



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan  
P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 11, No. 1, April 2023  
doi:<https://doi.org/10.30598/pedagogikavol11issue1year2023>  
<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>,  
email: [jurnalpedagogika@gmail.com](mailto:jurnalpedagogika@gmail.com)

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN ALAT PERAGA SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF IPA PADA MATERI MAGNET DAN SIFAT-SIFATNYA**

**Yulianti Behuku<sup>1</sup>, Estevanus Kristian Huliselan<sup>2\*</sup>, Marleny Leasa<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pattimura, Ambon

<sup>2\*</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Pattimura, Ambon  
[ekhuliselan@yahoo.com](mailto:ekhuliselan@yahoo.com)

**Abstrak,** Penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan alat peraga sederhana digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi magnet dan sifat-sifatnya. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VI SD Swasta 23 Leksula, Kabupaten Buru Selatan yang berjumlah 18 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes hasil belajar dan lembar observasi untuk peserta didik dan pendidik. Hasil tes awal menunjukkan bahwa 100% kemampuan kognitif awal peserta didik pada kualifikasi gagal. Setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga sederhana, maka 100% peserta didik tuntas menguasai materi dan berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan rata-rata gain ternormalisasi ( $g$ ), diperoleh bahwa peningkatan kemampuan kognitif peserta didik berada pada kategori tinggi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga sederhana sangat baik diterapkan dalam proses pembelajaran IPA khususnya materi magnet dan sifat-sifatnya.

**Kata Kunci:** *team games tournament*, alat peraga sederhana, hasil belajar kognitif

## **IMPLEMENTATION OF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL WITH SIMPLE PROPS TO IMPROVE COGNITIVE LEARNING OUTCOMES OF SCIENCE ON MAGNETIC MATTER AND ITS PROPERTIES**

**Yulianti Behuku<sup>1</sup>, Estevanus Kristian Huliselan<sup>2\*</sup>, Marleny Leasa<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup>Elementary School Teacher Education Study Program, Pattimura University, Ambon

<sup>2\*</sup>Physics Education Study Program, Pattimura University, Ambon  
[ekhuliselan@yahoo.com](mailto:ekhuliselan@yahoo.com)

**Abstract,** The application of the *team games tournament* (TGT) learning model assisted by simple props is used to improve students' cognitive learning outcomes on the magnetic matter and its properties. This research was conducted on class VI students of SD Swasta 23 Leksula, South Buru Regency, totaling 18 people. The method used in this research is a descriptive research method with a quantitative approach. The instruments used in this research are learning outcomes test instruments and observation forms for students and teachers. The initial test results showed that 100% of the initial cognitive abilities

*of students in the qualification failed. After applying the TGT learning model assisted by simple props, 100% of students completely mastered the matter and were in very good qualifications. Based on the average normalized gain ( $g$ ), it was found that the improvement of students' cognitive abilities was in the high category. The results of this study prove that the TGT learning model assisted by simple props is very good applied in the process of learning science, especially magnetic matter and its properties.*

**Keywords:** *team games tournament, simple props, cognitive learning outcomes*

Submitted: 29 Maret 2023.

Accepted: 29 April 2023

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar (SD) bertujuan agar peserta didik mengembangkan rasa ingin tahu, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam upaya meningkatkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA di SD maka pendidik perlu memahami karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik SD yang senang bermain dan bergerak, bekerja berkelompok, merasakan dan melakukan sesuatu secara langsung (Hasanah dkk, 2018:127-139). Untuk itu, proses pembelajaran akan dapat berjalan dengan baik apabila situasi dalam proses pembelajaran dapat menyenangkan bagi peserta didik. Proses pembelajaran melibatkan berbagai kegiatan dalam memberikan pengalaman belajar secara langsung bagi peserta didik meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil pengamatan pada SD Swasta 23 Leksula, pembelajaran IPA masih belum maksimal. Kondisi ini disebabkan karena peratatan eksperimen yang kurang memadai dan metode ceramah masih mendominasi proses pembelajaran dengan berorientasi pada hafalan materi sehingga berpengaruh pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan pendidik, ditemukan bahwa model-model pembelajaran kooperatif belum pernah digunakan. Kondisi ini berdampak pada peserta didik menjadi bosan dan kurang memahami materi yang diberikan. Hal ini dibuktikan berdasarkan data kriteria ketuntasan minimal kompetensi dasar (KKM-KD) materi gaya magnet dan sifat-sifatnya diperoleh bahwa rerata peserta didik hanya memiliki KKM KD sebesar 60 dari yang ditetapkan sekolah sebesar 65.

Cara yang terbaik untuk mereduksi masalah ini adalah menerapkan model-model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran dan salah satu diantaranya adalah tipe *team games tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan pada peserta didik SD. Selain itu, model ini melibatkan

aktivitas seluruh peserta didik tanpa membedakan status, dan peserta didik dapat berperan sebagai tutor sebaya dalam aktivitas *games* dan *tournament* (Yudianto dkk, 2014: 232-330). Kelebihan model pembelajaran TGT yaitu dapat meningkatkan kinerja pendidik dan hasil belajar peserta didik karena proses pembelajaran akan menyenangkan dan bermakna (Susanna, 2017:96-105). Selain itu, proses pembelajaran dengan TGT akan menarik perhatian peserta didik (Ningrum, 2015:248-254), karena pembelajaran akan bersifat santai dan menyenangkan sehingga kreatifitas dan minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan (Setiawan, 2021:131-137) yang berimplikasi terhadap peningkatan hasil belajar (Umar, 2021:140-147). Disisi lain, model pembelajaran TGT dapat berhasil di terapkan karena *games* dan *turnament* sangat tepat diterapkan pada peserta didik jenjang SD yang senang terhadap permainan (Adiputra dan Heryadi, 2021:104-111).

Terkait dengan materi yang akan diterapkan dengan model pembelajaran TGT yaitu magnet dan sifat-sifatnya, maka materi ini dapat dikelompokan sebagai materi yang bersifat abstrak. Untuk itu, jika dalam proses pembelajaran peserta didik tidak melakukan eksperimen maka akan menyulitkan dalam memahami materi tersebut. Disisi lain, alat dan bahan eksperimen pada SD Swasta 23 Leksula yang sangat kurang akan menyulitkan perserta didik melaksanakan ekperimen meskipun dalam bentuk sederhana. Kondisi ini akan dapat direduksi dengan menggunakan alat peraga sederhana yang dikembangkan oleh pendidik. Alat peraga sederhana merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang terbuat dari benda-benda sederhana dan mudah diperoleh serta tidak memerlukan banyak biaya, namun memudahkan peserta didik dalam memahami materi (Suprayanti dkk, 2016:30-35). Kelebihan alat peraga yaitu dapat digunakan untuk membuktikan konsep-konsep atau gejala-gejala dalam materi pelajaran (Budiyanto, 2015:83:88) dan pemanfaatannya tanpa memerlukan keahlian khusus (Saputri dan Dewi, 2014: 109-115). Alat peraga sederhana juga akan membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik (Juliyesi, 2021:22-33), serta pemahaman dan kreativitas peserta didik yang berdampak pada peningkatan hasil belajar (Budiman dkk, 2016:56-60). Disisi lain, materi magnet dan sifat-sifatnya yang bersifat abstrak sangat tepat menggunakan alat peraga sederhana. Menurut Yelianti dkk (2018: 104-111) bahwa alat peraga sederhana dapat membantu pendidik dalam menerapkan materi-materi yang bersifat abstrak. Diharapkan, model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga sederhana dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di SD terutama pada materi IPA.

## METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VI SD Swasta 23 Leksula yang berjumlah 18 orang yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar dan lembar observasi untuk peserta didik serta pendidik selama berlangsungnya proses pembelajaran. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, maka dilakukan tes berupa *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) berupa tes formatif. Tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan awal kognitif peserta didik terhadap konsep yang akan diajarkan, sedangkan tes akhir dilaksanakan sesudah proses pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga sederhana. Alat peraga sederhana dalam penelitian ini menggunakan magnet dan baterai, serta bahan-bahan bekas seperti: kabel, kawat tembaga bekas, dan paku kecil. Selain itu, observasi dilakukan oleh observer dalam hal ini pendidik yang mengajar di kelas VI dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas peserta didik dan pendidik. Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis skor pencapaian tes awal dan tes akhir menggunakan persamaan 1, berikut:

$$\text{Skor pencapaian} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100 \dots\dots\dots (1)$$

Berdasarkan data hasil analisis hasil belajar kemudian dikelompokkan berdasarkan acuan penilaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan SD Swasta 23 Leksula yaitu:  $\geq 65$  Tuntas dan  $< 65$  Tidak Tuntas. Selanjutnya kategori tingkat kemampuan kognitif ditentukan berdasarkan interval ketuntasan dengan kualifikasi yaitu: Sangat Baik (89-100), Baik (77-88), Cukup (65-76) dan Kurang/Gagal ( $<65$ ). Untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif, maka digunakan analisis rata-rata gain ternormalisasi yang ditentukan berdasarkan data tes awal dan tes akhir berdasarkan persamaan Richard R. Hake yang dikembangkan tahun 1998 (Sitania dkk, 2022:1-9), sesuai persamaan 2 berikut:

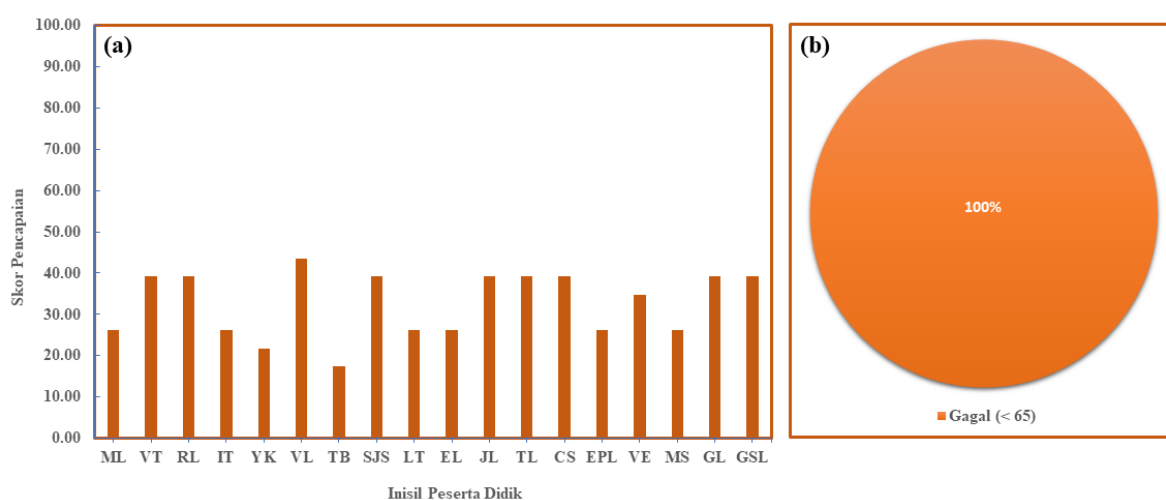
$$\langle g \rangle = \frac{\% (T_{akhir}) - \% (T_{awal})}{100 - \% (T_{awal})} \dots\dots\dots (2)$$

Dimana:  $\langle g \rangle$ : rata-rata gain ternormalisasi,  $\% (T_{akhir})$ : persentase rata-rata tes akhir dan  $\% (T_{awal})$ : persentase rata-rata tes awal. Kriteria rata-rata gain ternormalisasi ditetapkan berdasarkan kategori: ( $\langle g \rangle \geq 0,7$ ) (Tinggi),  $0,7 > (\langle g \rangle) \geq 0,3$  (Sedang) dan ( $\langle g \rangle < 0,3$ ) (Rendah).

## HASIL

### Kemampuan Awal dan Akhir Kognitif Peserta Didik

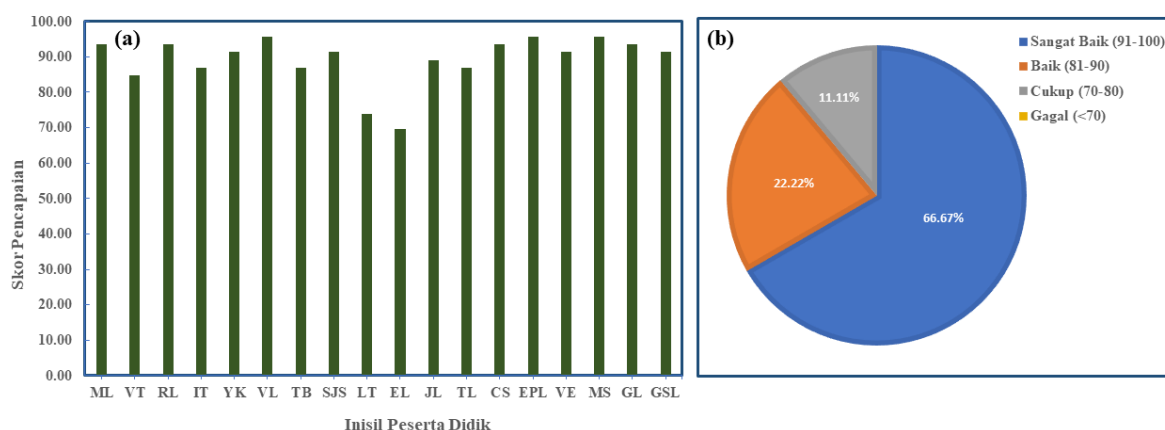
Sebelum penerapan model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga sederhana, maka tes awal dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan awal kognitif peserta didik tentang materi magnet dan sifat-sifatnya yang hasilnya ditunjukkan pada gambar 1. Hasil tes awal secara individual menunjukkan bahwa skor pencapaian peserta didik terendah sebesar 17,39 dan tertinggi 43,47 (Gambar 1a). Berdasarkan interval ketuntasan kemampuan kognitif peserta didik pada tes awal secara klasikal menunjukkan bahwa 18 orang peserta didik (100%) berada pada kategori gagal dan tidak tuntas (Gambar 1b) dengan nilai rata-rata skor pencapaian sebesar 32,61. Untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang rendah, maka diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga sederhana.



**Gambar 1.** Hasil tes awal peserta didik. (a) nilai secara individual; (b) persentase secara klasikal

Setelah proses belajar mengajar telah selesai, maka dilakukan tes akhir untuk menunjukkan kemampuan belajar peserta didik pada materi magnet dan sifat-sifatnya dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga sederhana. Hasil tes akhir peserta didik ditunjukkan pada gambar 2. Hasil tes akhir menunjukkan bahwa secara individual skor pencapaian terendah 69,57 dan skor pencapaian tertinggi 95,65 (Gambar 2a) dengan rata-rata skor pencapaian tes akhir 89,13. Secara klasikal, hasil tes akhir membuktikan bahwa 18 peserta didik (100%) berada pada kategori tuntas, dengan kualifikasi ketuntasan 12 peserta didik (66,67%) berada pada kualifikasi sangat baik, 4 peserta didik (22,22%) baik dan 2 peserta didik (11,11%) pada kualifikasi cukup (Gambar 2b). Meskipun 2 peserta didik berada pada

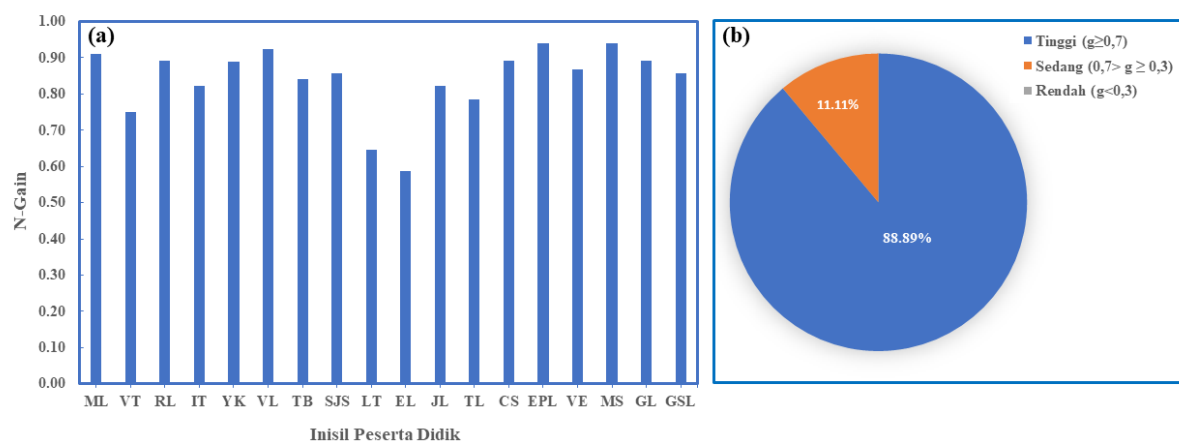
kualifikasi cukup karena kurang fokus dalam proses pembelajaran (berdasarkan hasil observasi peserta didik), namun berdasarkan KKM yang ditetapkan di SD Swasta 23 Leksula, maka seluruh peserta didik (100%) dikategorikan tuntas ( $KKM \geq 65$ ) dan secara klasikal, rata-rata pencapaian KKM peserta didik berada pada kualifikasi sangat baik. Hal ini berarti bahwa seluruh indikator kompetensi yang dijadikan sebagai bahan pembelajaran dalam materi magnet dan sifat-sifatnya telah dimengerti serta dipahami peserta didik secara maksimal. Selain itu, peserta didik juga sudah dapat melaksanakan percobaan menggunakan alat peraga sederhana.



**Gambar 2.** Hasil tes akhir peserta didik. (a) tes akhir secara individual; (b) persentase ketuntasan

### Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Dalam mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik akibat penerapan model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga sederhana, maka digunakan rata-rata gain ternormalisasi ( $g$ ) (Reniwuryaan dkk., 2022:222-229). Peningkatan hasil belajar berdasarkan analisis rata-rata gain ternormalisasi ditunjukkan pada gambar 3. Berdasarkan hasil analisis peningkatan hasil belajar yang mengacu data tes awal dan tes akhir terhadap keseluruhan peserta didik yang berjumlah 18 orang, diperoleh bahwa secara individual, peningkatan hasil belajar terendah 0,59 dan tertinggi 0,94 (Gambar 3a) dengan nilai rata-rata gain ternormalisasi ( $g$ ) sebesar 0,84 yang berada pada kategori tinggi. Selain itu, secara klasikal jika dikelompokkan berdasarkan kategori peningkatan hasil belajar kognitif, maka terdapat 16 peserta didik (88,89%) berada pada kategori tinggi dan 2 peserta didik (11,11%) berada pada kategori sedang (Gambar 3b).



**Gambar 3.** Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. (a) peningkatan secara individual; (b) persentase peningkatan secara klasikal

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada peserta didik kelas VI di SD Swasta 23 Leksula, sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar peserta didik diberikan tes awal terlihat hasil bahwa 100% (18 orang) peserta didik berada pada kualifikasi gagal. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan awal peserta didik terhadap materi. Kekurangan tersebut menyebabkan peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pendidik sehingga membuat hasil belajar peserta didik rendah. Pada umumnya rendahnya hasil tes awal disebabkan karena kurangnya pengetahuan awal terhadap materi yang dimiliki peserta didik (Perdana, 2017:143-152).

Selanjutnya, tes akhir dilakukan setelah peserta didik diberikan materi tentang magnet dan sifat-sifatnya berdasarkan indikator-indikator kompetensi pembelajarannya dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga sederhana. Hasil tes akhir kognitif menunjukkan bahwa seluruh peserta didik (100%) telah mampu menguasai materi magnet dan sifat-sifatnya. Hal ini berarti bahwa seluruh indikator kompetensi yang dijadikan sebagai bahan pembelajaran pada materi magnet dan sifat-sifatnya telah dipahami peserta didik secara maksimal. Pencapaian ini karena peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran, maka seluruh peserta didik terlibat aktif dalam *games* dan *tournament* untuk menjawab soal-soal yang diberikan pendidik. Menurut Hasanah dkk (2020:104-111) bahwa model pembelajaran TGT dapat membangkitkan motivasi sehingga peserta didik bersemangat untuk belajar dan berkompetisi dalam *tournament*.

Berdasarkan hasil observasi, bila dibandingkan dengan pertemuan pertama, pembelajaran pada pertemuan kedua jauh lebih baik. Pada pertemuan kedua, peserta didik



sudah dapat menerima materi dan melakukan kerjasama dalam melakukan eksperimen benda yang bersifat magnetis dan non magnetis dalam kelompok dengan sangat baik. Hal ini dikarenakan pendidik sudah menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga sederhana dengan sangat baik. Model pembelajaran TGT sangat efektif dan sangat cocok untuk diterapkan di SD yang membuat peserta didik dapat bekerja dalam kelompok dengan baik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Pencapaian KKM oleh peserta didik disebabkan karena model pembelajaran TGT mampu meningkatkan minat dan kreatifitas peserta didik yang berimplikasi pada meningkatnya hasil belajar (Setiawan dkk, 2021:131-137).

Selain model pembelajaran TGT, peserta didik juga sudah dapat melaksanakan eksperimen-eksperimen dengan sangat baik, senang dan tertarik menggunakan alat peraga sederhana, karena selama ini eksperimen-eksperimen belum pernah dilakukan dalam proses pembelajaran. Ketertarikan peserta didik terhadap alat peraga menimbulkan rasa ingin tahu sehingga menimbulkan semangat dan motivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak bagi pencapaian indikator-indikator materi tentang magnet dan sifat-sifatnya. Menurut Juliyesi (2021:22-33) bahwa alat peraga sederhana dapat menimbulkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini berimplikasi pada ketuntasan penguasaan materi oleh peserta didik karena telah memenuhi KKM yang ditentukan sekolah ( $KKM > 65$ ). Menurut Sari dan Murwatiningsih (2015:151-163) bahwa proses pembelajaran disebut berhasil dan tuntas apabila sudah memenuhi KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan hasil analisis peningkatan hasil belajar menggunakan data tes awal dan tes akhir terhadap keseluruhan peserta didik yang berjumlah 18 orang, diperoleh bahwa nilai rata-rata gain ternormalisasi ( $g$ ) sebesar 0,84 yang berada pada kategori tinggi. Meskipun terdapat 2 peserta didik masih berada pada kategori sedang, namun mayoritas 16 orang peserta didik berada pada kategori tinggi. Tingginya nilai rata-rata gain ternormalisasi juga dipengaruhi oleh nilai tes awal dan tes akhir peserta didik. Pada tes awal 100% peserta didik berada pada kualifikasi gagal dengan nilai rata-rata sangat rendah sebesar 32,61, namun pada tes akhir seluruh peserta didik berada pada kualifikasi sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 89,13. Besarnya peroleh nilai kedua tes ini menyebabkan pencapaian rata-rata gain ternormalisasi pada kategori tinggi sebesar 0,84.

Pencapaian ini disebabkan karena model pembelajaran TGT membuat peserta didik merasa senang karena pembelajaran berbasis permainan dan pertandingan. Peserta didik antusias berperan aktif dalam proses pembelajaran pada masing-masing kelompok (*teams*) untuk menjawab pertanyaan dengan benar (*games*) dan berlomba untuk memenangkan



kompetisi antar kelompok (*tournament*). Selain itu, rekondisi tim dalam bentuk penghargaan diberikan pendidik memacu peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran. Menurut Adiputra dan Heryadi (2021:104-111) bahwa proses pembelajaran dengan model TGT apalagi pada anak SD yang masih senang bermain akan membuat peserta didik merasa senang dan mejadi aktif serta bersemangat dalam proses pembelajaran apalagi disertai penghargaan kepada kelompok yang memenangkan *games* dan *tournament*. Disisi lain, penghargaan yang diberikan pendidik dalam proses pembelajaran akan membangkitkan suasana dan semangat peserta didik (Risaldi dkk., 2021:77-86).

Selain model pembelajaran TGT yang menyenangkan peserta didik, penggunaan alat peraga sederhana juga memberikan dampak yang sangat baik dalam proses pembelajaran karena pemahaman dan kreatifitas peserta didik dapat ditingkatkan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Menurut Budiman dkk (2016: 56-60) bahwa eksperimen dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan pemahaman, kreatifitas dan hasil belajar peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga sederhana ternyata memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui eksperimen, pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah peserta didik selain menimbulkan rasa senang dan menarik peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menghindari verbalisme. Menurut Nirwansyah (2015: 27-38) bahwa alat peraga yang digunakan dalam metode eksperimen dapat menghilangkan verbalisme pada peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menarik yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Selain itu, konsep magnet dan sifat-sifatnya yang bersifat abstrak disajikan dalam bentuk konkrit melalui eksperimen dan peserta didik terlibat langsung dalam membuktikan materi apalagi menggunakan alat peraga sederhana. Kondisi ini membuat peserta didik lebih memahami materi yang diberikan, sehingga pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan dan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Ritiauw, dkk (2021: 87-102) bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran akan berdampak sangat baik bagi peningkatan hasil belajar. Selain keterlibatan peserta didik, alat peraga dapat membantu pendidik menyajikan materi yang bersifat abstrak (Yelianti dkk., 2018:104-111). Selain itu, alat peraga juga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan peserta didik sehingga hasil belajar dapat meningkat (Krisnadi, 2022: 365-376). Peningkatan hasil belajar peserta didik ini membuktikan bahwa pendidik mampu mentransfer materi magnet dan sifat-sifatnya kepada peserta didik dengan sangat baik melalui penerapan model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga sederhana.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas VI di SD Swasta 23 Leksula menunjukkan bahwa kemampuan kognitif awal peserta didik 100% terkualifikasi gagal dengan nilai rata-rata skor pencapaian sebesar 32,61. Setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga sederhana dalam proses pembelajaran, diperoleh kemampuan akhir kognitif 100% peserta didik tuntas menguasai materi dengan rata-rata skor pencapaian tes akhir 89,13 yang berada pada kualifikasi sangat baik. Selanjutnya berdasarkan data tes awal dan tes akhir kognitif peserta didik, maka peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik ditentukan menggunakan rata-rata gain ternormalisasi  $\langle g \rangle$  sebesar 0,84 yang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga sederhana sangat baik diterapkan pada pembelajaran IPA SD, khususnya materi magnet dan sifat-sifatnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adiputra, D.K dan Heryadi, Y. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*, V(2), 104-111.
- Budiman, A.A., Inggriani, A.S., Prasetyo, Y.A., Fauziah, N., dan Septiana, N. 2016. Model Pembelajaran IPA Dengan Alat Peraga Sederhana Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kreativitas Siswa di MTS Ma'arif Cikeruh, Jatinangor. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, 5(1), 56-60.
- Budiyanto, A. 2015. Pengembangan Alat Peraga Sederhana Struktur dan Organ Dalam Ikan Untuk Mempermudah Pembelajaran Pada Praktikum Ikhtiologi Perikanan. *Jurnal Kelautan*, 8(2), 83-88.
- Hasanah, U., Wijayanti, R dan Liesdiani, M. 2020. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104-111.
- Juliyesi, S. 2021. Penggunaan Alat Peraga Sederhana Untuk Meningkatkan Perhatian Dan Prestasi Belajar IPA Kelas VIII SMP Negeri 8 Pagar Alam. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(2), 22-33.
- Krisnadi, E. 2022. Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Sebagai Jembatan Proses Abstraksi Siswa Untuk Pemahaman Konsep. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru XIV, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan-Universitas Terbuka, UTCC, Tangerang Selatan, Banten*, 14(1), 365-376

- Ningrum, D.K., Prihandono, T dan Subiki, 2015. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) dengan teknik firing line disertai media kartu dalam pembelajaran IPA (Fisika) di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(3), 248-254.
- Nirwansyah, F. 2015. Penggunaan Manik-Manik Sebagai Alat Peraga Sederhana Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa kelas XII IPA Pada Konsep DNA di SMA Negeri 4 Tanah Jambo Aye Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Biotik*, 3(1), 27-38.
- Perdana, G.P. 2017. Pengetahuan Awal dan Tingkat Keyakinan Siswa Tentang Konsep Listrik Dinamis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 143-152.
- Reniwuryaan, S.R., Huliselan, E.K dan Talakua, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Divisions (STAD) Menggunakan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Kelas V SD Negeri 89 Ambon. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 222-229.
- Risaldi, Y., Ritiauw, S.P., Mahananingtyas, E., dan Johannes, N.Y. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Wael Seram Bagian Barat. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*. 9(2), 77-86.
- Ritiauw, S.P., Mahananingtyas, E., Silawanebessy, W.J.B dan Huliselan, A. (2021). Penerapan Model Value Clarification Technique (VCT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswakelas IV SD Muhammadiyah Ambon. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 9(2), 87-102.
- Saputri, V.A.C dan Dewi, N.R. 2014. Pengembangan Alat Peraga Sederhana Eye Lens Tema Mata Kelas VIII Untuk Menumbuhkan Keterampilan Peserta Didik. *JPII: Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2), 109-115.
- Sari, N., dan Murwatiningsih. (2015). Penggunaan Model Inquiry Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Economic Education Analysis Journal*, 4(1), 151-163.
- Setiawan, Z., Lastya, H.A dan Sadrina, 2021. Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *JEE: Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 131-137.
- Sitania, D., Huliselan, E. K., & Malawau, S. 2022. Implementasi Model Pembelajaran Inquiri Dengan Konsep Analogi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Materi Gerak Lurus Beraturan Dan Gerak Melingkar Beraturan. *PHYSIKOS Journal of Physics and Physics Education*, 1(1), 1-9.

- Suprayanti, I., Ayub, S dan Rahayu, S. 2016. Penerapan model Discovery Learning berbantuan alat peraga sederhana untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 5 Jonggat Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, II(1), 30-35.
- Susanna. 2017. Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-105.
- Umar, M. 2021. Implementasi Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2), 140-147.
- Yudianto, W.D, Sumardi, K dan Berman, E.T. 2014. Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 232-330.
- Yelianti, U., Anggereini, E dan Asra, R. 2018. Pembuatan Alat Peraga Pembelajaran Biologi Bagi Guru-Guru SMP Negeri 22 Kota Jambi dan SMP Negeri 30 Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(2), 104-111.