



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 040461 BERASTAGI

Ruliana Sihombing^{1*}, Nurlia Ginting², Eti Muliani³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Quality Berastagi

*Email: rulianasihombing5@gmail.com, etimuliani88@gmail.com, gintingnurlia@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4754>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 040461 Berastagi Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas V yang terdiri atas 15 siswa kelas eksperimen dan 15 siswa kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model TGT, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan observasi. Instrumen tes berbentuk pilihan berganda pada materi perubahan wujud benda. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 85,8 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 78,06. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai thitung sebesar 4,41 lebih besar daripada ttabel sebesar 2,048 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, model pembelajaran Cooperative tipe Teams Games Tournament berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V. Model TGT dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif karena mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi IPA.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Hasil Belajar, IPA, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur penting dalam pembangunan sumber daya manusia karena melalui pendidikan peserta didik memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran harus disusun sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa yang cenderung aktif, senang bermain, dan membutuhkan pengalaman konkret. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif akan memberikan peluang lebih besar bagi siswa untuk memahami konsep secara mendalam.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir ilmiah siswa. Pembelajaran IPA menuntut siswa untuk memahami fenomena alam melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, dan menyimpulkan. Salah satu materi IPA kelas V yang membutuhkan pemahaman konseptual adalah perubahan wujud benda.



Materi ini berkaitan dengan peristiwa sehari-hari, seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim. Apabila materi tersebut hanya disampaikan secara verbal, siswa cenderung menghafal istilah tanpa memahami proses ilmiah yang terjadi. Karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat menghubungkan konsep dengan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN 040461 Berastagi, proses pembelajaran IPA masih menghadapi beberapa kendala. Sebagian siswa kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung, terutama ketika media atau metode yang digunakan kurang bervariasi. Siswa juga cenderung pasif dalam menjawab pertanyaan dan belum terbiasa menyampaikan pendapat secara mandiri. Data ulangan harian menunjukkan bahwa dari 30 siswa, sebanyak 21 siswa atau 70% mencapai KKM, sedangkan 9 siswa atau 30% belum mencapai KKM. Ketuntasan klasikal tersebut belum memenuhi standar yang diharapkan, sehingga hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi rendahnya keterlibatan siswa. Pembelajaran kooperatif menempatkan siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk saling membantu dalam memahami materi. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah Teams Games Tournament (TGT). Model TGT menggabungkan kegiatan belajar kelompok, permainan akademik, dan turnamen sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Dalam model ini, setiap siswa memiliki kesempatan untuk berkontribusi terhadap skor kelompoknya. Dengan demikian, TGT tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga pada proses interaksi, kerja sama, dan tanggung jawab siswa.

Model Teams Games Tournament memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran IPA. Pertama, model ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Kedua, permainan akademik dalam TGT dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa tertantang untuk menjawab soal dengan benar. Ketiga, turnamen dalam TGT menumbuhkan persaingan sehat antarkelompok. Keempat, siswa dengan kemampuan akademik berbeda tetap memperoleh peran dalam kelompoknya. Kegiatan tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Oleh sebab itu, TGT dipandang relevan diterapkan pada materi perubahan wujud benda di sekolah dasar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Adiputra (2021) menyatakan bahwa TGT dapat meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Hasanah (2020) juga menjelaskan bahwa TGT dengan permainan edukatif dapat meningkatkan keaktifan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Penelitian lain yang menggunakan media permainan seperti ular tangga dan ludo dalam model TGT menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa. Meskipun demikian, penerapan TGT pada konteks pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda di SDN 040461 Berastagi masih perlu dikaji secara empiris. Kajian ini penting untuk mengetahui apakah model TGT benar-benar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kondisi kelas yang diteliti.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 040461 Berastagi Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik



siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model TGT pada materi perubahan wujud benda dengan desain quasi experiment pada siswa kelas V SDN 040461 Berastagi. Dengan demikian, penelitian ini berupaya memberikan bukti empiris mengenai efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu atau quasi experiment. Metode ini digunakan karena peneliti ingin mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap hasil belajar siswa, tetapi tidak memungkinkan melakukan pengacakan subjek secara penuh. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian diberikan perlakuan yang berbeda, dan pada akhir pembelajaran diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 040461 Berastagi Kabupaten Karo pada Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri atas kelas V-A dan V-B dengan jumlah keseluruhan 30 siswa. Sampel penelitian terdiri dari 15 siswa pada kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa pada kelas V-B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model Cooperative tipe Teams Games Tournament, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Pemilihan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi kelas dan kebutuhan penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA siswa. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah perubahan wujud benda. Pembelajaran TGT dilaksanakan melalui tahapan penyajian materi, pembentukan kelompok, permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan. Siswa dalam kelas eksperimen dibagi ke dalam kelompok heterogen agar dapat saling membantu dalam memahami materi. Pada kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan dengan metode konvensional yang berpusat pada penjelasan guru dan latihan soal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen tes berbentuk pilihan berganda yang disusun berdasarkan indikator materi perubahan wujud benda. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari tes kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah menghitung nilai rata-rata pretest dan posttest pada masing-masing kelas. Tahap kedua adalah uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Tahap ketiga adalah uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok bersifat homogen. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila thitung lebih besar daripada ttabel pada taraf signifikansi 5%, maka hipotesis alternatif diterima dan dapat dinyatakan bahwa model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

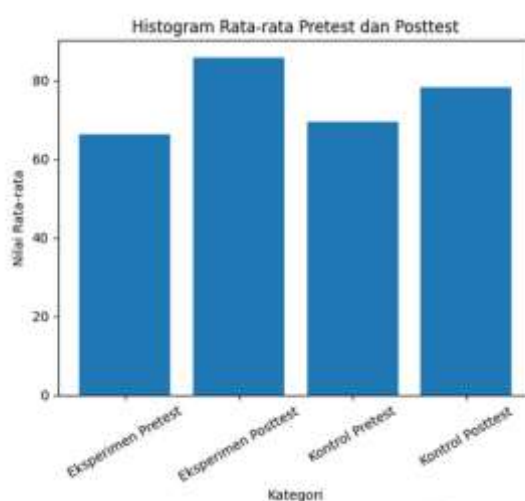
Penelitian ini menghasilkan data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah pembelajaran selesai untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas V-A sebesar 66,13 dan kelas V-B sebesar 69,4. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas masih berada di sekitar KKM dan belum menunjukkan penguasaan konsep yang optimal. Setelah perlakuan diberikan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 85,8, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 78,06. Berikut tabelnya:



Tabel 1. Hasil Pembelajaran Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest
Eksperimen	15	66,13	85,8
Kontrol	15	69,4	78,06

Berdasarkan tabel tersebut, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT memberikan dampak lebih kuat terhadap pemahaman siswa pada materi perubahan wujud benda. Pada kelas eksperimen, siswa terlibat aktif dalam kegiatan kelompok dan turnamen akademik sehingga mereka memiliki lebih banyak kesempatan untuk mengulang, mendiskusikan, dan menguatkan konsep. Sementara itu, pada kelas kontrol, peningkatan hasil belajar tetap terjadi, tetapi tidak sebesar kelas eksperimen karena proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru. Berikut gambar histogramnya:



Gambar 1. Histogram Rata-Rata Pretest dan Posttest

Berdasarkan histogram, nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 66,13 meningkat menjadi 85,8 pada posttest, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 69,4 dan meningkat menjadi 78,06 pada posttest. Peningkatan nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V.

Uji normalitas data posttest menunjukkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Nilai Lhitung kelas eksperimen sebesar 0,208 dan nilai Ltabel sebesar 0,220, sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$. Nilai Lhitung kelas kontrol sebesar 0,202 dan nilai Ltabel sebesar 0,220, sehingga data kelas kontrol juga berdistribusi normal. Setelah itu, dilakukan uji homogenitas menggunakan uji F. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai Fhitung sebesar 1,21 lebih kecil daripada Ftabel sebesar 2,48, sehingga data kedua kelas dinyatakan homogen.

Tabel 2. Uji Normalitas, Homogenitas dan Uji-t

Uji Statistik	Hasil	Keterangan
Normalitas kelas eksperimen	$0,208 < 0,220$	Normal
Normalitas kelas kontrol	$0,202 < 0,220$	Normal
Homogenitas	$1,21 < 2,48$	Homogen
Uji-t	$4,41 > 2,048$	H_1 diterima

Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 4,41 lebih besar daripada ttabel sebesar 2,048. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Cooperative tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 040461 Berastagi.



Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan TGT dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V. Hal ini dibuktikan melalui nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 85,8 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 78,06, serta hasil uji-t yang menunjukkan nilai thitung sebesar 4,41 lebih besar daripada ttabel sebesar 2,048. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis TGT memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi perubahan wujud benda. Menurut Adiputra (2021), model TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa karena pembelajaran dilakukan melalui kerja sama kelompok, permainan, dan turnamen akademik. Sejalan dengan itu, Hasanah (2020) menyatakan bahwa permainan edukatif dalam TGT mampu membuat siswa lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar, dan memperbaiki hasil belajar. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan.

Penerapan TGT sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan bermain, berinteraksi dengan teman sebaya, dan belajar melalui aktivitas konkret. Menurut Slavin dalam Sujana (2020), TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok dan berkompetisi secara akademik melalui turnamen. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berdiskusi, bertanya, menjawab soal, dan menguji pemahamannya melalui kegiatan permainan akademik. Menurut Arends (2021), pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena adanya tanggung jawab individu dan keberhasilan kelompok. Oleh karena itu, suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan mampu mendorong siswa untuk memahami materi dengan lebih baik.

Dalam pembelajaran IPA, materi perubahan wujud benda membutuhkan pemahaman konseptual terhadap proses ilmiah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim. Budiyan (2021) menyatakan bahwa pembelajaran IPA perlu menekankan proses ilmiah agar siswa mampu memahami konsep berdasarkan pengamatan dan pengalaman belajar. Melalui model TGT, siswa dapat mengaitkan konsep perubahan wujud benda dengan contoh konkret melalui diskusi kelompok dan soal permainan yang dilakukan secara berulang. Menurut Johnson dan Johnson (2020), pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa saling membantu dalam memahami materi melalui interaksi positif dan tanggung jawab bersama. Dengan demikian, siswa yang lebih memahami materi dapat membantu teman yang mengalami kesulitan, sehingga pemahaman konsep terbentuk melalui proses belajar bersama.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa TGT efektif digunakan dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. Adiputra (2021) menjelaskan bahwa model TGT dapat meningkatkan kerja sama, motivasi, aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa karena pembelajaran dikemas melalui permainan dan turnamen akademik. Hasanah (2020) juga menegaskan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam TGT mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, pengaruh tersebut tampak dari perbedaan nilai rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan TGT memperoleh nilai rata-rata 85,8, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata 78,06. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa TGT lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Selain meningkatkan hasil belajar, model TGT juga memberikan dampak positif terhadap keaktifan, tanggung jawab, dan kerja sama siswa. Menurut Sujana (2020), kegiatan turnamen dalam TGT dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif karena setiap anggota kelompok memiliki peran dalam memperoleh skor kelompok. Hal ini membuat siswa lebih serius mengikuti pembelajaran dan lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Menurut Arends (2021), pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa karena mereka terbiasa bekerja sama,



berkomunikasi, dan saling mendukung dalam kelompok. Persaingan dalam turnamen juga mendorong siswa untuk belajar lebih giat tanpa menghilangkan unsur kebersamaan. Dengan demikian, TGT tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mendukung pengembangan sikap sosial siswa.

Meskipun demikian, penerapan model TGT membutuhkan persiapan yang matang. Menurut Adiputra (2021), keberhasilan TGT sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menyiapkan materi, membentuk kelompok, menyusun soal permainan, mengatur turnamen, dan memberikan penghargaan kelompok. Guru juga perlu mengelola waktu dengan baik karena kegiatan TGT dapat memerlukan waktu lebih lama dibandingkan metode ceramah. Hasanah (2020) menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran harus tetap diarahkan pada tujuan akademik agar tidak berubah menjadi aktivitas yang hanya bersifat hiburan. Oleh karena itu, guru harus mampu memastikan bahwa setiap tahap TGT berjalan sistematis, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournament* layak digunakan sebagai alternatif model pembelajaran IPA di sekolah dasar. Menurut Budiyan (2021), pembelajaran IPA yang baik harus mampu melibatkan siswa secara aktif dalam memahami konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna. Model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar. Penerapan TGT pada materi perubahan wujud benda terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 040461 Berastagi. Dengan demikian, guru dapat menggunakan model TGT sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, terutama pada materi yang membutuhkan penguatan konsep melalui diskusi, permainan akademik, dan kerja sama kelompok.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 040461 Berastagi Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 85,8 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 78,06. Hasil uji-t menunjukkan bahwa thitung sebesar 4,41 lebih besar daripada ttabel sebesar 2,048, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, penerapan model TGT terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Model TGT mampu meningkatkan hasil belajar karena pembelajaran dilakukan melalui kegiatan kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang mendorong siswa untuk lebih aktif. Siswa menjadi lebih termotivasi, berani menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan teman kelompoknya. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi perubahan wujud benda. Oleh karena itu, TGT dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abda'u, N. F., Hanurawan, F., & Sutarno, S. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar anak SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(1). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13108>
- 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. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1), 177–183. <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Arends, R. I. (2021). *Learning to teach* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Aqib, Z. (2021). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual*. Yrama Widya.
- Budiyan, N. (2021). *Pembelajaran IPA terpadu di sekolah dasar*. Remaja Rosdakarya.



- Damayanti, R., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2025). Integrasi model *Teams Games Tournament* berbantuan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–56.
- Hasanah, U. (2020). Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan ludo terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 104–112.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2020). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 31(3), 75–100.
- Listiani, D., Yonanda, D. A., & Anshori, Y. Z. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 22–31.
- Najmi, N., Rofiq, M. H., Anas, M., & Arif, M. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5120–5128.
- Prasaliani, C. A., Safruddin, S., & Khair, B. N. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 346–352.
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2022). Penerapan model *Team Games Tournament* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan proses sains siswa dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(2), 220–232.
- Saputra, R. Y., & Harjono, N. (2024). Model kooperatif *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 120–129.
- Setiana, D. S., Wulandari, F., & Rahmawati, I. (2025). The gamifying cooperative learning: The impact of *Team Games Tournament* on students' motivation and learning outcomes. *Jurnal Varidika*, 37(1), 15–27.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn & Bacon.
- Sudjana, N. (2021). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujana, A. (2020). *Model-model pembelajaran inovatif di sekolah dasar*. UPI Press.
- Yuliyanti, S., & Kalifah, D. R. N. (2025). Penerapan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1), 88–99.