

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA
KELAS IV SDN PALASARI 03**

Oleh
Dila Amalia
195060014

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif dan kurangnya penguatan karakter peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar masih banyak berpusat pada guru, sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang aktif berdiskusi, dan belum sepenuhnya menunjukkan karakter yang diharapkan, seperti gotong royong, kemandirian, dan kemampuan bernalar kritis. Peneliti memfokuskan penelitian pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya terhadap kemampuan kognitif peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDN Palasari 03 tahun ajaran 2024/2025. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling* pada dua kelas, yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol, masing-masing terdiri dari 28 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan kognitif sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 52,43 pada kelas eksperimen dan 56,18 pada kelas kontrol. Sedangkan rata-rata hasil setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 78,14 pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT dan 72,36 pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu, observasi aktivitas peserta didik dan hasil wawancara dengan guru menunjukkan peningkatan karakter siswa. Berdasarkan hasil perhitungan *effect size*, diperoleh nilai sebesar 1,55 yang termasuk dalam kategori “tinggi”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik kelas IV di SDN Palasari 03.

Kata kunci : Team Games Tournament, Cooperative Learning, Kemampuan Kognitif.

**THE EFFECT OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE
TEAM GAMES TOURNAMENT ON THE COGNITIVE ABILITIES OF
FOURTH GRADE STUDENTS AT SDN PALASARI 03**

By

Dila Amalia

195060014

ABSTRACT

This research is based on the low cognitive abilities and lack of character reinforcement among students during the learning process. Learning in elementary schools is still mostly teacher-centered, making students passive, less involved in discussions, and not fully demonstrating expected character traits such as collaboration, independence, and critical thinking. This study focuses on the use of the Cooperative Learning model type *Team Games Tournament* (TGT) to find out how significant its effect is on students' cognitive abilities. The method used in this study is a quasi-experiment with a *pretest-posttest control group design*. Data collection techniques included tests, observations, interviews, and documentation. The population in this study was fourth-grade students at SDN Palasari 03 in the 2024/2025 academic year. The sample was taken using purposive sampling, with class IV-A as the experimental class and class IV-B as the control class, each consisting of 28 students. The results showed that the average *pretest* score was 52.43 in the experimental class and 56.18 in the control class. The average *posttest* scores were 78.14 in the experimental class and 72.36 in the control class. Furthermore, observations of student activities and interviews with the teacher indicated improvements in character traits aligned. Based on the effect size calculation, a value of 1.55 was obtained, which is categorized as "high." Thus, it can be concluded that the Cooperative Learning model type Team Games Tournament (TGT) has a significant effect on improving the cognitive abilities of fourth-grade students at SDN Palasari 03.

Keywords: Team Games Tournament, Cooperative Learning, Cognitive Ability.

**PANGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPÉ *TEAM GAMES TOURNAMENT* KA KAMAMPUHAN KOGNITIF SISWA
KELAS IV SDN PALASARI 03**

Ku
Dila Amalia
195060014

ABSTRAK

Panalungtikan ieu didominasi ku masih kirangna kamampuhan kognitif jeung kurangna panguatan karakter peserta didik dina prosés diajar. Di sakola dasar, kagiatan pembelajaran masih kénéh loba nu dipuseurkeun ka guru, ku kituna peserta didik janten kurang aktip, hésé komunikasi, sarta can bisa némbongkeun karakter nu diharepkeun saperti gotong royong, mandiri, jeung mikir kritis. Panalungtikan ieu difokuskeun kana ngagunakeun model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pikeun nalungtik sabaraha gedéna pangaruhna kana kamampuhan kognitif peserta didik. Méthode panalungtikan nu digunakeun nyaéta kuasi eksperimen kalayan desain *pretest-posttest control group*. Téknik ngumpulkeun data ngaliwatan tés, observasi, wawancara, jeung dokumentasi. Populasi panalungtikan nyaéta peserta didik kelas IV di SDN Palasari 03 taun ajaran 2024/2025. Sampel dicokot ngagunakeun *purposive sampling* kana dua kelas nyaéta kelas IV-A salaku kelas ékspérimen jeung kelas IV-B salaku kelas kontrol, masing-masing 28 urang. Hasil panalungtikan nunjukkeun yén nilai rata-rata *pretest* nyaéta 52,43 pikeun kelas ékspérimen jeung 56,18 pikeun kelas kontrol. Sedengkeun nilai *posttest* nyaéta 78,14 pikeun kelas ékspérimen jeung 72,36 pikeun kelas kontrol. Sajaba ti éta, hasil observasi jeung wawancara nunjukkeun aya paningkatan karakter siswa. Tina hasil itungan effect size kahontal nilai 1,55 nu kaasup kana kategori “luhureun”. Jadi, bisa disimpulkeun yén model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) mibanda pangaruh anu gede kana ningkatkeun kamampuhan kognitif peserta didik kelas IV di SDN Palasari 03.

Kecap Pamageuh: Team Games Tournament, Cooperative Learning, Kamampuhan Kognitif.