BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Hakekat *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran berkelompok yang mudah untuk diterapkan di dalam pembelajaran, karena melibatkan aktivitas seluruh siswa yang mengandung unsur permainan dan turnamen. Menurut (Marwati et al., 2023) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran berkelompok yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran berkelompok yang pertama kali diperkenalkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1978. Menurut (George et al., 2025) *Tournament was originally developed by David DeVries and Keith Edwards at the Johns Hopkins University as a cooperative learning method*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran berkelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa dan dalam setiap

kelompok terdapat siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

Menurut (Nurjanah & Arifin, 2022) *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, yang mengandung unsur permainan dan reinforcement atau penguatan. Menurut (Nabila & Hendriani, 2025) yang menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran berkelompok yang menggunakan turnamen akademik, dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat siswa lebih aktif dan rileks dalam belajar, saling bekerja sama dengan teman kelompoknya, dan belajar bersaing secara sehat sehingga dalam waktu singkat siswa dapat menguasai materi pembelajaran yang diberikan. Menurut (Ni'am & Widodo, 2023) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kelompok yang mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran, dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan suku maupun ras dan terdapat unsur games yang

menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Adanya permainan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menimbulkan rasa tanggung jawab bagi siswa untuk memberikan hal-hal yang positif pada timnya dan meningkatkan motivasi siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran sehingga nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Aktivitas belajar berupa games yang terdapat dalam tahapan model pembelajaran TGT memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih gembira dan menarik serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar secara aktif dalam pembelajaran. Model *Teams Games Tournament* (TGT) dirancang dengan adanya games (Permainan) serta tournament (Pertandingan) akademik yang dihubungkan dengan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, aktivitas serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.

b. **Teori Belajar Yang Mendukung Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

Proses belajar yang terjadi tidak terlepas dari teori-teori belajar yang mendasari. Teori belajar yang mendasari pembelajaran IPAS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah teori belajar konstruktivisme. Menurut teori ini, belajar adalah lebih dari sekedar mengingat. siswa yang memahami dan mampu

menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkutat dengan berbagai gagasan. Intisari konstruktivisme adalah bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi secara komplek serta siswa harus membangun sendiri pengetahuan dalam pikirannya (Sari et al., 2025).

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual, yaitu pengetahuan dibangun oleh manusia. Teori ini mendasari munculnya pembelajaran kolaboratif/kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran kontekstual. Semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didasarkan pada teori belajar konstruktivisme, yakni siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan pemahamannya melalui game yang disajikan.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dengan adanya kompetisi kelompok harapannya adalah siswa dapat saling berinteraksi, mampu bekerja sama dan termotivasi untuk menjadi

kelompok terbaik. Dengan demikian siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Adapun langkah-langkah model pembelajaran TGT menurut Suyatno (Buhari, 2023) adalah sebagai berikut.

1) Buatlah kelompok siswa secara heterogen dengan jumlah anggota 4 hingga 5 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.
2) Siapkan meja turnamen secukupnya, misalnya 5 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang memiliki kemampuan yang setara, meja turnamen satu diisi oleh siswa dengan kemampuan tertinggi dari tiap kelompok dan dan seterusnya sampai meja ke x ditempati siswa yang memiliki kemampuan terendah dari tiap kelompok. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu sesuai kesepakatan kelompok.
3) Pelaksanaan turnamen setiap siswa mengambil satu kartu pertanyaan dan satu siswa lagi memegang kartu jawaban, siswa yang mengambil kartu soal berhak menjawab, apabila jawabannya salah maka pertanyaan akan dilempar pada siswa selanjutnya. Apabila jawabannya benar dan sesuai dengan kartu jawaban maka kartu tersebut dapat disimpan oleh siswa dan mendapatkan poin begitu seterusnya hingga waktu yang ditentukan habis.

4) Setelah turnamen selesai maka maka dilakukan penilaian tiap anggota kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menghitung perolehan poin yang didapat dari tiap anggota kelompok kemudian diakumulasikan.
5) Kelompok yang memperoleh poin tertinggi maka akan mendapat penghargaan berupa predikat great team,best team dan good team.
6) Pada pertemuan berikutnya guru melakukan bumping yaitu pergeseran tempat duduk pada saat turnamen. Anggota kelompok yang pada saat turnamen mendapat poin terbanyak akan naik tingkat.

Menurut (Fakhriyah & Baalwi, 2025) TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: penyajian kelas (*class presentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Hal ini sejalan dengan pendapat (Lestari et al., 2022) mengatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran tipe TGT yaitu:

1) *Class Presentation* (Penyajian Kelas)

   Biasanya dilakukan langsung dengan ceramah diskusi yang dipimpin guru. Pada penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan materi yang disampaikan guru.

2) *Teams* (Kelompok)

Kelompok terdiri 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik.

3) *Games* (Permainan)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang yang didapat siswa pada langkah penyajian kelas.

4) *Tournament* (Pertandingan)

Dilakukan pada akhir minggu setelah guru melakukan presentasi di depan kelas sedangkan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5) *Team recognize* (Penghargaan Kelompok)

Guru mengumumkan pemenang dari setiap kelompok yang akan mendapat sertifikat atau hadiah.

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Untuk itu, guru dituntut untuk bisa memilih model pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan kebutuhan dan kondisi siswa. Berikut pemaparan kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut (Salsabila et al., 2023) antara lain:

1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu

3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
6) Motivasi belajar lebih tinggi
7) Hasil belajar lebih baik
8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Hal di atas sejalan dengan pendapat (Rifqi & Putra, 2022) yang menyatakan kelebihan menerapkan model pembelajaran TGT yaitu siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan dapat merangsang berpikir kritis siswa dalam memunculkan ide untuk memecahkan suatu masalah. Menurut (Margareta & Manalu, 2023) juga menyatakan kelebihan dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diantaranya memberikan peluang siswa untuk belajar secara bersama-sama sehingga mereka bisa bertukar pikiran. Begitupula dengan pendapat (Rahman et al., n.d.) menyatakan kelebihan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu untuk meningkatkan kerja sama dan rasa toleransi terhadap sesama individu selama pembelajaran sehingga memperoleh hasil yang baik.

e. Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki kekurangan Menurut (Dewiyanti, 2018):

1) Bagi guru, sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademik. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
2) Bagi siswa, masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Sejalan dengan pendapat (Dewiyanti, 2018) menyatakan kekurangan penerapan model pembelajaran TGT yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan games tournament dan ruang kelas menjadi sangat ramai sehingga dapat mengganggu ruang kelas yang lain. Menurut (Firman et al., 2019) kekurangan pada model pembelajaran TGT, yakni waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.

2. Motivasi Belajar

a. Hakekat Motivasi Belajar

Salah satu penunjang agar tercapai suatu proses pengajaran dan belajar adalah adanya inisiatif dari seseorang maupun lingkungannya yang dapat menyebabkan dirinya untuk semangat dan rasa ingin melakukan suatu aktivitas tertentu yang terdapat di dalam dirinya, itulah yang dinamakan dengan motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Setiawan et al., 2021) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang belajar dapat tercapai.

Motivasi merupakan aspek yang sangat dominan untuk membantu seseorang mencapai tujuannya. Menurut (Rosihin, 2021) motivasi di dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi di luar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar. Tanpa adanya motivasi, seorang siswa tidak mungkin memiliki kemauan untuk belajar. Motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong

(*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Motivasi belajar siswa menjadi faktor yang sangat penting guna memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru berperan penting untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Menurut (Armanda et al., 2024) motivasi belajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Menurut (Agustina et al., 2020) yang menjelaskan motivasi juga merupakan konstruk yang meliputi aspek tujuan atau kebutuhan, keinginan untuk mencapai tujuan, dan nilai potensial hasil atau imbalan. Seperti dinyatakan: *Motivation is also a construct that covers significant goal or need, desire to attain the goal, perception that learning is relevant to fulfilling the goal or meeting the need, belief in likely success or failure of learning, and value of potential outcomes/rewards*. Berdasarkan pada definisi tersebut dapat dinyatakan bahwa motivasi dapat tumbuh dalam diri seseorang karena pada diri yang bersangkutan terdapat tujuan atau keinginan yang ingin dicapai sehingga muncul dorongan untuk mencapainya. Begitu juga dalam aktivitas belajar, apabila siswa selalu diberi

rangsangan berupa hadiah (reward), maka siswa tersebut akan lebih giat dalam belajarnya.

Terdapat dua peran dalam motivasi. Pertama, motivasi sebagai penggerak psikis dalam diri seseorang yang akan menimbulkan keinginan untuk belajar dan juga menjamin tetap berlangsungnya pembelajaran demi tujuan tertentu. Kedua, motivasi memberikan semangat dan juga rasa senang dalam pembelajaran yang dapat menimbulkan energi untuk belajar. Menurut (Nurjanah & Arifin, 2022) Fungsi motivasi yakni:

1) Mendorong siswa untuk beraktivitas

   Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

2) Sebagai pengarah

   Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan

hasil yang baik. Menurut (Arifin et al., 2024) Motivasi seseorang dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yakni faktor yang berasal dari dalam siswa yang dapat meningkatkan motivasi belajar diantaranya adalah fisik, intelegensi, sikap, minat, bakat, dan emosi. Sedangkan faktor eksternal adalah dorongan dari luar diri siswa diantaranya adalah keluarga, sekolah, dan masyarakat.

b. Teori Belajar Yang Mendukung Motivasi Belajar

Teori Maslow dikemukakan oleh psikolog Abraham Maslow pada tahun 1943. Maslow mengemukakan adanya lima tingkatan kebutuhan pokok manusia yang akan dijadikan pengertian kunci dalam mempelajari motivasi manusia. Adapun kelima tingkatan kebutuhan pokok tersebut adalah sebagai berikut:

a) Kebutuhan fisiologis (*Physiological needs*)

Kebutuhan ini merupakan kebutuhan dasar, yang bersifat primer dan vital, yang menyangkut fungsi-fungsi biologis dasar dari organisme manusia seperti kebutuhan akan pangan, sandang, dan papan, kesehatan fisik dan sebagainya.

b) Kebutuhan rasa aman dan perlindungan (*safety and security needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan terjamin keamanannya, terlindung dari bahaya dan ancaman penyakit, perang, kemiskinan, kelaparan, perlakuan tidak adil dan sebagainya.

c) Kebutuhan sosial (*social needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan akan dicintai, diperhitungkan sebagai pribadi, diakui sebagai kelompok, rasa setia kawan, kerjasama, dan sebagainya.

d) Kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan dihargai karena prestasi, kemampuan, kedudukan atau status, pujian, pangkat dan sebagainya

e) Kebutuhan akan aktualisasi diri (*self actualization needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan mempertinggi potensi-potensi yang dimiliki, pengembangan diri secara maksimum, kreativitas, dan ekspresi diri.

c. Indikator Motivasi Belajar

Menurut (Yuliawati, 2021) mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat dilihat melalui beberapa indikator seperti keantusiasan dalam belajar, ketekunan dalam belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Sedangkan menurut (Bandaso et al., 2023) menyebutkan indikator motivasi belajar yang sebagai berikut:

a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
c) Adanya harapan atau cita-cita masa depan
d) Adanya penghargaan dalam belajar
e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut (Kusumadiputra & Agustini, 2017) menyatakan bahwa indikator motivasi belajar adalah:

a) Adanya perasaan tertarik terhadap pembelajaran
b) Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar
c) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar
d) Tekun mengerjakan tugas
e) Tidak putus asa
f) Perhatian siswa
g) Keaktifan siswa dalam diskusi
h) Senang dalam pemecahan masalah
i) Percaya diri
j) Belajar dengan harapan untuk memperoleh penghargaan
k) Belajar karena adanya kegiatan yang menarik

Adapun indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan beberapa pendapat di atas yaitu: antusias dalam belajar, ulet dan tekun dalam pembelajaran, ada keinginan yang ingin diraih dan ada kegiatan yang menarik dalam pembelajaran.

d. Upaya-Upaya Memotivasi Siswa dalam Belajar

Menurut (Sugiata, 2018) Berikut ini merupakan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

a) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham kearah mana ia ingin dibawa. Oleh sebab itu, sebelum pembelajaran dimulai hendaknya guru menjelaskan terlebih dahulu tujuan yang ingin dicapai.
b) Membangkitkan minat siswa. Siswa akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh karena itu, memotivasi siswa dapat dilakukan dengan mengaitkan pengalaman belajar dengan minat siswa. Pengaitan pembelajaran dengan minat siswa sangat penting karena dapat menunjukkan bahwa pengetahuan yang dipelajari itu sangat bermanfaat bagi mereka.
c) Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar. Siswa hanya mungkin dapat belajar baik manakala ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari takut. Usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang.
d) Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik. Guru harus mampu menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai cara, memanfaatkan lingkungan belajar, menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, serta dapat didukung dengan media media atau sarana lainnya. Pembelajaran yang menarik akan membangitkan rasa ingin tahu siswa di dalam kegiatan

pembelajaran sehingga siswa akan termotivasi dalam pembelajaran.

e) Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa. Motivasi akan tumbuh manakala siswa merasa dihargai. Pujian akan menimbulkan rasa puas dan senang dalam diri siswa.

f) Berikan penilaian. Bagi sebagian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, penilaian harus dilakukan dengan segera agar siswa secepat mungkin mengetahui hasil kerjanya dan dilakukan secara objektif sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing.

3. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Menurut (Ambarita et al., 2023) hasil belajar merupakan uraian kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam berkomunikasi secara spesifik serta dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui pembelajaran selanjutnya.

Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya. Menurut (Nur et al., 2023) Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Tingkat keberhasilan hasil belajar ditandai dengan skala nilai berupa angka, huruf, kata atau factor (Fahrurrozi et al., 2024). Berdasarkan beberapa pengertian di atas, berarti hasil belajar yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.

b. Teori Yang Mendukung Tentang Hasil Belajar

Teori belajar Bruner menyatakan bahwa yang terpenting dalam belajar adalah cara-cara bagaimana seseorang memilih, mempertahankan, dan mentransformasikan informasi yang diterimanya secara aktif. Menurut Bruner, pada dasarnya belajar merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Ada tiga proses kognitif yang terjadi dalam belajar, yaitu (1) proses

perolehan informasi baru, (2) proses mentransformasikan informasi yang diterima, dan (3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan (Salsabila et al., 2023). Dihubungkan dengan teori bruner, dalam pelaksanaannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menghadirkan siswa memperoleh informasi dan mentransformasikan informasinya lewat permainan yang menarik bagi siswa.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Rifqi & Putra, 2022) hasil belajar yang dicapai dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Lestari et al., 2022) mengatakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara rinci, uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

a) Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
b) Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Sekolah merupakan salah satu faktor yang menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru. Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhi. Menurut (Anggraeni & Wibowo, 2019) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru dan kondisi masyarakat.

d. Indikator hasil Belajar Kognitif

Aspek kognitif adalah aspek yang berkaitan dengan kemampuan berpikir. Taksonomi Bloom menjadi klasifikasi pengkategorian yang digunakan pada ranah kognitif. Taksonomi bloom pada ranah kognitif menguraikan enam tingkat respon dalam proses berpikir yaitu:

a) Mengingat (C1) yaitu aspek mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, konsep yang dipelajari.
b) Memahami (C2) yaitu aspek memaknai informasi dari pembelajaran yang telah dilakukan

c) Mengaplikasikan (C3) yaitu aspek menggunakan ide dan konsep yang telah didapat untuk memecahkan masalah dalam situasi nyata.
d) Menganalisis (C4) yaitu informasi yang diperoleh digunakan sebagai dasar pengklasifikasian dan penentuan hubungan dengan fakta, data , konsep, argument, dan kesimpulan yang ada.
e) Mengevaluasi (C5) yaitu aspek menilai objek, benda, dan informasi dengan kriteria tertentu.
f) Mencipta (C6) yaitu aspek menghubungkan dan menjadikan formula baru dari yang sudah ada.

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

a. Hakekat Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkrit/sederhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai mahkluk social.

Pengertian ini juga sama yang disampaikan oleh Purnawanto bahwa penggabungan 2 mata pelajaran tersebut masih didasarkan

dengan pada siswa sekolah dasar yang masih cenderung melihat sesuatu hal secara utuh dan terpadu. Sedangkan menurut Rahmadayanti menyampaikan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut saling berintegrasi supaya lebih memudahkan dan membebaskan guru serta peserta didik untuk berinovasi, kreatif dan belajar mandiri, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut (Andreani & Gunansyah, 2023) menjelaskan bahwa IPAS adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan yang lain. IPS merupakan pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang berwawasan sosial, luas, demokratis, dan nertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Sehingga, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun

secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang saling berintegrasi sesuai penerapan kurikulum merdeka dalam pendidikan yang memudahkan guru dan peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif.

b. Manfaat Pembelajaran IPAS

Manfaat dari mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.

5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sehingga, dalam Kurikulum Merdeka manfaat mata pelajaran IPA dan IPS yang digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada Kurikulum 2013 kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Kurikulum paradigma baru, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada sekolah dasar kelas tinggi diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran ilmu pengetahuan alam social (IPAS) .Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

c. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik

Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik. Sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, melalui IPAS diharapkan peserta didik menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS termasuk menggunakannya dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di jenjang SD bukanlah pada seberapa banyak konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, akan tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki.

Sehingga, untuk memberikan pemahaman ini kepada peserta didik, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian kita

sebut dengan istilah IPAS. Dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan Proses. Pelaksanaan pembelajaran IPAS tidak berbeda dengan mata pelajaran lain. Rencana pembelajaran perlu dibuat terlebih dahulu agar pembelajaran sesuai dengan kurikulum, silanus dan tujuan pembelajaran. Penetapan model pembelajaran yang sesuai perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bahan ajar yang relevan, media pembelajaran dan penilaian disesuaikan dengan karakteristik materi IPAS.

d. Tujuan Pembelajaran IPAS

Dalam pembelajaran IPAS juga mempunyai tujuan yakni agar siswa dapat berkembang sesuai dengan profil siswa pancasila dan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu agar siswa bersemangat mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubunganya dengan kehidupan manusia. Keduanya juga berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam serta memanfaatkan sumber daya dalam dan lingkungan secara bijaksana. Selain itu, untuk mengembangkan keterampilan dalam diri peserta didik.

Menurut Fadli dalam kurikulum Merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada Pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu

mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Oleh karena itu penelitian ini akan mendeskripsikan tentang bagaimana mengimplementasikan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar.

B. Kerangka Pikir

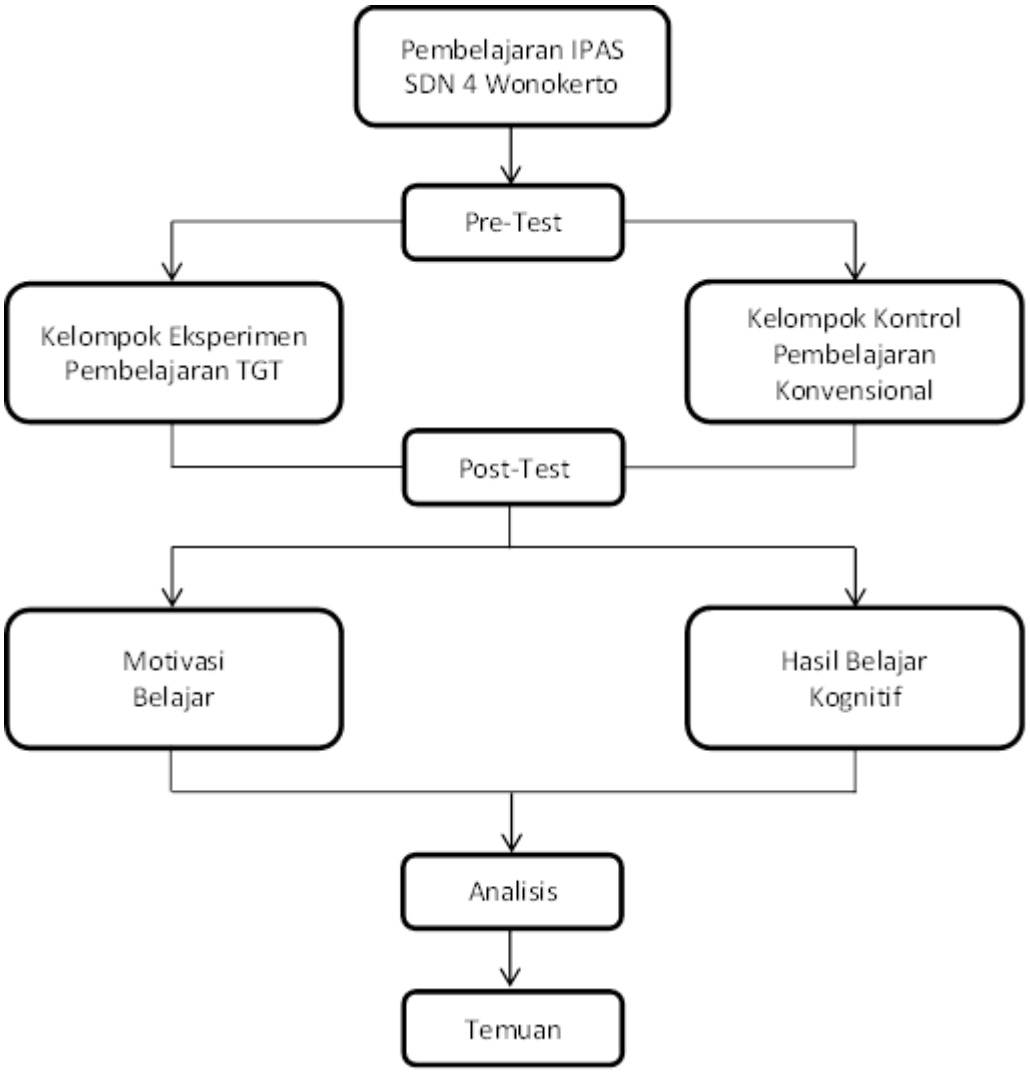
Pembelajaran IPAS di kelas V SDN Wonokerto 4 Ngawi berdasarkan hasil observasi, siswa kurang diberikan kesempatan untuk terlibat aktif di dalam pembelajaran. Hal ini terlihat ketika dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran belum digunakan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Terlihat juga banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang terlihat bosan, kurang bersemangat dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa kurang menunjukkan tanggung jawab dan kerja sama pada saat kerja kelompok. Peneliti juga menemukan bahwa ketika diberikan tugas pada pembelajaran IPAS masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar yang rendah.

Pembelajaran IPAS penting, sehingga perlu dirancang agar dapat mengembangkan kemampuan siswa dari segala aspek. Guru yang hanya mengandalkan pola konvensional dalam pembelajaran biasanya tidak menggunakan model atau metode pembelajaran yang bervariasi sehingga menjadi salah satu penyebab pembelajaran IPAS dianggap membosankan bagi siswa. Padahal Guru berperan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan sebuah bangsa. Seorang guru harus mampu untuk berpikir kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dengan melakukan inovasi-inovasi pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan sebuah inovasi berupa penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT).

Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih menekankan pada kegiatan games atau permainan dan turnamen antar kelompok siswa sehingga setiap siswa dituntut untuk dapat berjuang dengan baik agar kelompoknya dapat memenangkan pertandingan. Adanya dimensi kegembiraan yang dengan menggunakan permainan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*, diharapkan siswa dapat menikmati pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat yang pada akhirnya akan mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga hasil belajar

mencapai optimal. Setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN Wonokerto 4 Ngawi. Adapun kerangka pikir pada penelitian ini akan dijabarkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.1 Bagan Kerangka Pikir



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir dapat ditarik hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDN Wonokerto 4 Ngawi.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Wonokerto 4 Ngawi.
3. Terdapat perbedaan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran konvensional terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Wonokerto 4 Ngawi.

D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Berdasarkan kajian literatur yang ditemukan sehingga disajikan penelitian-penelitian yang relevan sebagai dasar untuk kebaruan dari penelitian yang akan dilaksanakan.

1. Penelitian yang diteliti oleh (Irviana, 2016) pada penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa SD" yang dimana hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar IPS: (1) Siswa yang menggunakan model TGT lebih tinggi dari pada metode ceramah bervariasi, (2) siswa yang motivasinya tinggi lebih tinggi dari pada siswa yang motivasinya

rendah, (3) Siswa yang motivasinya tinggi yang diajar dengan model TGT lebih tinggi prestasinya dari pada siswa yang diacara dengan model cerama bervariasi, (4) siswa yang motivasinya rendah lebih tinggi prestasinya jika diajar dengan ceramah bervariasi daripada diajar dengan TGT, (5) siswa yang motivasinya tinggi diajar dengan TGT lebih tinggi hasil belajarnya daripada siswa yang motivasinya rendah, (6) siswa yang motivasinya tinggi lebih rendah prestasinya daripada siswa yang motivasinya rendah jiak diajar dengan ceramah bervariasi, (7) terdapat pengaruh interaktif antara model pembelajar dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.

2. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang diteliti oleh (Fahrurrozi et al., 2024) pada penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024" yang dimana pada penelitian tersebut motivasi yang tinggi dapat meningkatkan minat, semangat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Tujuan penelitian untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024. Metode penelelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat

1) Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam, 2) Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam, 3) Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan agama Islam. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament secara simpultan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi ataupun hasil belajar siswa/siswi

3. Selanjutnya, penelitian yang diteliti oleh (Nur et al., 2023) pada penelitiannya yang berujul "Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila" pada penelitian tersebut Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah media blooket berbasis web. Media blooket memberi kesenangan belajar sekaligus memberi tantangan belajar, mengaktifkan belajar peserta didi, dan memiliki relevansi dengan nilai dasar kurikulum merdeka belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif team game tournament (TGT) berbasis media blooket. terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen design dengan populasi penelitian peserta didik di SMA

Negeri Cimanggung dan purposive sampling, kelas eksperimen berjumlah 31 orang dan kelas kontrol berjumlah 31 orang. Analisis data untuk menilai hasil belajar, menggunakan paired sample t – test dengan memberikan test hasil belajar berupa pre-test dan post-test, sedangkan untuk motivasi belajar menggunakan analisis skala Likert dengan memberikan Angket Motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media digital blooket memiliki pengaruh lebih tinggi terhadap motivasi dan hasil belajar, dibandingkan dengan TGT non digital blooket dalam Pendidikan Pancasila, Nilai skor interval motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 94 % (sangat tinggi) dan skor interval kelas kontrol sebesar 54% (Tinggi) untuk hasil belajar kelas eksperimen sebesar 77 % (tinggi) dan untuk hasil belajar kelas kontrol sebesar 63 % (Sedang). dengan uji nilai t-test ¬p-value <0.05 (0.000), menunjukkan pengaruh yang signifikan.

4. Penelitian yang diteliti oleh (Ambarita et al., 2023) pada penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Materi Struktur Atom dan Nanoteknologi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 2 Pematangsiantar" yang dimana pada penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament pada materi struktur atom dan nanoteknologi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas X SMA Negeri 2 Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan metode

kuantitatif dan desain penelitiannya menggunakan True Experimental Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Pematangsiantar yang berjumlah 360 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling, dengan kelas X-3 sebagai kelas eskperimen dan kelas X-4 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket untuk mengukur motivasi belajar dan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar. Setelah data diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji-t. Dari hasil analisis diperoleh rata-rata skor angket pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu pada kelas eksperimen sebesar 97,33 dan pada kelas kontrol sebesar 93,36. Hasil analisa uji t pada angket diperoleh nilai thitung sebesar 2,2887 dengan (Sig.) 0,002 < 0,05 maka Ha diterima. Rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 82,08, rata-rata nilai hasil belajar sebesar 71,94. Berdasarkan perhitungan (N Gain) hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 67% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 53%. Hasil analisa uji t test diperoleh nilai thitung sebesar 5,150 dengan (Sig.) 0,000 < 0,05 maka Ha diterima. Dari hasil penelitian, hipotesis terbukti bahwa terdapat pengaruh pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament pada materi struktur atom dan nanoteknologi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas X SMA Negeri 2 Pematangsiantar.

5. Terakhir, penelitian yang diteliti oleh (Marwati et al., 2023) pada penelitiannya yang berjudul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1" yang dimana hasil penelitian tersebut SD Negeri Plaosan 1 pengajaran bahasa Indonesia masih didominasi oleh guru yang mengakibatkan rendahnya motivasi siswa, menurunnya penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi, meningkatnya penggunaan bahasa daerah, dan preferensi terhadap bahasa daerah, bermain selama waktu luang daripada belajar. Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu dari berbagai model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam disiplin ilmu bahasa Indonesia. Karena pembelajaran kooperatif bentuk Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dapat melibatkan dan menginspirasi siswa dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Plaosan 1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sejumlah pihak, termasuk guru dan siswa, yang akan memperoleh manfaat dari peningkatan motivasi dan peningkatan hasil belajar. Berdasarkan pada hasil Pelaksanaan Tindakan Kelas (PTK) pada siklus I yang diberikan kepada 26 siswa, sebanyak 20 siswa yang memperoleh nilai diatas 70 dengan persentase sebesar 76,923%. Siswa yang memiliki nilai dibawah

70 sebanyak 6 dengan persentase sebesar 23,077%. Sedangkan pada siklus II berdasarkan pada tipe TGT diperoleh hasil yaitu, dari 26 siswa, sebanyak 22 siswa memperoleh nilai diatas KKM dengan persentase 84,615%, sementara siswa yang masih memiliki nilai di bawah KKM sebanyak 4 siswa dengan persentase 15,385%.