatif tipe jigsaw dan tgt (teams game tournament) terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 8–15.
- Susanto, R. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams

- Games Tournament (Tgt) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 260–269.
- Syafruddin, M. A., & Herman, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Group Tournament) Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makassar. *Jendela Olahraga*, 5(1), 52–58.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Wahyudi, W., Budiman, D., & Saepudin, E. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran permainan bola besar berorientasi sepak takraw untuk meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 1–9.
- Wahyuningsih, Y., Rachmawati, I., Setiawan, A., & Ngazizah, N. (2019). *HOTS (High Order Thinking Skills) dan Kaitannya dengan Keterampilan Generik Sains dalam Pembelajaran IPA SD*. <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/11203>
- Wicaksono, H. R., Santoso, S., & Hamidi, N. (2013). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Dengan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jupe-Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(2).
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe tgt sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep fisika dasar mahasiswa pendidikan IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 11(1).
- Wijayanti, W., & Relmasira, S. C. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), Art. 2. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>
- Winangun, I. M. A. (2020). Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA SD. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), Art. 1.

<https://doi.org/10.55115/edukasi.v1i1.5>
29

Winangun, I. M. A. (2021). Project Based Learning: Strategi Pelaksanaan Praktikum IPA SD Dimasa Pandemi Covid-19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), Art. 1. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v2i1.1>
388

Yuliyanti, N., & Sunarsih, D. (2019). Pengaruh Model Cooperative Tipe TGT Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(01), 45–53.

Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96–107.