

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF SENI BUDAYA DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Rasyid Ahmad Sofi^{1*}, Poppy Purnamasari², Reynaldo Adrian Muda Sijabat³, Putri Ameilia Haryono⁴, Putri Novanicha⁵, Ngadiono⁶, Arif Hidajad⁷

¹²³⁴⁵ Pendidikan Profesi Guru, Program Studi Seni Budaya, Universitas Negeri Surabaya.

⁶SMP Negeri 34 Surabaya

Email: rarasyidsofi02@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menerapkan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk mengembangkan kapasitas kognitif siswa kelas VIII F pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 34 Surabaya. Kurikulum Mandiri Seni Budaya mendukung pembelajaran berbasis kerja dan debat kelompok. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan melalui dua siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi maupun refleksi. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII F dengan jumlah siswa 27 orang. Data diperoleh dengan cara observasi, tes, dan pencatatan serta data dianalisis secara statistik dan kualitatif. Hasil penelitian memperlihatkan teknik pembelajaran kooperatif model TGT dapat meningkatkan kapasitas kognitif siswa kelas VIII F pada materi Mengenal dan Mengolah Bahan Warna Alam secara signifikan. Ketuntasan belajar pada siklus 1 sejumlah 51,8% dan pada siklus 2 sebesar 85,14%. Teknik pembelajaran kooperatif model TGT terbukti mampu memenuhi kebutuhan siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Kata Kunci: kognitif, seni budaya, kooperatif, Teams Games Tournament

Abstract

This study applies cooperative learning type Teams Games Tournament (TGT) to develop the cognitive capacity of class VIII F students in the subject of Arts and Culture at SMP Negeri 34 Surabaya. The Independent Curriculum of Arts and Culture supports work-based learning and group debate. This Classroom Action Research was conducted through two cycles: planning, implementation, observation and reflection. This study was conducted in class VIII F with 27 students. Data were obtained through observation, testing, and recording and the data were analyzed statistically and qualitatively. The results of the study showed that the cooperative learning technique of the TGT model can significantly increase the cognitive capacity of class VIII F students in the material Recognizing and Processing Natural Color Materials. Learning completeness in cycle 1 was 51.8% and in cycle 2 it was 85.14%. The cooperative learning technique of the TGT model has been proven to be able to meet students' needs and make learning more enjoyable.

Keywords: cognitive, arts and culture, cooperative, Teams Games Tournament.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran erat kaitannya dengan kompetensi afektif, kognitif dan psikomotorik yang menjadi satu kesatuan (Nissa, 2022). Guru harus mengidentifikasi apa yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan pengajaran, termasuk metodologi pembelajaran. Selain perencanaan yang matang dan komunikasi yang baik, pembelajaran memerlukan taktik pengembangan yang memotivasi siswa untuk belajar secara aktif (Muhammad &

Ulfa, 2024). Seseorang terus-menerus mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru melalui kontak dengan informasi dan lingkungan (Harry dkk., 2023).

Dari segi bahasa kognitif berasal dari kata “Cogitare” dalam bahasa latin yang artinya berfikir (Zakiya, 2025). Kognitif merupakan proses mental yang berkaitan dengan berpikir, yaitu kemampuan seseorang dalam mengaitkan, menilai, atau merefleksikan suatu kejadian berdasarkan informasi atau pengalaman nyata yang telah dialami (Ramadanti dkk., 2022). Dalam pendidikan khususnya pembelajaran, kognitif membahas bagaimana sikap dan tingkah laku seseorang/peserta belajar dalam mencapai tujuan dengan pertimbangan pemahaman atau persepsi. Kognitif merujuk pada kemampuan anak untuk berpikir secara lebih mendalam, serta keterampilan dalam bernalar dan menyelesaikan masalah (Ilhami, 2022). Secara umum, hal tersebut dikenal dengan ciri mementingkan proses pembelajaran daripada hasil dari pembelajaran, yang mana lebih memperhatikan stimulus atau rangsang dan respon dari peserta belajar.

Keberhasilan belajar ranah kognitif peserta didik tidak terlepas dari strategi pembelajaran yang diterapkan. Strategi atau model pembelajaran kooperatif ialah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada kolaborasi antar peserta didik pada kelompok kecil guna mencapai tujuan pembelajaran bersama. Strategi pembelajaran kooperatif dinilai dapat membantu peserta didik dalam tercapainya tujuan pembelajaran, dikarenakan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan meningkatkan pemahaman melalui diskusi dan interaksi. Pembelajaran kooperatif secara sengaja membangun interaksi timbal balik, sehingga peserta didik tidak hanya belajar dari guru dan buku teks, tetapi juga dari teman-teman sekelasnya (Rahma dkk., 2023).

Terdapat berbagai metode pembelajaran kooperatif, termasuk Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) melibatkan semua siswa secara setara, mendukung bimbingan sebaya, dan menggunakan permainan dan penghargaan (Stiadi & Lestary, 2023). Pembelajaran TGT mendorong tanggung jawab, kolaborasi, kompetisi yang sehat, dan partisipasi dalam pembelajaran sambil membuat siswa rileks. Menurut Slavin, inti dari kegiatan yang perlu dilakukan meliputi penyajian kelas, pembagian kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok (Janah & Fitriani, 2023).

SMP Negeri 34 Surabaya merupakan salah satu SMP di Kecamatan Wiyung, Kota Surabaya, Jawa Timur. Sekolah ini memiliki masalah kompetensi kognitif seperti sekolah lainnya. Hal ini berdasarkan pengamatan peneliti terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas, yaitu hasil *pretest* yang rerata nilainya tidak mencapai KKM. Berdasarkan hasil observasi pada siswa, siswa menginginkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik. Guru seni budaya SMP Negeri 34 Surabaya, Ngadiono, S.Pd. menyatakan bahwa pembelajaran sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik, menggunakan teknologi ataupun tidak, yang penting dapat menarik bagi belajar siswa.

Salah satu kelas yang memiliki permasalahan terkait pembelajaran dan hasil belajar yaitu kelas VIII F. Berdasarkan hasil *pretest* bulan Februari, kelas VIII F memiliki rerata kapasitas kognitif terendah. Dari 27 siswa kelas VIII F, hanya 7 yang memperoleh nilai KKM 80, nilai rerata kelas 72,6. Kemampuan kognitif siswa harus ditingkatkan, tidak hanya kemampuan psikomotorik, sebagai ilmu dasar dari pengimplementasian ilmu

kesenian. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu dilakukannya penentuan strategi pembelajaran yang sejalan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal tersebut tidak terlepas dari pengimplementasian strategi atau model pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran seni budaya pada bulan Februari 2025, bahwa pembelajaran yang dilaksanakan lebih sering mengarah pada kompetensi psikomotorik. Sedangkan pada kompetensi kognitif, materi lebih sering dijelaskan dengan metode ceramah, dengan pendalaman menggunakan penugasan pada lembar kerja. Hal tersebut diidentifikasi sebagai salah satu faktor rendahnya tingkat ketercapaian nilai pada kompetensi kognitif siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin meneliti siswa kelas VIII F SMP Negeri 34 Surabaya dengan menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Pendekatan ataupun model pembelajaran tersebut sesuai dengan tuntutan siswa SMP Negeri 34 Surabaya, yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan aktif.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi kognitif siswa kelas VIII F SMP Negeri 34 Surabaya dengan menerapkan strategi atau model pembelajaran kooperatif model TGT. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan dapat diterapkan, manfaat bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar kognitif seni budaya ataupun pada mata pelajaran lain dan bagi sekolah sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah tersebut. Dalam rangka menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, penerapan pembelajaran kooperatif model TGT diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada terkait hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik serta menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas.

METODE

Penelitian tindakan kelas (PTK) pada penelitian “Peningkatan Kemampuan Kognitif Seni Budaya dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament”. Peneliti kelas menyelidiki dampak suatu tindakan terhadap peserta penelitian (Azizah, 2021). Siklus PTK mengikuti paradigma Kemmis dan McTaggart. Siklus penelitian meliputi persiapan, kegiatan, observasi, dan refleksi (Mulyati & Watini, 2022). Penelitian dilakukan di SMP Negeri 34 Surabaya, Nomor Induk Sekolah Nasional 20542442. Sekolah tersebut beralamat di Jl. Menganti Wiyung, Kecamatan Wiyung, Surabaya, Jawa Timur. Penelitian difokuskan pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 34 Surabaya semester genap 2024/2025. Jumlah siswa dalam kelas ini adalah 27 orang. Uji coba berlangsung selama 11 minggu, yaitu mulai tanggal 3 Februari sampai dengan 16 April 2025. Penelitian ini penumpulan data melalui observasi, wawancara, tes maupun dokumentasi.

Observasi dilakukan terhadap siswa dan instruktur yang mempelajari seni dan budaya. Dua observasi dilakukan: bakat kognitif dan proses pembelajaran dalam disiplin seni dan budaya. Observasi langsung digunakan. Hasil pembelajaran siswa diukur melalui tes. Tes yang dilakukan adalah tes kompetensi kognitif terkait materi mengenal dan

mengolah bahan warna alam dengan teknik tes tertulis. Tes tersebut dilaksanakan pada kedua siklus dengan masing-masing siklus menggunakan tes tertulis pada lembar kerja yang berisi 10 soal essay. Dokumentasi yaitu pengumpulan data berupa arsip foto, video, dan rekaman selama proses penelitian. Dokumen yang dikumpulkan yaitu modul ajar seni budaya, data siswa kelas VIII F, dan hasil belajar kompetensi kognitif peserta didik kelas VIII F.

Adapun proses analisis dari data kualitatif menggunakan Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan yakni (Ahmad & Mustika, 2021): (1) Reduksi data, dilakukan pada saat melakukan penilaian hasil belajar kompetensi kognitif materi Mengenal dan Mengolah Bahan Warna Alam peserta didik kelas VIII F; (2) Paparan data, dilakukan pada saat hasil belajar kompetensi kognitif yang diperlukan telah tersedia sesuai dengan rubrik dengan memaparkan hasilnya; (3) Penyimpulan, dilakukan pada paparan hasil belajar kompetensi kognitif dengan menyimpulkan paparan data tersebut.

Adapun analisis data kuantitatif menggunakan statistika deskriptif yaitu rerata (mean), dan persentase (Selvia, 2021). (1) Rerata (mean), yaitu menghitung rerata yang didapatkan dari hasil pengolahan data yang berbentuk angka atau nilai. Cara menghitung rerata (mean) yaitu:

$$\text{Rerata (X)} = \frac{(s1+s2+s3+\dots+sn)}{n \text{ (jumlah subjek)}}$$

Persentase ketuntasan, yaitu menghitung jumlah siswa yang nilainya telah mencapai KKM dalam bentuk persentase. Adapun cara menghitungnya yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{siswa tuntas}}{n \text{ (jumlah subjek)}} \times 100 \%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pengamatan sebelum menggunakan teknik pembelajaran kooperatif model TGT, siswa bosan maupun tidak tertarik dalam belajar. Selain itu, anak-anak tidak bersemangat mengikuti kegiatan belajar di kelas. Banyak siswa yang kurang bersemangat dalam pelajaran seni dan budaya. Mereka lebih memilih berbicara dan bermain sendiri dengan temannya, daripada mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal tersebut kemudian divalidasi lagi oleh hasil pretest yang dilakukan sebelum penerapan strategi pembelajaran kooperatif model TGT. Hasil pretest kelas VIII F memperlihatkan total peserta didik yang tuntas dari 27 siswa adalah hanya 7 siswa, dengan rerata nilai 72,6. Nilai rerata tersebut masih dikatakan berada dibawah nilai KKM yaitu 80.

Salah satu penyebab rendahnya nilai pretest siswa kelas VIII F adalah kegiatan pembelajaran yang membosankan, tidak adanya media pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran tidak mengakomodasi karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Selain itu, strategi maupun metode pembelajaran diterapkan pun bagi peserta didik membosankan yaitu dengan metode ceramah dan *teacher center*. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan bahwa beberapa penyebab yang menyebabkan masalah terkait

pembelajaran di antaranya karena proses pembelajaran bersifat *teacher centered* (Roni Hamdani dkk., 2022).

Peneliti menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk pembelajaran kooperatif pada penelitian tindakan kelas (PTK) siklus I. Media pembelajaran berupa media powerpoint dan amplop LKPD yang dikerjakan secara bergantian dalam kelompok. Pada siklus I, siswa bersikap sopan di kelas dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, yang menunjukkan pembelajaran yang baik.

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) siklus 2, peneliti tetap menerapkan strategi pembelajaran kooperatif model TGT dengan media pembelajaran yang berbeda yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis kartu permainan secara berkelompok, yang berisi soal dan jawaban. Hasil observasi memperlihatkan seluruh peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir secara aktif dan antusias. Selain itu, peserta didik memperoleh pengalaman belajar menyenangkan.

Hasil Belajar Siklus I

Data yang diperoleh dari pelaksanaan Pretest dan Postest I pada satu kali pertemuan pembelajaran 2JPx40 menit. Pada pelaksanaan pembelajaran dalam siklus 1 dihadiri oleh 27 peserta didik dan hasil dari proses pembelajaran dapat diamati melalui tabel sebagai berikut :

Tabel 3.1 Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Aspek	Pretest	Postest I
1.	Jumlah Peserta Didik	27	27
2.	Jumlah Peserta Didik Tuntas	7	14
3.	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	20	13
4.	Rerata Nilai	72,6	80,03

Sesuai dengan data yang disajikan, pada pelaksanaan pretest kompetensi kognitif peserta didik kelas VIII F, dari 27 siswa hanya 7 siswa tuntas dalam tes tersebut atau sebesar 25,9% peserta didik kelas VIII F yang tuntas pada pretest. Setelah dilakukannya tindakan pada siklus I, maka dilaksanakan postest I, yang dimana hasil belajar peserta didik terjadi kenaikan. Pada postest I, siswa kelas VIII F yang tuntas pada tes yaitu sebanyak 14 siswa atau sebesar 51,8% peserta didik kelas VIII F yang tuntas pada postest I, dengan nilai rerata kelas sebesar 80,03.

Hasil belajar siklus II

Dengan peningkatan hasil belajar siswa yang tidak memuaskan pada siklus I, penilaian dan intervensi diulang pada siklus II. Setelah siklus II, posttest II menambah hasil belajar siswa. Kelas VIII F yang tuntas posttest II meningkat menjadi 23 siswa, 85,18%, dengan nilai rerata kelas 89,9. Tabel berikut membandingkan hasil belajar siswa kelas VIII F Siklus I dan Siklus II :

Tabel 3.2 Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Aspek	Postest I	Postest II
1.	Jumlah Peserta Didik	27	27
2.	Jumlah Peserta Didik Tuntas	14	23
3.	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	13	4
4.	Rerata Nilai	80,03	89,9

Berdasarkan statistik, siswa siklus II belajar lebih banyak daripada siswa siklus I. Sasaran pembelajaran posttest I dan II diselesaikan oleh 64,28% atau 9 siswa lebih banyak. Siswa yang tidak menyelesaikan pembelajaran turun sebanyak 69,2%, atau 9 siswa. Dari 80,03 menjadi 89,9, nilai rerata meningkat 10,97%.

Pembahasan

Pada pembelajaran Siklus I, peserta didik kelas VIII F mendapatkan materi mengenai mengenal dan mengolah bahan warna alam melalui media powerpoint. Kemudian, peserta didik mengerjakan LKPD berupa amplop LKPD yang dikerjakan secara kooperatif. Pada pembelajaran siklus I ini, penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah diterapkan melalui amplop LKPD yang dikerjakan secara berkelompok. Akan tetapi, pembelajaran ini masih kurang menarik bagi peserta didik dan kurang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar pada postest I yang mengalami peningkatan, akan tetapi belum terlihat signifikan. Salah satu penyebabnya adalah media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik, sehingga perlu ada perbaikan dan inovasi pada media pembelajaran.

Pada pembelajaran siklus II, peneliti melakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis kartu permainan yang berisi soal dan jawaban, yang kemudian dari permainan tersebut terdapat turnamen secara berkelompok berupa poin dari menjawab soal pada kartu tersebut. Terbukti bahwa perbaikan yang dilakukan tersebut berhasil meningkatkan nilai kompetensi kognitif peserta didik kelas VIII F. Selain meningkatkan hasil belajar kompetensi kognitif, tindakan pada Siklus II juga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang belum terlihat pada saat pembelajaran Siklus I.

Pada pembelajaran Siklus I, peserta didik kelas VIII F mendapatkan materi mengenai mengenal dan mengolah bahan warna alam melalui media powerpoint. Kemudian, peserta didik mengerjakan LKPD berupa amplop LKPD yang dikerjakan secara kooperatif. Pada pembelajaran siklus I ini, penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah diterapkan melalui amplop LKPD yang dikerjakan secara berkelompok. Akan tetapi, pembelajaran ini masih kurang menarik bagi peserta didik dan kurang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar pada postest I yang mengalami peningkatan, akan tetapi belum terlihat signifikan. Salah satu penyebabnya adalah media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik, sehingga perlu ada perbaikan dan inovasi pada media pembelajaran.

Pada pembelajaran siklus II, peneliti melakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis kartu permainan yang berisi soal dan jawaban, yang kemudian dari permainan tersebut terdapat turnamen secara

berkelompok berupa poin dari menjawab soal pada kartu tersebut. Terbukti bahwa perbaikan yang dilakukan tersebut berhasil meningkatkan nilai kompetensi kognitif peserta didik kelas VIII F. Selain meningkatkan hasil belajar kompetensi kognitif, tindakan pada Siklus II juga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang belum terlihat pada saat pembelajaran Siklus I.

Dari penerapan strategi pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT), menampilkan data hasil belajar kompetensi kognitif mata pelajaran seni budaya siswa kelas VIII F yang telah dilakukan rekapitulasi pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Data Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

SIKLUS	Kelompok Eksperimen			
	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Pra Siklus	7	25,92 %	20	74,07 %
Siklus I	14	51,85 %	13	48,14 %
Siklus II	23	85,18 %	4	14,81 %

Tabel 3.3 memperlihatkan teknik pendekatan pembelajaran pada guru untuk pengembangan kemampuan kognitif siswa sudah ideal. Hasil belajar siswa bertambah dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut tidak terlepas dari terobosan pembelajaran seperti penerapan teknik pembelajaran. Pendekatan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan hasil belajar pada siklus I, meskipun tidak signifikan. Media pembelajaran yang membosankan siswa menjadi salah satu penyebabnya. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan dari Izzah dan Setiawan bahwa media pembelajaran dapat membuat peserta didik menjadi bosan sehingga menurunkan motivasi peserta didik (Izzah & Setiawan, 2023).

Pada siklus I, materi pembelajaran LKPD dalam amplop dikerjakan secara bergantian dalam kelompok untuk memudahkan pembelajaran kelompok dalam bentuk permainan turnamen. Siklus II menggunakan metodologi pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) seperti pada siklus I. Hasil belajar siswa bertambah signifikan pada siklus II. Penggunaan media membedakan siklus pembelajaran I dan II. Media pembelajaran ini ialah media pembelajaran berbasis kartu permainan yang berisi soal dan jawaban. Pada media pembelajaran ini, peserta didik akan diajak bermain kartu secara berkelompok, dimana nantinya akan ada turnamen antar kelompok di dalam kelas untuk menjawab soal-soal pada kartu. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Nirmalasari bahwa turnamen dalam pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran TGT membuat peserta didik lebih semangat belajar, dan menghilangkan rasa bosan saat proses kegiatan belajar mengajar (Larasati & Aini, 2022).

Praktik pembelajaran kooperatif memakai paradigma *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan kognitif siswa. Taktik pembelajaran ini bisa menambah aktivitas dan minat belajar siswa serta hasil belajar. Praktik pembelajaran kooperatif yang

menggunakan model TGT memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, berbicara dengan teman sebaya, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Musdalifah mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif menggunakan model TGT melibatkan semua siswa dan melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, yang mencakup kegiatan yang menumbuhkan kegembiraan belajar dan kerja sama.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi kognitif siswa kelas VIII F seni budaya. Hasil penelitian ini memperlihatkan hasil belajar dari siklus I ke siklus II terjadi kenaikan yang signifikan. Motivasi dan minat belajar siswa meningkat seiring dengan hasil belajar. Hasil belajar kompetensi kognitif siswa meningkat cukup signifikan pada siklus I, yaitu sebanyak 14 siswa (51,8%) tuntas belajar dengan nilai rerata 80,03. Pada siklus II, sebanyak 23 siswa (85,18%) tuntas belajar dengan nilai rerata 89,9. Teknik pembelajaran kooperatif tipe TGT telah sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

SARAN

Peneliti dapat memberikan beberapa rekomendasi untuk meningkatkan pembelajaran di kelas berdasarkan refleksi dari penelitian tentang strategi pembelajaran kooperatif menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti menyarankan untuk mengembangkan materi pembelajaran dan menerapkannya pada metodologi pembelajaran. Hal ini penting karena media pembelajaran membantu pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kelas memerlukan berbagai pendekatan dan kegiatan pembelajaran untuk membuat siswa tetap terlibat. Hal ini dilakukan untuk membangun pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Center/Student Oriented*) dengan mengevaluasi karakteristik siswa dan persyaratan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Harry, K. D., Adha, H., Lestari, T. D., Sabila, I. H., & Widya. (2023). Strategi Pembelajaran Efektif Di SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 554–559. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10129165>
- Ilhami, A. (2022). Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 605–619. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6564>

- Izzah, A. N., & Setiawan, D. (2023). Penggunaan Media Pop Up Book sebagai Media Belajar yang Menyenangkan di Rumah Dalam Inovasi Pembelajaran SD Kelas Rendah. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 86–92. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1119>
- Janah, A. N., & Fitriani, L. (2023). Model Kooperatif Learning Berbasis TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Mufrodat Di MTs El Jasmeen Malang. *IHTIMAM: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Volume 6, Nomor 2*, 28–38.
- Larasati, D. A., & Aini, I. N. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Volume 5, No 4*. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.1015-1022>
- Muhammad, & Ulfa, M. (2024). Implementasi Perencanaan Pemilihan dan Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus di MTs Jauharotul Huda Jakarta). *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Volume 1, Nomor 2*, 218–223.
- Mulyati, E., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Menggunakan Bahan Loostpart di TK Mutiara Setu. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 652–656. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.478>
- Musdalifah, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 47–66. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.221>
- Nissa, I. C. (2022). Edukasi Integrasi Hots Dalam Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Pada Guru Sd Program PPG. 2(4).
- Rahma, N., Oktaviana, N. I., Fadhilah, P. N., Apriliani, D., Mulyati, M., & Marini, A. (2023, Oktober). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing Dalam Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*.
- Ramadanti, M., Sary, C. P., & Suarni, S. (2022). PSIKOLOGI KOGNITIF (Suatu Kajian Proses Mental dan Pikiran Manusia). *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 8(1), 56–69. <https://doi.org/10.30863/ajdsk.v8i1.3205>
- Roni Hamdani, A., Dahlan, T., Indriani, R., & Ansor Karimah, A. (2022). Analisis Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 751–763. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.252>
- Selvia, D. (2021). Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fisika. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(2), 47–55. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i2.1899>
- Stiadi, E., & Lestary, R. (2023). Workshop Penerapan Model Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Kahoot bagi Guru MGMP SMA Bengkulu. 1(2), 30–36.
- Zakiya, L. N. (2025). Implementasi Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Pada Pelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah. *Journal Of Educational Research And Community Service (JERCS)*, 1(2), 168–175.