

Penerapan Cooperative Learning Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS

Ira Aprilyawati¹, Megawati¹, Randi Eka Putra¹

¹Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

*Correspondence Author: airaaprilya23@gmail.com

Kata kunci:

Cooperative Learning, Teams Games Tournament, hasil belajar, IPAS, sekolah dasar.

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas VI SDN 104/II Sungai Pinang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas VI. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Aktivitas guru konsisten berada pada kategori sangat baik (100%) pada siklus I dan II. Aktivitas siswa meningkat dari 60,71% (kategori sedang) pada siklus I menjadi 100% (kategori sangat tinggi) pada siklus II. Rata-rata hasil belajar IPAS siswa meningkat dari 67,85 (kategori cukup) dengan ketuntasan 32,14% pada siklus I menjadi 80,25 (kategori baik) dengan ketuntasan 82,14% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan Cooperative Learning tipe TGT terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar IPAS. Penelitian ini merekomendasikan TGT sebagai salah satu strategi pembelajaran alternatif yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Keywords:

Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Learning Outcomes, IPAS, Elementary School.

Abstract

This classroom action research aims to improve student learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) through the implementation of the Cooperative Learning model of Teams Games Tournament (TGT) in sixth-grade students of SDN 104/II Sungai Pinang. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 28 sixth-grade students. Data were collected through teacher activity observation sheets, student activity observation sheets, and learning achievement tests at the end of each cycle. The results showed a significant improvement. Teacher activities consistently achieved the "very good" category (100%) in both cycle I and cycle II. Student activities increased from 60.71% (moderate category) in cycle I to 100% (very high category) in cycle II. The average student learning outcomes in IPAS increased from 67.85 (sufficient category) with 32.14% mastery in cycle I to 80.25 (good category) with 82.14% mastery in cycle II. Therefore, the implementation of Cooperative Learning with the TGT model proved effective in enhancing student participation and learning outcomes in IPAS. This study recommends TGT as an alternative instructional strategy that can be applied in elementary school IPAS learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana strategis dalam mencetak generasi yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan global abad ke-21. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, berilmu, kreatif, dan mandiri. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa capaian hasil belajar siswa di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), masih belum optimal. Berdasarkan laporan PISA (Programme for International Student Assessment) tahun 2022, Indonesia menempati peringkat 69 dari 81 negara dalam kemampuan sains dengan skor rata-rata 396, jauh di bawah rata-rata OECD yaitu 489 [1]. Data ini menggambarkan perlunya upaya inovasi dalam model pembelajaran di tingkat dasar agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Secara lebih spesifik, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas tertulis. Hal ini seringkali membuat siswa pasif, kurang terlibat dalam proses belajar, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Hasil observasi awal di kelas VI SDN 104/II Sungai Pinang memperlihatkan bahwa sekitar 55% siswa memperoleh nilai IPAS di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Kondisi ini menunjukkan adanya masalah dalam proses pembelajaran yang menuntut perbaikan strategi dan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi siswa.

Salah satu alternatif yang diyakini efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model ini menekankan pada kerja sama kelompok, kompetisi sehat, serta penggunaan permainan akademik yang mampu memotivasi siswa untuk aktif belajar [2]. Teori Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZPD) juga mendukung pentingnya interaksi sosial dalam meningkatkan pemahaman siswa [3]. Dengan TGT, siswa tidak hanya bersaing untuk memperoleh prestasi, tetapi juga saling membantu dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung efektivitas model TGT. Misalnya, penelitian oleh Purnama *et al.* [4], menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui kombinasi antara belajar kelompok dan kompetisi akademik. Studi lain oleh Kautsar [5], menemukan bahwa penerapan TGT pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar berhasil meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Namun, penelitian-penelitian tersebut sebagian besar masih terbatas pada aspek motivasi dan hasil belajar kognitif, sementara keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif belum banyak digali secara mendalam.

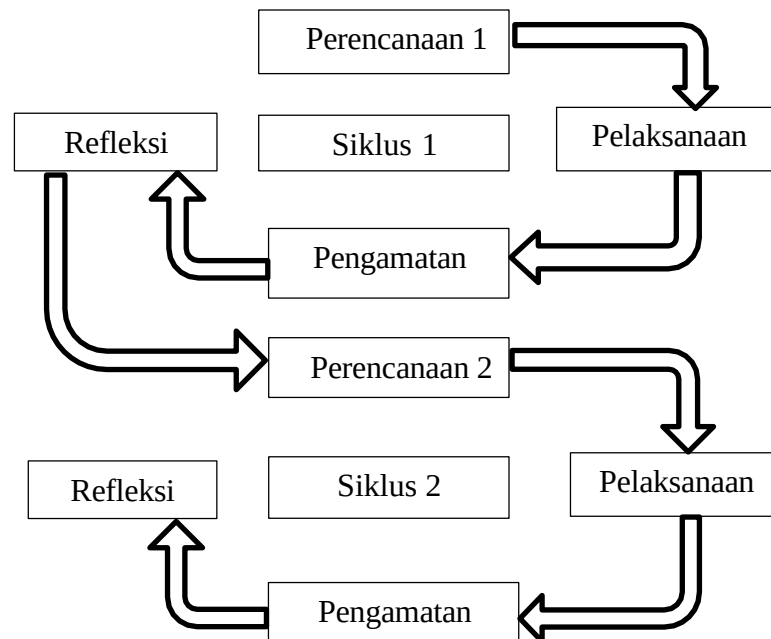
Kesenjangan penelitian (*research gap*) terletak pada kurangnya studi yang mengkaji efektivitas TGT dalam konteks mata pelajaran IPAS, yang mengintegrasikan unsur alam dan sosial sebagai satu kesatuan. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan di sekolah perkotaan dengan fasilitas yang lebih memadai, sementara implementasi TGT di sekolah dasar di daerah seperti SDN 104/II Sungai Pinang masih jarang diteliti. Padahal, kondisi sosial dan sumber daya di sekolah tersebut dapat memengaruhi bagaimana strategi pembelajaran kooperatif diterapkan dan diadaptasi.

Melalui penelitian tindakan kelas ini, peneliti berupaya menguji secara langsung bagaimana penerapan model *Cooperative Learning* tipe *TGT* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS di kelas VI SDN 104/II Sungai Pinang. Penelitian ini akan melengkapi studi sebelumnya dengan fokus pada keterlibatan siswa secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dengan pendekatan siklus tindakan kelas, penelitian ini memungkinkan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap dan sistematis berdasarkan refleksi tiap siklus.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan model *TGT* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang implementasi model pembelajaran kooperatif di sekolah dasar, khususnya dalam konteks integratif IPAS. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih variatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. PTK dipilih karena memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara sistematis, reflektif, dan berkesinambungan. Model PTK yang digunakan mengacu pada siklus Kemmis & McTaggart yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan asumsi apabila hasil pada siklus pertama belum optimal maka dilakukan perbaikan pada siklus kedua [6].



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Fokus utama penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar IPAS siswa melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *TGT*. Pada setiap siklus dilakukan perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

A. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VI SDN 104/II Sungai Pinang. Siswa kelas VI berjumlah 28 orang dengan rincian 13 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan masih rendahnya hasil belajar IPAS di kelas tersebut.

B. Desain Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pada setiap siklus dilakukan:

1. Perencanaan: penyusunan RPP, instrumen observasi, dan perangkat pembelajaran berbasis model *TGT*.
2. Pelaksanaan tindakan: penerapan model *Cooperative Learning* tipe *TGT* sesuai skenario pembelajaran.
3. Observasi: pengumpulan data terkait aktivitas guru, keterlibatan siswa, dan capaian belajar.
4. Refleksi: analisis hasil tindakan untuk menentukan keberhasilan dan perbaikan pada siklus berikutnya.

C. Prosedur Penelitian

1. Siklus I: Guru menerapkan pembelajaran IPAS menggunakan model *TGT* dengan pembentukan kelompok heterogen, pemberian materi, pelaksanaan turnamen, dan pemberian skor kelompok.
2. Refleksi Siklus I: Mengevaluasi hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa; melakukan perbaikan strategi pada siklus II.
3. Siklus II: Implementasi perbaikan dari refleksi siklus I, dengan penekanan pada optimalisasi peran anggota kelompok dan variasi bentuk permainan akademik.

C. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil tes membaca dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai siswa dan persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Penelitian dikatakan berhasil apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran mencapai kategori baik ($\geq 80\%$).
2. Minimal 75% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75.

3. Terjadi peningkatan kualitas proses pembelajaran membaca permulaan dari siklus I ke siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi guru, lembar observasi siswa, serta tes hasil belajar IPAS yang diberikan pada akhir setiap siklus. Model pembelajaran yang diterapkan adalah *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, yang terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas VI SDN 104/II Sungai Pinang.

A. Hasil Observasi Guru

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I dan II, rata-rata skor observasi guru mencapai 100% dengan kategori sangat baik. Rincian hasil observasi guru dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Guru

No	Kegiatan	Nilai Rata- Rata	Kategori
1	Siklus I	100%	Sangat Baik
2	Siklus II	100%	Sangat Baik



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Guru

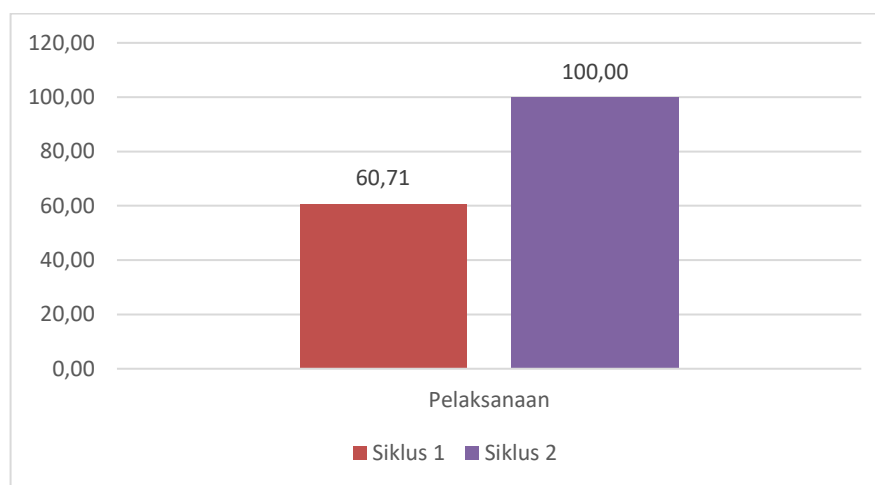
Berdasarkan tabel dan grafik, terlihat bahwa rata-rata skor guru mencapai 100%. Hal ini menunjukkan guru sangat terampil menerapkan langkah-langkah *TGT*, mulai dari penyajian materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan turnamen akademik, pemberian skor, hingga penentuan penghargaan kelompok. Hasil ini mendukung temuan Rusdi [7] bahwa model *TGT* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memadukan kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat.

B. Hasil Observasi Siswa

Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, rata-rata aktivitas siswa mencapai 60,71% dengan kategori sedang. Pada siklus II, nilai ini meningkat menjadi 100% dengan kategori sangat tinggi. Rincian hasil observasi siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Siswa

No	Kegiatan	Nilai Rata- Rata	Kategori
1	Siklus I	60,71%	Sedang
2	Siklus II	100%	Sangat Tinggi



Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Peserta Didik

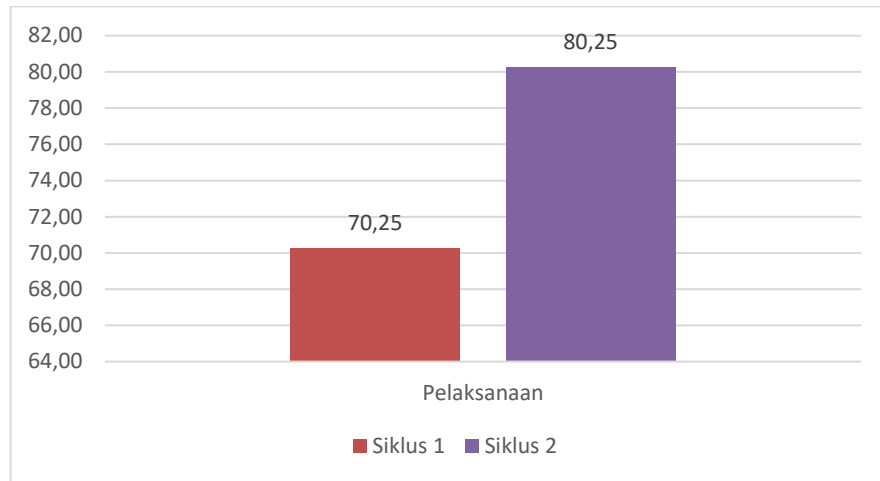
Berdasarkan data tabel dan grafik terdapat peningkatan aktivitas peserta didik dari siklus I dan siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin aktif terlibat dalam diskusi kelompok, turnamen akademik, dan kerjasama menyelesaikan soal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rizanii & Nurlizawati [8] yang menyatakan bahwa *TGT* mampu meningkatkan partisipasi siswa karena memadukan pembelajaran kooperatif dengan kompetisi edukatif.

C. Tes Hasil Belajar IPAS

Tes hasil belajar siswa dilaksanakan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS. Pada siklus I, rata-rata nilai kelas adalah 70,25 dengan kategori cukup, sementara pada siklus II meningkat menjadi 80,25 dengan kategori baik. Data lengkap dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tes Hasil Belajar Siswa

No	Kegiatan	Nilai Rata- Rata	Kategori
1	Siklus I	70,25%	Cukup
2	Siklus II	80,25%	Baik



Gambar 3. Rekapitulasi Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Pada siklus I, sebanyak 9 siswa (32,14%) mencapai ketuntasan, sementara 19 siswa (67,85%) belum tuntas. Rata-rata nilai kelas pada siklus ini adalah 70,25 yang berarti masih berada pada kategori cukup. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 23 orang (82,14%), dengan hanya 5 siswa (17,85%) yang belum mencapai KKM. Rata-rata nilai kelas juga naik menjadi 80,25, dengan kategori baik.

Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan *Cooperative Learning* tipe *TGT* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Melalui pembelajaran kelompok, turnamen, dan pemberian penghargaan, siswa lebih termotivasi untuk belajar, aktif dalam diskusi, serta mampu memahami materi IPAS secara lebih mendalam. Hasil ini selaras dengan temuan Sholikhah [9] yang menyatakan bahwa *TGT* tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membangun keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, tanggung jawab, dan komunikasi.

B. Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik pada kualitas pembelajaran guru, aktivitas siswa, maupun hasil belajar IPAS. Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Pertama, dari aspek aktivitas guru, data observasi menunjukkan skor rata-rata 100% pada siklus I dan II dengan kategori sangat baik. Pencapaian ini menandakan guru mampu menguasai langkah-langkah *TGT* secara konsisten, mulai dari pembentukan kelompok heterogen, penyajian materi, pelaksanaan turnamen akademik, hingga pemberian penghargaan kelompok. Konsistensi ini mendukung penelitian Sari *et al.* [10] yang menegaskan bahwa keberhasilan *TGT* sangat bergantung pada keterampilan guru dalam mengelola kerja sama kelompok sekaligus menumbuhkan kompetisi sehat di antara siswa. Dengan demikian, peran guru sebagai fasilitator dan pengelola kelas sangat menentukan keberhasilan implementasi *TGT*.

Kedua, pada aspek aktivitas siswa, hasil observasi menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dari 60,71% (kategori sedang) pada siklus I menjadi 100% (kategori sangat tinggi) pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *TGT* berhasil memicu keterlibatan aktif siswa dalam diskusi

kelompok, kerja sama, serta keikutsertaan dalam turnamen akademik. Peningkatan ini sesuai dengan hasil penelitian Fadillah *et al.* [11] yang menemukan bahwa *TGT* mampu meningkatkan partisipasi siswa karena menggabungkan elemen kolaborasi dan kompetisi. Dengan demikian, siswa tidak hanya terdorong untuk belajar demi kepentingan pribadi, tetapi juga untuk kepentingan kelompoknya, sehingga motivasi intrinsik maupun ekstrinsik dapat tumbuh dengan optimal.

Ketiga, hasil tes belajar IPAS menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai kelas dari 70,25 pada siklus I menjadi 80,25 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 32,14% menjadi 82,14%. Peningkatan ini menegaskan bahwa penerapan *TGT* bukan hanya berdampak pada keaktifan siswa, tetapi juga mampu meningkatkan capaian kognitif mereka dalam memahami materi IPAS. Hal ini sejalan dengan temuan Ginting & Tarigan [12] yang menyatakan bahwa *TGT* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena proses pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif.

Selain meningkatkan aspek kognitif, penerapan *TGT* juga memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa. Aktivitas belajar dalam kelompok memungkinkan siswa belajar bekerja sama, bertanggung jawab, serta menghargai perbedaan kemampuan antaranggota kelompok. Menurut Sembiring [13], *cooperative learning* efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial yang esensial bagi siswa, seperti komunikasi, kepemimpinan, dan kemampuan memecahkan masalah bersama. Hal ini juga terlihat pada penelitian ini, di mana siswa semakin terbiasa dengan dinamika kerja kelompok selama proses turnamen.

Dari sisi psikologis, adanya unsur permainan akademik dalam *TGT* membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Unsur kompetisi yang sehat mendorong siswa untuk berusaha lebih baik, sementara penghargaan kelompok meningkatkan rasa kebersamaan dan solidaritas. Kondisi ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Kurnaei *et al.* [14] dalam *Self-Determination Theory* bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui pemenuhan kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan, perlu dicatat bahwa peningkatan tidak terjadi secara instan. Pada siklus I, masih banyak siswa yang belum mencapai KKM, yang menunjukkan adanya proses adaptasi terhadap model pembelajaran baru. Namun, melalui perbaikan strategi pada siklus II, seperti penguatan peran anggota kelompok dan pemberian variasi soal pada turnamen, hasil belajar siswa meningkat signifikan. Hal ini membuktikan bahwa refleksi dalam penelitian tindakan kelas memberikan kontribusi penting terhadap perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa *Cooperative Learning* tipe *TGT* efektif diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Model ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mendukung pengembangan aspek afektif dan sosial siswa. Dengan demikian, penerapan *TGT* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk mencapai tujuan pendidikan abad ke-21

yang menekankan penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta sikap secara seimbang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar IPAS siswa kelas VI SDN 104/II Sungai Pinang. Pertama, dari aspek aktivitas guru, penerapan *TGT* terlaksana dengan sangat baik, ditunjukkan dengan skor observasi 100% pada siklus I dan II yang berada dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan guru konsisten dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran *TGT*, mulai dari penyajian materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan turnamen, hingga pemberian penghargaan.

Kedua, dari aspek aktivitas siswa, terdapat peningkatan yang signifikan dari 60,71% (kategori sedang) pada siklus I menjadi 100% (kategori sangat tinggi) pada siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa *TGT* mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, terlibat dalam diskusi kelompok, serta termotivasi untuk berkompetisi secara sehat dalam turnamen akademik.

Ketiga, dari aspek hasil belajar IPAS, rata-rata nilai kelas meningkat dari 67,85 (kategori cukup) pada siklus I menjadi 80,25 (kategori baik) pada siklus II. Persentase ketuntasan juga mengalami peningkatan dari 32,14% menjadi 82,14%. Hal ini menunjukkan bahwa *TGT* tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penerapan *Cooperative Learning* tipe *TGT* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan capaian akademik. Dengan demikian, model ini layak dijadikan alternatif bagi guru dalam mengoptimalkan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

REFERENSI

- [1] OECD. (2023). PISA 2022 Result: Factsheets-Indonesia. <https://www.oecd.org/pisa>
- [2] Sukmawati, H., Intiana, S. R. H., & Handika, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 197-205. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10493>
- [3] Aprianti, Y., Ramdani, I. L. A., Ali, M., Rifki, M., & Utomo, R. B. Perspektif Teori Konstruktivisme Vygotsky terhadap kemampuan bersosialisasi siswa slow learner di sekolah dasar inklusi. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 9(1), 135-147. <https://doi.org/10.20961/jdc.v9i1.99167>
- [4] Purnama, A. J., Tungga, R. S., & Susilo, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Caregiver. *Juwara: Jurnal Wawasan Dan Aksara*, 4(2), 318–327. <https://doi.org/10.58740/juwara.v4i2.124>
- [5] Kautsar, U. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sd Negeri Ketileng Singolelo 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 44-48. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v9i2.76307>

- [6] Handayani, V., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN Di Kelas V SDN Pajurangan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 6578-6585. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.10106>
- [7] Rusdi, H. (2021). Penggunaan Mobile Learning Berbasis Cooperative Learning Model Team Games Tournament untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru di MTSN 2 Maros. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2), 351–359. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1246>
- [8] Rizani, N. K., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(3), 318-327. <https://doi.org/10.24036/nara.v3i3.226>
- [9] Sholikhah, A. B., Cahyono, B. E. H., & Andriani, I. Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV di SDN 01 Winongo. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 125-136. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4493>
- [10] Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548-1557. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>
- [11] Fadillah, D. N., Suharyanto, S., & Untari, P. R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 319-325. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.487>
- [12] Ginting, T. O. B., & Tarigan, R. M. B. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas V Sd Negeri 101819 Pancur Batu. In *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum)* (Vol. 3, No. 1, pp. 124-1). Retrieved from <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/575>
- [13] Sembiring, F. M. (2023). Peran pembelajaran kooperatif terhadap prestasi akademik dan pengembangan keterampilan sosial. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 36-40. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.1>
- [14] Kurnaedi, N., Sina, I., & Mutaqin, M. F. T. (2025). Pengaruh Literasi Membaca Terhadap Motivasi Berprestasi Mahasiswa Tingkat Awal Berdasarkan Teori *Self-Determination*. *Riksa Kriya: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajaran*, 1(1), 35-42. Retrieved from <https://jurnal.hastakriya.org/index.php/riksakriya/article/view/54>