IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *GAMES EDUKASI EDUCANDY* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS V SDN 11/22 GENTUNG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

MUHAMMAD AQSA AZZIKRA
921862060044

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP ANDI MATAPPA
2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN GAMES EDUKASI EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS V SDN 11/22 GENTUNG

Atas Nama Saudara :

Nama : Muhammad Aqsa Azzikra
NIM : 921862060044
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
A. Zam Immawan Alam, S.H., M.H.	**Muh. Rahmat, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. Zam Immawan Alam, S.H., M.H.	**Firdha Razak, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari

Disahkan oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan Susunan Panitia Ujian Skripsi sebagai berikut:

Ketua	: A. Zam Immawan Alam, SH., MH	( )
Sekretaris	: Muh Rahmat, S. Pd., M. Pd	( )
Penguji	: 1. Firdha Razak, S. Pd., M. Pd	( )
	2. Ruri Muhammad PD, S. Pd,. GR,. M. Pd	( )
Pembimbing	: 1. A. Zam Immawan Alam, SH., MH	( )
	2. Muh Rahmat, S. Pd., M. Pd	( )

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Muhammad Aqsa Azzikra
NPM	: 921862060044
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Games* Edukasi *Educandy* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SDN 11/22 Gentung

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggungjawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima saksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 29 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Aqsa Azzikra

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

MOTTO

”Tidak ada yang bisa membebaskan pikiran kita selain diri kita sendiri”

(Bob Marley)

“Tidak semua yang orang lain bisa, kita juga harus bisa,

setiap orang memiliki takarannya masing-masing”

(Penulis)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

ABSTRAK

Muhammad Aqsa Azzikra, 2025. Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Games* Edukasi *Educandy* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SDN 11/22 Gentung**.** Skripsi. Dibimbing oleh A. Zam Immawan Alam dan Muh. Rahmat. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini membahas tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *Games* Edukasi *Educandy* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 11/22 Gentung. Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *games* edukasi *Educandy* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 11/22 Gentung.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas terhadap 24 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas V SDN 11/22 Gentung. Pengumpulan data penelitian menggunakan lembar observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa. Analisis data menggunakan analisis deskriptif-kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa yang terlihat pada observasi siklus I dengan rata-rata 64% dengan kategori kurang, kemudian meningkat pada siklus II dengan rata-rata 88% dengan kategori aktif. Berdasarkan temuan hasil maka disimpulkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 11/22 Gentung dapat meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *games* edukasi *Educandy.*

Kata kunci: Model Pembelajaran TGT, *Games* Edukasi, *Educandy,* Aktivitas Belajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'Ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi dilingkup Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat jiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapakan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH., MH selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Firdha Razak, S. Pd., M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sekaligus penguji skripsi yang telah membantu dalam proses perkuliahan dan memberikan arahan serta masukan dalam penyusunan skripsi ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

4. A. Zam Immawan Alam, S.H., M.H dan Muh. Rahmat, S.Pd., M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ruri Muhammad PD, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan, masukan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
7. Kedua orang tua, Sahir Yupa dan Rosnani, untuk beliaulah skripsi ini penilis persembahkan. Terimakasih atas segala dukungan yang diberikan dalam membesarkan dan membimbing penulis selama ini sehingga dapat terus berjuang dalam meraih cita-cita.
8. Tante sekaligus orang tua kedua bagi penulis, yang telah memberikan dukungan baik secara finansial maupun mental, serta memberikan motivasi agar dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberi semangat dalam penyelesaian skripsi ini
10. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for all doing this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for just being me at all times*.

Semoga budi baik dan bantuan dari berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wa Ta'Ala.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Pangkajene, 9 Juni 2025

Muhammad Aqsa Azzikra

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL SKRIPSI.....ii

LEMBAR PENGESAHAN.....iii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....iv

MOTTO.....v

ABSTRAK.....vi

ABSTRACT.....vii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....viii

KATA PENGANTAR.....ix

DAFTAR ISI.....xii

DAFTAR TABEL.....xiii

DAFTAR GAMBAR.....xiv

DAFTAR LAMPIRAN.....xv

BAB I.....1

A. Latar Belakang Masalah.....1

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah.....7

C. Tujuan Penelitian.....7

D. Manfaat Penelitian.....7

BAB II.....9

A. Kajian Pustaka.....9

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.....9

2. *Games* Edukasi *Educandy*.....17

3. Aktivitas Belajar.....24

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

4. Implementasi Model TGT berbantuan *Games Educandy*.....29
B. Penelitian Relevan.....34
C. Kerangka Pikir.....36
D. Hipotesis Tindakan.....38
BAB III.....39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....39
B. Subyek Penelitian.....40
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....40
D. Prosedur dan Desain Penelitian.....41
E. Instrumen Penelitian.....45
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....47
G. Teknik Analisis Data.....47
H. Indikator Keberhasilan.....49
BAB IV.....50
A. Hasil Penelitian.....50
B. Pembahasan.....89
BAB V.....93
A. Kesimpulan.....93
B. Saran.....94
DAFTAR PUSTAKA.....95

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Data Siswa Kelas V SDN 11/22 Gentung	40
3.2	Rencana Kegiatan Pembelajaran	42
3.3	Kisi-kisi Instrumen Observasi Aktivitas Belajar Siswa	46
3.4	Kriteria Penilaian Indikator Aktivitas Belajar Siswa	48
3.5	Kriteria Aktivitas Belajar	48
4.1	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	58
4.2	Akumulasi Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	70
4.3	Refleksi Tindakan Pembelajaran Siklus I	71
4.4	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	80
4.5	Akumulasi Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	88

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Halaman Unduh Aplikasi *Educandy*	20
2.2	Halaman *Log in* Aplikasi *Educandy*	20
2.3	Halaman Input Kode Permainan	21
2.4	Tampilan Memulai Permainan	21
2.5	*Game*s *Educandy* Tipe *Crosswords*	32
2.6	Kerangka Pikir	37
3.1	Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc. Taggart	41

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1	Insrumen Penelitian dan Perangkat Pembelajaran	102
2	Validasi Instrumen	152
3	Dokumentasi	165
4	Persuratan	170

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting untuk kehidupan, baik dalam bangsa maupun negara. Maju mundurnya suatu negara sebagian besar ditentukan oleh pendidikan. Pendidikan harus ditingkatkan karena peran dan tujuan pendidikan sangat penting. Peningkatan kualitas pembelajaran adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Suciati, 2020). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan mengembangkan segala potensi yang dimiliki siswa melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran saat ini dalam Kurikulum Merdeka di desain dengan lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Kurikulum Merdeka bukan sekadar pembaruan kurikulum, namun juga sebagai perubahan besar dalam cara kita melihat pendidikan sebagai tempat untuk menumbuhkan karakter dan mendorong kreativitas, Marzano (Miranti & Sanoto, 2023). Di sekolah dasar, guru harus memahami dan menggunakan model, metode, atau teknik pembelajaran yang tepat untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran mengharuskan siswa untuk menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

cepat, dan tanggap. Oleh karena itu, para guru atau calon guru diberi banyak model pembelajaran, untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai platform kurikulum merdeka, seperti aplikasi Merdeka Mengajar, untuk menemukan banyak contoh model dan metode pembelajaran yang aktif, modern, dan efektif dalam kegiatan pembelajaran, Sagala (Muchtar et al., 2024).

Model pembelajaran adalah suatu rangkaian atau panduan yang digunakan sebagai pegangan atau pedoman seorang guru untuk mengajar. Dan dengan adanya model pembelajaran guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih fleksibel dan inovatif (Palada et al., 2024). Dalam Kurikulum Merdeka, model pembelajaran yang ada sangat beragam, diantaranya model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL), Problem Based Learning (PBL), Inquiry Based Learning, Discovery Learning,* dan *Cooperative Learning* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran utamanya di sekolah dasar (Arsyad & Fahira, 2023).

Akan tetapi, di beberapa sekolah dasar saat ini masih belum mengintegrasikan model pembelajaran yang lebih inovatif dan terbaharukan dalam pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan suasana dan aktivitas belajar menjadi kurang bermakna dan menyenangkan (Simbolon et al., 2021). Berdasarkan penelitian oleh Suciati (2020), pembelajaran di sekolah secara umum masih bersifat monoton dimana guru lebih mendominasi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, tanya-jawab maupun pemberian tugas di dalam kelas sehingga proses pembelajaran menjadi sangat membosankan. Dalam proses pembelajaran guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran dan hanya terpaku pada materi yang terdapat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

pada buku ajar. Pembelajaran yang demikian mengakibatkan kebanyakan siswa ada yang mengantuk, bermain sendiri, dan suka menimbulkan keributan di kelas. Padalah dalam penerapan model pembelajaran yang aktif dan inovatif, pembelajaran dapat di desain sedemikian rupa, karena itu guru berhak menentukan model atau strategi pembelajaran mana yang paling tepat untuk digunakan di dalam kelas dan mata pelajaran tertentu (Muchtar et al., 2024).

Permasalahan yang hampir sama ditemukan di SDN 11/22 Gentung, Observasi yang dilakukan pada Senin, 9 Desember 2024, ditemukan aktivitas belajar yang kurang, pada proses pembelajaran, sering kali siswa terlihat bermain serta melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran. Hal ini dikuatkan berdasarkan pernyataan salah satu siswa kelas V, RM menjelaskan bahwa terkadang sering kali merasa ngantuk dan bosan, kecuali pada saat kegiatan menonton video.

Berdasarkan pengamatan, permasalahan di SDN 11/22 Gentung tersebut disebabkan karena guru hanya menggunakan aktivitas menyimak dan mengamati penjelasan guru dan video, serta aktivitas membaca dan mencatat materi yang ada di papan tulis dan di buku paket kemudian dikumpulkan sesuai tenggat waktu yang ditentukan guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, S menjelaskan bahwa di kelas tinggi, pembelajaran yang sering kali diterapkan adalah dengan metode ceramah dan demonstrasi, selain itu juga hanya berpatokan pada buku paket yang ada. Wawancara dengan RM salah satu siswa kelas V SDN 11/22 Gentung yang menyatakan pembelajaran di kelasnya umumnya berupa metode ceramah dan sesekali menonton video bersama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

kegiatan belajar umumnya kurang mengaktifkan siswa. Sedangkan, menurut Soli Abimanyu (Hanida, 2015) indikator aktivitas belajar yang harusnya ada dalam proses pembelajaran ada beberapa, yaitu menyimak, mengamati, membaca, mencatat, menjawab pertanyaan, aktif bertanya, berdiskusi, menyimpulkan materi, menyampaikan pendapat, kesungguhan dalam pembelajaran, serta senang bergembira. Dan dalam penerapannya dapat dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif utamanya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini seperti *games* edukasi, tidak hanya berpatokan pada buku paket dan kegiatan yang terlalu berpusat kepada guru. Sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar yang diterapkan guru di SDN 11/22 Gentung masih belum terpenuhi.

Dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan adanya aktivitas agar proses belajar mengajar berlangsung dengan baik. Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu saling terkait. Selain itu siswa juga akan dilatih kemampuan berlogika dalam memecahkan suatu permasalahan, sehingga aktivitas belajar seperti ini akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, Sadirman (Suciati, 2020). Sehingga, aktivitas belajar sangat penting untuk diperhatikan dalam pembelajaran, namun dari hasil observasi dapat dikatakan bahwa hal tersebut masih belum tercipta dan perlu diterapkan.

Salah satu upaya yang dapat ditempuh oleh guru dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran dan aktivitas belajar di kelas adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang merupakan salah satu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *game* edukasi *Educandy* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 11/22 Gentung?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menganalisis hasil penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *game* edukasi *Educandy* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 11/22 Gentung.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis
    a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model-model pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
    b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.
2. Secara praktis
    a) Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan aktivitas belajar, pemahaman konsep mata pelajaran, dan menjadikan pembelajaran lebih nyaman, interaktif dan menyenangkan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

a. Definisi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Yulianto et al., 2016). Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode belajar yang mengkondisikan siswa belajar, bekerjasama dan aktif berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil yang memenuhi lima unsur pokok pembelajaran kooperatif. Lima unsur pokok tersebut adalah saling ketergantungan secara positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama dan evaluasi proses kelompok. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dengan bentuk *learning community* yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok-kelompok belajar (Simamora et al., 2024).

Model pembelajaran *Team Games Tournaments (TGT)* dikembangkan oleh David de Vries *and* Keath Edward pada tahun 1995. Model ini merupakan pembelajaran dimana siswa dalam berkelompok yang memiliki perbedaan kemampuan mengikuti turnamen materi pembelajaran yang diikuti oleh seluruh siswa. Selain itu, jenis permainan pembelajaran turnamen ini melibatkan tutor di antara siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut. Dalam model pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

TGT, permainan harus melibatkan semua siswa secara aktif. Ini dapat membantu siswa menjadi lebih bertanggung jawab, lebih mampu bekerja sama, lebih jujur, memiliki rasa persaingan yang sehat, dan lebih terlibat dalam belajar, Wilujeng, et. al. (Setyaningrum & Asrofah, 2024).

Sejalan dengan hal tersebut, model pembelajaran *Team Games Tournamnent (TGT)* menurut Mulyani dkk., (2018) adalah model pembelajaran kooperatif dimana kegiatan belajar siswa diawali dengan memperhatikan penjelasan guru di depan kelas (presentasi kelas), *team* (belajar kelompok), *games* (memainkan permainan), kemudian *tournament* (turnamen akademik) dan terakhir rekognisi tim.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan, *Teams Games Tournament (TGT)* dapat didefinisikan bahwa model yang berfokus pada kerja sama tim, kompetisi akademik yang sehat, dan penggunaan permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dalam model ini dibagi menjadi kelompok kecil yang heterogen untuk belajar bersama. Setelah itu, mereka akan menguji pemahaman mereka tentang materi pelajaran dengan berpartisipasi dalam turnamen akademik. Tujuan utama model ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar, kemampuan sosial, dan keinginan siswa untuk belajar.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Slavin (Simamora et al., 2024) mempertegas bahwa tujuan yang paling penting dari model pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman kepada siswa, di mana hal

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

tersebut mereka butuhkan agar dapat menjadi anggota masyarakat yang bahagia serta memberikan kontribusi dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Wahyu, 2021, Armidi, 2022, Fenanlampir, 2021, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki fungsi dan tujuan sebagai berikut (Ni'Matuzzuriyah, 2025).

1) Mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berbasis permainan.
2) Berorientasi kepada siswa, dimana siswa terlibat langsung dalam pembelajaran serta aktif dan tanggungjawab dalam mencapai keberhasilan.
3) Meningkatkan partisipasi semua siswa yang memiliki tingkat kemampuan akademis yang tergolong tinggi maupun yang tergolong rendah.
4) Mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat, karena dalam model TGT menekankan adanya kebersamaan sehingga dapat meningkatkan kolaborasi dan berbagi pengetahuan antar siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Karakteristik TGT yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat *games tournament* yang nantinya akan ada penghargaan kelompok, Respati (Yulianto et al., 2016). Secara jelas, ciri atau karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Rusman (Romianto et al., 2021) adalah sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

1) Siswa bekerja dalam kelompok kecil

   Siswa mampu bekerja dalam kelompok kecil artinya siswa dapat bekerja sama dengan anggota kelompok lain untuk menyelesaikan tugas bersama. Dalam pembelajaran kelompok kecil, siswa akan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Setiap anggota kelompok memiliki peran, dan bertanggung jawab atas belajarnya sendiri dan teman-temannya.

2) Memiliki permainan-turnamen

   Dalam hal ini adalah permainan yang digunakan untuk memacu motivasi dan jiwa kompetisi siswa. Dalam model ini, setelah siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil nantinya akan berlomba dalam turnamen akademik.

3) Memberikan penghargaan kelompok

   Pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi merupakan ciri atau karakter model TGT tahap akhir. Pemberian penghargaan penting bagi siswa agar mereka merasa terlibat dalam kelas. Perasaan keterlibatan itulah yang meningkatkan motivasi dirinya dalam memahami materi ajar.

d. Unsur-unsur Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terdapat lima komponen utama yang dikemukakan oleh Shoimin (Mahardi et al., 2019), diantaranya sebagai berikut.

1) Penyajian Kelas *(Class Presentation)*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok *(Teams)*

Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akedemik, jenis kelamin, dan ras atau etik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi Bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

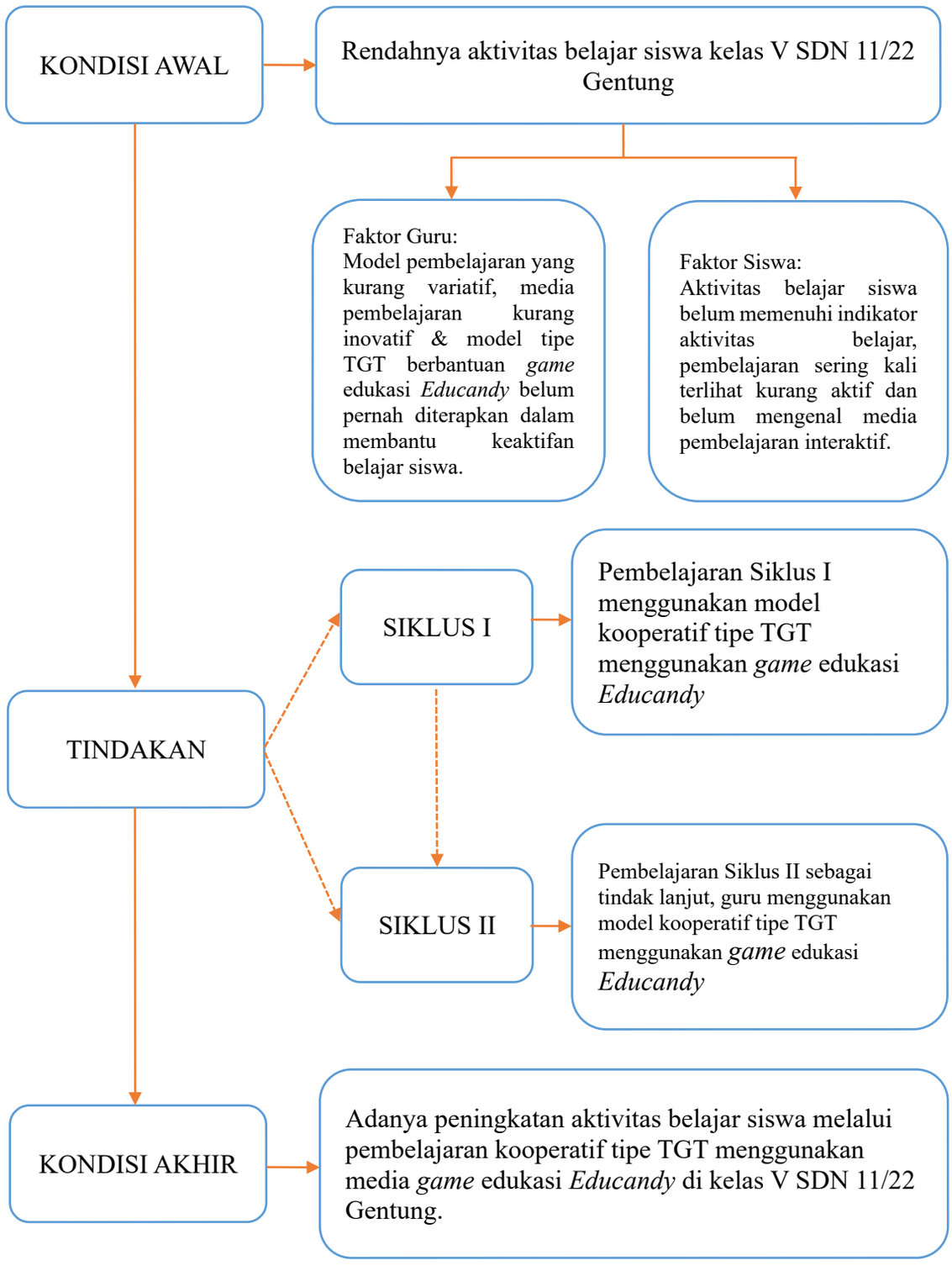
3) Permainan *(Games)*

Game terdiri dari dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) Turnamen *(Tournament)*

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA



Gambar 2.6 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan memberikan atau memperoleh hasil melalui tahap observasi. Secara berurutan, pendekatan kualitatif dimulai dari tahapan pengumpulan data, reduksi dan kategorisasi data, *display* data dan menarik kesimpulan terhadap tindakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *game* edukasi *Educandy* pada siswa kelas V SDN 11/22 Gentung.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau PTK. Menurut John Elliot (Kurniawan, 2017), PTK dilaksanakan sebagai bentuk tindakan situasi sosial untuk meningkatkan kualitas di dalamnya. Seluruh prosesnya mencakup telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan pengaruh yang menciptakan hubungan antara evaluasi diri dengan perkembangan baik.

B. Subyek Penelitian

Adappun sampel atau subyek penelitian dalam hal ini adalah siswa kelas V SDN 11/22 Gentung yang tediri dari 24 siswa pada tahun ajaran 2024/2025.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

Tabel 3.1 Data Siswa Kelas V SDN 11/22 Gentung

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	11
Perempuan	13
TOTAL	**24**

Sumber: Data Absen Siswa Kelas V SDN 11/22 Gentung

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah SDN 11//22 Gentung, Kec. Labakkang, Kab. Pangkajene dan Kepulauan, Provinsi Sulawesi Selatan. Lokasi ini dijadikan tempat penelitian karena kondisi wilayah yang memiliki masalah pada aktivitas belajar dan penggunaan model dan bahan ajar yang masih lebih sering berfokus pada buku paket hingga kurang bervariasinya bentuk kegiatan yang lebih interaktif. Lokasi bangunan SDN 11/22 Gentung ini cukup strategis secara geografis karena berada tidak jauh dari perkotaan, sehingga memudahkan akses menuju lokasi.

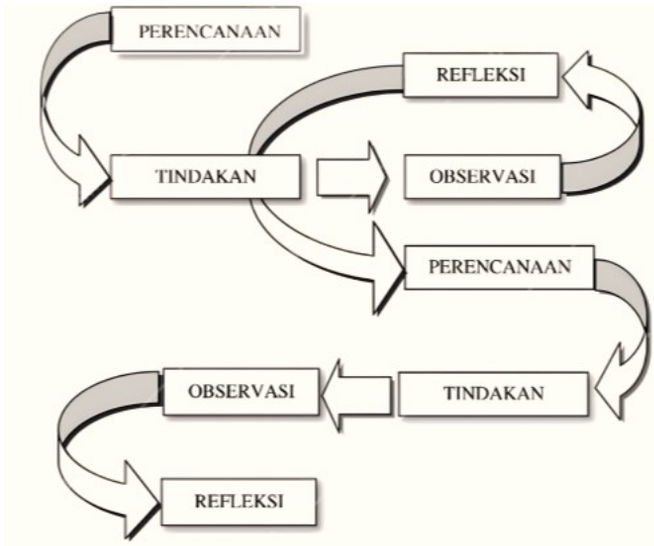
2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya izin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 2 bulan dan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari proses penelitian di sekolah, pengumpulan data hingga pengolahan data.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

D. Prosedur dan Desain Penelitian

Prosedur penelitian memuat langkah-langkah yang akan digunakan dalam menentukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian dengan menggunakan model oleh Kemmis & Mc Taggart, yang melalui empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Siklus I dan Siklus II merupakan siklus penelitian tindakan kelas, dengan tiga pertemuan dalam satu siklus. Adapun siklus penelitian disajikan dalam gambar di bawah ini.



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc. Taggart, Parnawi (Huda et al., 2024)

1. SIKLUS I

a. Perencanaan

Perencanaan dalam penelitian ini adalah persiapan yang telah dilakukan peneliti untuk melaksanakan PTK di kelas V SDN 11/22 Gentung dengan jumlah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

siklus tindakan yang dirancang peneliti adalah 2 siklus. Dalam penerapannya di kelas, adapun rencana kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Menyusun rancangan Modul Ajar.
2) Menyiapkan materi pembelajaran.
3) Menyiapkan perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam pelaksanaan berupa *game* edukasi *Educandy*.
4) Menyiapkan lembar observasi yang telah disiapkan.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan penelitian yang di maksud adalah melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *game* edukasi *Educandy* serta mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Adapun tindakan pelaksanaan atau implementasi dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Secara rinci, bentuk pelaksanaan dalam tahap ini disusun berdasarkan rencana pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan *games Educancy* di kelas V.

Tabel 3.2 Rencana Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Membuka pembelajaran dengan salam. 2. Melanjutkan dengan kegiatan rutin kelas sesuai kesepakatan (sapa, doa dan cek kehadiran). 3. Memberikan ice breaking untuk meningkatkan motivasi siswa. 4. Mengajak siswa berbincang dengan kegiatan tanya jawab sesuai materi yang akan dibahas sebagai bentuk pertanyaan pemantik.(Apersepsi) *"Apa yang kalian ketahui jika mendengaar kata Pandai?"* *"Jika Pandai berarti pintar, maka lawan kata dari pintar adalah?"* 5. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan	10 Menit

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	dicapai. 6. Memberikan sedikit gambaran menarik tentang pentingnya memahami sinonim dan antonim dalam komunikasi dan penulisan (Motivasi)	
Inti	**Penyajian Kelas** 1. Menjelaskan materi tentang pengertian sinonim dan antonim 2. Memberikan contoh relevan dengan kehidupan sehari-hari 3. Tanya-jawab penguatan materi **Belajar dalam Kelompok** 4. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang 5. Memberikan nama yang menarik pada tiap kelompok 6. Menyampaikan petunjuk permainan **Permainan** 7. Memberikan kode akses atau tautan *games Educandy* yang telah dibuat 8. Memantau interaksi dan kerjasama antar anggota kelompok selama permainan berlangsung. Setiap anggota kelompok secara aktif berpartisipasi dalam memainkan *games* secara bersama-sama atau bergilir. Mereka berdiskusi dan saling membantu untuk menjawab soal dengan benar. 9. Memberikan bimbingan jika ada kelompok yang mengalami kesulitan dalam memahami soal atau mekanisme *games* **Pertandingan** 10. Mengumpulkan poin berdasarkan jumlah skor yang benar dan waktu yang tepat. 11. Mengumumkan skor yang diperoleh setiap kelompok. **Penghargaan Kelompok** 12. Memberikan apresiasi kepada kelompok dengan skor tertinggi atau kelompok yang menunjukkan peningkatan partisipasi dan kerjasama yang baik. 13. Memberikan penekanan pada pentingnya partisipasi aktif dan kerjasama tim, bukan hanya skor akhir.	50 Menit
Penutup	1. Siswa melakukan kegiatan refleksi bersama peneliti 2. Memberikan penguatan positif kepada siswa 3. Berdoa bersama	10 Menit

c. Observasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *games* edukasi *Educandy.* Penelitian ini dilakukan oleh satu observer selama 6 kali pertemuan yang terbagi dalam 2 siklus. Data yang diperoleh terangkum dalam lembar observasi keterlaksanaan aktivitas yang telah diisi oleh observer pada setiap pertemuan. Observer mengamati keterlaksanaan aktivitas guru serta keterlaksanaan aktivitas kelompok luas atau seluruh siswa kelas V SDN 11/22 Gentung yang berjumlah 24 orang. Nilai masing-masing aspek atau indikator aktivitas belajar siswa digunakan untuk memperoleh nilai yang mencerminkan aktivitas siswa dalam pembelajaran selama 3 kali pertemuan siklus I dan 3 kali pertemuan siklus II.

Aspek atau indikator yang diamati pada saat obserasi terhadap aktivitas belajar siswa berdasarkan pendapat oleh Soli Abimanyu (Hanida, 2015) meliputi: (1) Menyimak penjelasan guru, (2) Mengamati penjelasan guru, (3) Membaca materi pelajaran, (4) Mencatat materi pelajaran, (5) Menjawab pertanyaan yang diberikan guru, (6) Aktif bertanya, (7) Aktif berdiskusi bersama teman kelompok, (8) Aktif menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari, (9) Keberanian menyampaikan pendapat, (10) Kesungguhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan (11) Senang dan gembira dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berikut adalah hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan yang telah dibuat oleh peneliti dikonsultasikan kepada guru Bahasa Indonesia kelas V SDN 11/22 Gentung dan disetujui bahwa untuk materi pada siklus I yaitu sinonim dan materi pada siklus II yaitu antonim. Siklus I dilaksanakan selama 3 (tiga) kali pertemuan. Adapun rencana kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

1) Menyusun rancangan modul ajar dan media pembelajaran
2) Menyiapkan materi pembelajaran
3) Menyiapkan perangkat pembelajaran berupa *games* edukasi *Educandy* tipe *Match-up* dan *Crossword*
4) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung

Target yang ingin dicapai pada siklus ini adalah siswa aktif dan aktivitas belajar siswa meningkat dalam proses pembelajaran berdasarkan indikator yang ingin dicapai untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *games* edukasi *Educandy*.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas siklus I dilaksanakan sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 26 Mei 2025, pertemuan kedua pada hari Selasa, 27 Mei 2025, dan pertemuan ketiga pada hari Rabu, 28 Mei 2025. Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rancangan kegiatan pembelajaran atau modul ajar yang telah disusun. Peneliti dibantu oleh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

guru kelas V SDN 11/22 Gentung untuk mengobservasi keterlaksanaan sintaks modul ajar yang dilaksanakan oleh peneliti. Setiap pelaksanaan proses pembelajaran peneliti selalu mengamati aktivitas belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa yang telah dibuat.

1) Pertemuan Pertama (Senin, 26 Mei 2025)

Pada pertemuan pertama, membahas materi tentang sinonim atau persamaan kata, selain pengertian, juga dijelaskan contoh secara umum, dari kata baku maupun dari kata-kata sehari-hari, selain itu juga diberikan latihan singkat sebelum masuk ke tahap permainan dan turnamen. Pembelajaran dimulai dengan salam, membaca doa, *ice breaking* berupa gerakan refleksi singkat yaitu "*sentuh apa yang saya sebutkan bukan apa yang saya pegang"*, guru menanyakan kesiapan siswa untuk belajar dengan pemberian pertanyaan pemantik "*apa yang kalian ketahui jika mendengar kata pandai?"* dan "*kata apa yang sama dengan kata pandai?"*, menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi pada siswa tentang pentingnya memahami sinonim.

Pada saat masuk di kegiatan inti, guru mengarahkan siswa untuk menyimak dan mengamati materi yang disampaikan melalui PPT melalui LCD atau proyektor. Setelah materi disampaikan, kemdian diberikan simpulan singkat terkait pengertian sinonim, selain itu, siswa juga diminta menyimpulkan dari hasil pemahamannya. Selanjutnya, memberikan contoh relevan dengan kehidupan sehari-hari "*lemari itu lebar, lebar sinonimnya adalah?*". Siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Guru kemudian membagi siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 6 siswa dan memberikan nama yang menarik pada setiap kelompok berupa nama-

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

nama pahlawan Indonesia. Guru memberikan arahan kepada siswa tentang petunjuk permainan. Setelah siswa memahami cara bermain *games*, guru kemudian mempersilahkan siswa membuka sesi 1 dengan memasukkan kode akses yang diberikan oleh guru. Setelah ada aba-aba, tiap kelompok kemudian mengerjakan soal dalam *games*. Sambil siswa berdiskusi dan mengerjakan soal, peneliti memantau interaksi dan kerjsama siswa serta aktivitas belajar yang terjadi.

Kemudian guru melakukan refleksi singkat bersama siswa terkait kendala atau hal-hal yang kurang dipahami, selain itu memberikan bimbingan jika terdapat kelompok yang kurang memahami atau mengalami kesulitan. Saat masuk ke tahap pertandingan, guru menjelaskan aturan pertandingan yang telah dibuat, setelah aturan disepakati, guru memastikan kesiapan tiap kelompok sebelum memulai pertandingan. Guru menanyakan "*Apakah semua kelompok sudah siap?*", serentak siswa menjawab "*siap!*". Setiap kelompok akhirnya memulai permainan dan menjawab pertanyaan di *games Educandy*. Sambil pertandingan dimula, peneliti terus melakukan observasi untuk melihat aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran.

Setelah pertandingan atau turnamen selesai, guru melihat dan membandingkan skor tertinggi tiap kelompok, dengan batasan waktu yang ada. Setelah ditemukan kelompok yang menjadi kelompok dengan skor tertinggi, kemudiahn diberikan apresiasi berupa pujian, tepuk tangan dan julukan sebagai kelompok super. Setelah itu, guru memberikan penekanan tentang pentingnya bekerjasama, bukan hanya persaingan skor.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan kegiatan refleksi terkait bagaimana perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Guru kemudian memberikan penguatan positif pada siswa kemudian berdoa bersama.

2) Pertemuan Kedua (Selasa, 27 Mei 2025)

Pertemuan kedua ini sama seperti pertemuan sebelumnya, pembelajaran dimulai dengan salam, membaca doa, *ice breaking* berupa gerakan refleksi singkat yaitu bernyanyi bersama lagu kebangsaan, guru menanyakan kesiapan siswa untuk belajar dengan pemberian pertanyaan pemantik "*kalau kalian dengar kata silau, apa persamaan katanya?"*, menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu menganalisis kata-kata menjadi kelompok sinonim dan memberikan motivasi pada siswa tentang pentingnya memahami sinonim. Pertemuan kali ini juga membahas materi tentang sinonim atau persamaan kata, selain pengertian, juga dijelaskan contoh secara umum, dari kata baku maupun dari kata-kata sehari-hari, selain itu juga diberikan latihan singkat sebelum masuk ke tahap permainan dan turnamen.

Pada saat masuk di kegiatan inti, guru mengarahkan siswa untuk menyimak dan mengamati materi yang disampaikan menggunakan PPT melalui LCD atau proyektor. Setelah materi disampaikan, kemudian diberikan simpulan singkat terkait pengertian sinonim, selain itu, siswa juga diminta menyimpulkan dari hasil pemahamannya. Selanjutnya, memberikan contoh relevan dengan kehidupan sehari-hari "*kaca jendela itu bening, sinonimnya?*". Siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa 4 kelompok yang terdiri dari 6 siswa dan memberikan nama yang menarik pada setiap kelompok berupa nama-nama pahlawan Indonesia. Guru memberikan arahan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *games* edukasi *Educandy* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 11/22 Gentung. Hal ini terlihat pada aktivitas belajar siswa yang mengalami peningkatan persentase dari setiap pertemuan dan peningkatan rata-rata persentase di setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan pertama memperoleh persentase aktivitas belajar sebesar 64%, pada pertemuan kedua sebesar 62%, pada pertemuan ketiga sebesar 67% sehingga hasil rata-rata aktivitas belajar siklus I sebesar 64% dengan kategori kurang aktif. Dan pada siklus II di pertemuan keempat diperoleh persentase sebesar 80%, pertemuan kelima 89%, dan pertemuan keenam meningkat sebesar 95%. Sehingga, hasil rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II sebesar 88% dengan kategori aktif. Dari hasil yang diperoleh terlihat adanya perbedaan dan peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran di kelas V SDN 11/22 Gentung di setiap siklusnya berdasarkan penerapan model pembelajaran Dari seluruh penjelasan diatas, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *games* edukasi *Educandy* memberikan kesempatan untuk siswa berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang telah dipaparkan terkait kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *games* edukasi *Educandy*.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran:

1. Bagi Pengambil Kebijakan: Mendorong integrasi pembelajaran inovatif yaitu dengan mengarahkan penggunaan model pembelajaran interaktif seperti *Teams Games Tournament (TGT)* yang diintegrasikan dengan teknologi dalam kurikulum nasional. Selain itu, pengalokasian dana dan sumber daya yang memadai serta pelatihan untuk guru.
2. Bagi Para Cendekiawan: Mengembangkan penelitian lanjutan mengenai efektivitas model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *games* edukasi *Educandy* pada materi dan jenjang yang berbeda.
3. Bagi Lembaga Terkait: Menyediakan pelatihan berkelanjutan bagi guru tentang model pembelajaran kooperatif dan interaktif serta penggunaan teknologi.
4. Bagi Calon Peneliti: Melakukan dan mempertimbangkan untuk meneliti dampak model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *games* edukasi *Educandy* terhadap variabel lain seperti motivasi belajar, hasil belajar kognitif, atau keterampilan sosial siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

DAFTAR PUSTAKA

Adiputra, D. K., & 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*, 104–111.

Aliwanto. (2017). Analisis Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, *3*(1), 64–71. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1112

Amir, N. F., Malmia, W., Magfirah, I., & Andong, A. (2024). Pemanfaatan media Educandy dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika Siswa kelas V Sekolah Dasar. *13*(1), 1–8.

Aprilia, S., R, Z., & Fitriawan, D. (2022). Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, *3*(1), 100–107.

Ariyanti, N., Marleni, & Prasrihamni, M. (2022). Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(4), 1450–1455. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5462

Arsyad, M., & Fahira, E. F. (2023). *Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka* (A. A. Hayuwaskita & U. M. Indarwati (eds.); 1st ed., Issue July). Eureka Media Aksara.

Daruwati, I., Syahropi, H., & Ulfa, M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Web *Educandy* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Biology, Chemistry, Mathematics and Physics Education*, *1*(2), 50–56. https://doi.org/10.61761/biochamp.1.2.50-56

Dewi, A. K., Setyorini, C., Zahro, F., & Wahyono. (2023). *Educandy: Innovation of 21st Century Learning Media to Increase Student Learning Outcomes. Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-6 2022*, *6*(1), 250–257.

Hamzah, R. A. (2022). *The Effect of Teams Games Tournament Model On Indonesian Learning Outcomes in Class V SDN 101 Inpres Ujung Maros*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *8*(1), 114–127.

Hanida, T. (2015). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Tematik Di Kelas Ii Sekolah Dasar.

Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani3, 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. https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334

Hasibuan, M. (2023). Penggunaan Media Digital Games Based Learning (DGBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Pada Siswa Kelas XII BDP 1 Di

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

SMK Negeri 1 Dumai Tahun 2022. *Journal Of Social Science Research*, *3*, 79–97.

Huda, M. S., Anam, F. D. N., Taqwim, H., Kholis, N., & Purdiana, L. (2024). Optimasi Hasil Belajar Mata Pelajaran Perawatan Dan Perbaikan Peralatan Listrik Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning di SMK Negeri 1 Kediri. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*.

Intan, Tampubolon, B., & Sabri, T. (2020). Korelasi Aktivitas Belajar Dengan Hasil Belajar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 17 Pontianak Kota. 1–8.

Izzatunnisa, Amini, Adha, C., Nasution, S. F., & Fathoni, M. (2024). Pentingnya Strategi Pembelajaran Efektif Yang Berpusat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, *2*(1), 1–10. https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.539

Jusita, M. L. (2018). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Pembelajaran "Sipete." *Jurnal Teori Dan Praktis Pembelajaran IPS*, *3*(1), 13–18. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um022v3i12018p013

Karismawati, L., Sukarno, & Sriyanto, M. I. (2020). Analisis aktivitas belajar bahasa Indonesia tema 5 di rumah selama pandemi covid-19 peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Proceedings Journal of Physics: Conference Series*.

Kurniawan, N. (2017). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk). Penerbit Deepublish.

Lestari, W., & Widayati, A. (2022). *Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student ' s Learning Activity and Learning Outcome : Classroom Action Research. As-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, *14*(4), 5587–5598. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329

Maghfira, S. N., & Khikhmah, N. (2023). Effectiveness of Implementing The Teams Games Tournament (Tgt) Learning Model on The Communication Ability Of Madrasah Ibtidaiyah Students. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, *5*(3), 942–958. https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.4069

Mahardi, P. Y., Murda, N., & Astawan, G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, *1*(1), 98–107.

Margareta, E., & Manalu, S. I. Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Enterpreneurship*, *1*(3), 24–33.

Mayasari, S., & Safina, W. D. (2021). Pengaruh Kualitas Produk dan Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Restoran Ayam Goreng Kalasan Cabang Iskandar Muda Medan. *Jurnal Bisnis Mahasiswa*, 215–224.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

Mega, L., Pertiwi, C., Purnamasari, I., & Wahyuni, D. S. (2023). Penerapan Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas. 584–592.

Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(04), 2637–2646. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1873

Motallip, H., & Wachidah, L. R. (2024). Pemanfaatan Media Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Teks Puisi pada Siswa Kelas X DI SMA Negeri 1 Pamekasan. *Social, Humanities, and Educational Studies*, *7*(3), 785–800. https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91720

Muchtar, A. A., Hidayat, T., Utsman, S., Ikhsan, M., Umam, M. I., & Putri, R. F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka: Studi Kasus Di Sma Negeri 1 Pare. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *11*(2), 575–587. https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i2.3616

Muhammadiyah, U., Bungo, M., & Juli, V. (2024). *Prosiding Seminar Nasional Keguruan dan Pendidikan Prosiding Seminar Nasional Keguruan dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Muara Bungo*. *1*(1), 95–101.

Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *3*(2), 38–45.

Nasrulloh, M. E., & Amal, N. M. I. (2016). *Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Melalui Pembelajaran Proyek*. *6*(2), 91–99. https://doi.org/https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v6i2.1464

Nelisma, Y., Sasnita, A. F., Irman, Silvianetri, & Susanti, H. (2018). Hubungan Aktivitas Belajar dengan Prestasi Siswa SMKN 1 Pasaman, KABUPATENPASAMANBARAT. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, *4*(1), 1–7.

Ni'Matuzzuriyah. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Games. *The Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, *3*(1), 28–33. https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p28-33

Nuraini, Fitrtiani, & Fadhilah, R. (2018). Hubungan Antara Aktivitas Belajar Siswa dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X SMA Negeri 5 Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, *6*(1).

Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(3), 439–448.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4472

Nurjamil, L., Kusmarni, Y., & Tarunasena. (2023). Efektivitas Penerapan Media Educandy Pada Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, *12*(2), 179–190. https://doi.org/10.17509/factum.v12i2.47635.

Palada, S. W., Mulyanto, A., Rohandi, M., & Kadim, A. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamnet Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Dhcp Server. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, *4*(2). https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.17678

Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, *22*(2), 313–321. https://doi.org/https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433

Puji Astuti, S., Mulyani, B., & Utami, B. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI MIA 3 SMA Al Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Pendidikan Kimia (JPK)*, *6*(2), 109–118. http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia

Putra, H. P., Ariawan, K. U., & Arsa, Su. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, *6*(3), 106–115. http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881

Putri, L. A. I., & Trisnawati, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(4), 3059–3070.

Rita, Asran, M., & Margiati, K. Y. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Tipe Jigsaw di Sekolah Dasar. 1–12.

Romianto, Rahmaniati, R., & Khunaifi, A. R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbaantuan Media Audio Visual Di SDN-A Pahandut. *Jurnal Hadratul Madaniah*, *8*(I), 64–72.

Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, *18*(1), 205–218. https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266

Sari, W. K., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Struktur Atom. *Jurnal Pendidikan Kimia (Jpk)*, *3*(2), 96–104.

Setiawan, R. A., Hidayat, M. S., & Fatimah, F. (2023). Pengertian Dan Hakikat Belajar & Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *11*(1),

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

1–5.

Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(2), 1–9. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2736

Silvi, V., Hasanah, E., & Sudarsono, B. (2024). *Peran Keterlibatan Siswa dalam Implementasi Pembelajaran Teaching Factory Terhadap Kesiapan Kerja Siswa di SMKN 1 Jatibarang*. *15*(2), 1725–1734.

Simamora, A., Panjaitan, M., Manalu, A., Siagian, A., Simanjuntak, T., Silitonga, I., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif* (L. N. Sihombing (ed.); 1st ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT.

Simbolon, E., Tibo, P., & Hironimus Matondang, R. (2021). Efek Penggunaan Metode Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Menyenangkan terhadap Prestasi Akademik Pendidikan Agama Katolik Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Swasta Santo Xaverius 2 Kabanjahe. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Katolik*, *1*(2), 138–148. https://doi.org/10.52110/jppak.v1i2.29

Suciati, A. A. O. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III C SD Tunas Harapan Jaya Denpasar. *Widya Accarya*, *11*(2), 216–230. https://doi.org/10.46650/wa.11.2.983.216-230

Sutriati, A., Pranoto, H., Cahyono, H., & Aryani, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Game Edukasi Online Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah. *Swarnadwipa*, *7*(2), 44–55. https://doi.org/10.24127/sd.v7i2.2841

Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *10*(1), 55–63.

Yulianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2016). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, *1*(2), 323. https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA













Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA

RIWAYAT HIDUP



Muhammad Aqsa Azzikra, lahir di Labakkang pada tanggal 9 Februari tahun 2004. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara oleh pasangan Bapak Sahir Yupa dan Ibu Rosnani.

Penulis memulai pendidikan di SDN 11/22 Gentung dan lulus pada tahun 2025 kemudian melanjutkan pendidikan di jenjang menengah pertama penulis melanjutkan pendidikan di MTsN Pangkep dan hingga tahun 2021 penulis telah menyelesaikan pendidikan menengah atas di MAN Pangkep.

Pada tahun 2021, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Skolah Dasar STKIP Andi Matappa dan terdaftar dengan NIM 921862060044.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan atau S. Pd, dengan judul Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Games* Edukasi *Educandy* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SDN 11/22 Gentung.

Penulis berharap karya ini dapat memberikan kontribusi positif khususnya dalam aspek model pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif pada perkembangan teknologi saat ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/BDNH4Fl8L-1znFX1FiNfzA