



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS IV DI SDN 69 PALEMBANG

Anggun Falentina Febrianti^{1*}, Lukman Hakim², Dina Sri Nindianti³

^{1*,2,3} Univeritas PGRI Palembang

*Email: anggunfalentinafebrianti@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5053>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 69 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design*, desain menggunakan tipe *Posttest-Only Control Grup Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu 22 siswa pada kelas eksperimen dan 22 siswa pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berbentuk soal pilihan ganda dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Hasil uji t penelitian menunjukkan bahwa hasil *Posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 81,36, sedangkan hasil *Posttest* kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 74,32. Hasil perhitungan uji hitung analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test* pada aplikasi SPSS versi 22 diperoleh hasil signifikan (2-tailed) yaitu 0,000, karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh signifikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 69 Palembang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model *Teams Games Tournament*, Pembelajaran IPAS.

1. PENDAHULUAN

Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan bertujuan menuntun segala kodrat yang ada pada anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan sebagai manusia maupun anggota masyarakat. Selaras dengan Pembukaan UUD 1945 dan Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Namun, pada realitasnya, perkembangan pendidikan di Indonesia dinilai belum sepenuhnya sejalan dengan semangat dasar tersebut.

Pendidikan dasar, khususnya Sekolah Dasar (SD), merupakan fondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia. Dalam konteks ini, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memegang peran vital untuk memberikan pemahaman fenomena alam dan sosial, sekaligus membentuk karakter serta keterampilan berpikir kritis. Menghadapi era abad 21, siswa dituntut memiliki kompetensi *4C* (berpikir kritis, inovasi, kolaborasi, dan penyelesaian masalah). Keterampilan berkolaborasi menjadi poin krusial agar siswa mampu bekerja sama, beradaptasi, mengeksplorasi ide dalam tim, serta mengambil keputusan kolektif. Konsekuensinya, guru harus bertransformasi dari metode konvensional menuju penciptaan proses belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Pembelajaran merupakan proses terencana untuk mengubah perilaku, meningkatkan motivasi, dan mengoptimalkan prestasi siswa melalui pemanfaatan metode serta lingkungan belajar. Hasil belajar sendiri merupakan cerminan dari tingkat usaha siswa yang diukur melalui evaluasi berkala.



Sebagai solusi inovatif, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) hadir dengan melibatkan siswa ke dalam kelompok heterogen. Model ini terdiri dari beberapa tahapan:

- Presentasi materi oleh guru
- Belajar kelompok (tim)
- Kuis permainan (*games*)
- Turnamen akademik individu
- Penghargaan kelompok

Model TGT terbukti secara ilmiah (seperti riset Abiansemal, 2025) mampu meningkatkan skor kolaborasi dan hasil belajar IPAS secara signifikan dibandingkan metode *teacher-centered*. TGT juga unggul dalam memicu motivasi intrinsik, retensi pengetahuan, serta membangun interdependensi positif dan toleransi antarsiswa.

Berdasarkan pra-observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN 69 Palembang pada 11 Oktober 2025, ditemukan masalah signifikan dalam pembelajaran IPAS. Siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang perhatian akibat penggunaan metode mengajar yang monoton dan searah. Dampaknya, interaksi sosial, motivasi belajar, dan hasil akhir belajar siswa menjadi tidak maksimal.

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dinilai sebagai solusi paling tepat. Melalui integrasi unsur permainan dan kompetisi yang sehat, suasana kelas akan berubah menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Didukung oleh penelitian terdahulu (Fauzi & Masrupah, 2024; Kamila et al., 2024), model TGT terbukti sukses meningkatkan hasil belajar berkat adanya interaksi intensif antarsiswa dari berbagai latar belakang yang memicu mereka untuk saling menghargai pendapat.

Meskipun penelitian sejenis telah banyak dilakukan, kebaruan (*novelty*) dari riset ini terletak pada fokus pengujian pengaruh model TGT secara spesifik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di lokasi penelitian terkait. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran sekolah dasar yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengusulkan riset formal berjudul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SDN 69 Palembang”**.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas (X) terhadap hasil belajar siswa kelas IV sebagai variabel terikat (Y). Model TGT melibatkan pembagian kelompok, permainan kompetisi, dan pemberian penghargaan, sedangkan hasil belajar diukur melalui nilai angka.

Penelitian dilaksanakan di SDN 69 Palembang pada semester genap TA 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 44 orang. Dengan teknik *purposive sampling*, kelas IV.a (22 siswa) terpilih sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan model TGT, sedangkan kelas IV.b (22 siswa) menjadi kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Metode yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan bentuk *Posttest-Only Control Group Design* (meski dalam pelaksanaannya tetap menggunakan kelas kontrol dan *pretest*). Rancangan perlakuan terdiri dari tiga tahap:

1. **Tahap Awal:** Pemberian *pretest* pada kedua kelas.
2. **Tahap Perlakuan:** Kelas eksperimen menerapkan TGT dalam 8 pertemuan (mencakup penjelasan, belajar tim, turnamen materi energi, dan penghargaan), sedangkan kelas kontrol tanpa TGT dalam 4 pertemuan.
3. **Tahap Akhir:** Pemberian *posttest*.

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran di kelas kontrol sepenuhnya menerapkan metode konvensional (ceramah linear, tanya jawab terbatas, dan penugasan mandiri).

- **Pertemuan I (21 April 2026):** Pendahuluan, penjelasan materi awal secara pasif oleh guru, pelaksanaan *Pretest* individu untuk mengukur kemampuan awal siswa, dan penutupan.
- **Pertemuan II (22 April 2026):** Penyampaian materi pokok "Energi dan Perubahannya". Guru menyajikan contoh soal dan memberikan pertanyaan pemantik ("*Mengapa energi dapat mengalami perubahan bentuk?*"). Siswa mencatat materi secara pasif.
- **Pertemuan III (23 April 2026):** Penyampaian materi "Macam-macam Jenis Energi dan Cara Memanfaatkannya". Pembelajaran diisi tanya jawab searah dan pencatatan intisari pelajaran.
- **Pertemuan IV (24 April 2026):** Rangkuman dan penguatan singkat materi energi dari seluruh pertemuan, diikuti dengan pelaksanaan ujian akhir (*Posttest*) secara individu.

Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen (IV.A) — Model Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang menekankan kerja sama tim heterogen dan kompetisi akademik yang menyenangkan.

- **Pertemuan I (27 April 2026):** Pembentukan 4 kelompok heterogen (3 kelompok berisi 6 siswa, 1 kelompok berisi 5 siswa). Siswa berdiskusi menyelesaikan lembar kerja tim. Sesi diakhiri dengan turnamen akademik pertama; perwakilan kelompok maju, guru memutar spidol untuk menentukan giliran menjawab soal. Jawaban benar mendapat nilai 100.
- **Pertemuan II (28 April 2026):** Diawali pertanyaan pemantik kontekstual ("*Dari mana energi yang kita gunakan berasal?*"). Setelah penjelasan singkat, siswa berdiskusi dalam kelompok dan berkompetisi kembali dalam turnamen spidol di depan kelas untuk mengumpulkan poin kemenangan tim.
- **Pertemuan III (29 April 2026):** Pemantapan materi lewat pertanyaan stimulus ("*Mengapa kita membutuhkan energi untuk beraktivitas?*"), kerja kelompok, dan pelaksanaan turnamen harian lanjutan. Siswa tampak sangat antusias dan aktif berpartisipasi.
- **Pertemuan IV (29 April 2026 - Sesi Akhir):** Evaluasi akhir kognitif berupa *Posttest* mandiri menggunakan instrumen pilihan ganda sebanyak 20 soal yang mencakup seluruh materi yang telah dipelajari.

Analisis Hasil Belajar Akhir (Posttest)

- **Kelas Kontrol (IV.B):** Memperoleh nilai **rata-rata 74,32**. Dari 22 siswa, terdapat 1 siswa (B Q) yang dinyatakan tidak tuntas (mendapat nilai 65).
- **Kelas Eksperimen (IV.A):** Memperoleh nilai **rata-rata 81,32** (mengalami keunggulan selisih 7,00 poin dibanding kelas kontrol). Terdapat 2 siswa yang tidak tuntas (B mendapat nilai 50 dan N mendapat nilai 60), namun mayoritas siswa meraih nilai sangat tinggi (banyak yang mencapai nilai 90 dan 95).

Hasil Uji Prasyarat Analisis Data (SPSS 26)

- **Uji Normalitas (Shapiro-Wilk):** Nilai signifikansi (Sig.) Posttest Kelas Kontrol sebesar $0,321 > 0,05$ dan Kelas Eksperimen sebesar $0,124 > 0,05$. Dengan demikian, disimpulkan bahwa data kedua kelas **berdistribusi normal**.
- **Uji Homogenitas (Levene's Test):** Nilai signifikansi (Sig.) berbasis rata-rata (*Based on Mean*) sebesar $0,778$ (Pretest) dan $0,324$ (Posttest). Karena nilai Sig. $> 0,05$, maka varians data dinyatakan **homogen**.

Hasil Uji Hipotesis (Independent Samples T-Test)

Berdasarkan kalkulasi SPSS pada baris *Equal variances assumed*, diperoleh:

- Nilai thitung = 6,038, sedangkan pada $df = 42$ dan taraf signifikansi 0,05, nilai ttabel = 1,997.
- Karena thitung $>$ ttabel ($6,038 > 1,997$) dan nilai Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, maka **H₀ ditolak dan H_a diterima**.

• **Kesimpulan Mutlak:** Terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 69 Palembang.



Pembahasan dan Diskusi Fakta Ilmiah

- **Validitas Instrumen:** Sebelum riset, 20 butir soal pilihan ganda telah divalidasi oleh 3 ahli (dua dosen Universitas PGRI Palembang dan satu guru SDN 69 Palembang) menggunakan rumus *Aiken's V* dengan hasil 0,925926 (Sangat Valid dan Reliabel).
- **Mengapa TGT Unggul?** Metode konvensional membuat siswa cenderung pasif, jenuh, dan hanya menghafal materi. Sebaliknya, model TGT mengubah atmosfer kelas menjadi interaktif. Formasi kelompok kecil memicu interaksi sosial positif, *peer tutoring* (tutor sebaya), dan melatih siswa berpikir kritis untuk memecahkan masalah bersama.
- Unsur permainan (turnamen spidol) bertindak sebagai penyegar (*stress-relief*) yang menghilangkan ketegangan belajar sains, meningkatkan fokus, memacu kompetisi sehat, serta memperkuat retensi memori jangka panjang siswa atas materi energi.
- Hasil penelitian ini didukung kuat oleh penelitian terdahulu dari Rahmi (2025), yang membuktikan model TGT berbantuan media Wordwall mampu mendongkrak rata-rata nilai IPAS siswa sekolah dasar dari 63,08 (*pretest*) menjadi 80,92 (*posttest*) dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian setelah melakukan analisis data, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 69 Palembang. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 69 Palembang.

Hal ini dapat dibuktikan bahwa hasil perhitungan uji *independent sampel t-test* yang di hitung menggunakan aplikasi SPSS versi 22 nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat dinyatakan bahwa “terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa”. Rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 81,36 yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kelas kontrol 74,32 yang diterapkan model pembelajaran konvensional.

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 69 Palembang. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Melalui kerja sama kelompok dan penggunaan model pembelajaran yang interaktif, siswa menjadi lebih antusias, semangat terlibat, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itulah, model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk pembelajaran yang efektif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 69 Palembang dan terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 69 Palembang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abiansema, G. V. I. (2025). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN*. 16(1), 80–90.
- Alfionita. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SDN Inpres Bumi Sagu Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Jurusan Ilmu Pendidikan , Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Model .* 10, 49–61.



- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). *KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN*. 14(1), 15–31.
- Annisha, A. N., Hasanah, M., & Gusmaneli, G. (2025). Konsep-Konsep Strategi Pembelajaran Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang , Indonesia Dapat Berlangsung Secara Optimal Dan Memberikan Dampak Positif Terhadap Hasil Belajar. *Ikhlas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, April, 272–273.
- Ayu, P., Jamaluddin, J., Az, F., & Nasiruddin, Z. (2021). Pengaruh Metode Jarimatika Terhadap Kemampuan Menghitung Cepat Pada Siswa Kelas Iii Sd Inpres Rumpiah Kabupaten Barru The Jarimatika Method'S Influence On Rapid Count In Third Grade Of Sd Inpres Rumpiah, Barru District. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 24–35.
- Dewi, S. M., Sholihat, N., & Riau, U. M. (2025). *Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 02(02), 579–593.
- Ernita, Y., & Nindiati, D. S. (2024). *Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran IPA Kelas V Di SD Negeri 3 Rantau Bayur Factors Causing Students ' Low Learning Motivation In The Process Of Class V Science Learning In Primary School Negeri 3 Rantau Bayur*. 10(2), 55–60.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/Ngaos.V2i1.7>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/Anargya.V3i2.5334>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/Irsyaduna.V1i1.236>
- Hidayati. (2022). HUBUNGAN ANTARA VALIDITAS ITEM DENGAN DAYA PEMBEDA DAN TINGKAT KESUKARAN SOAL. *Natural Science Educational Research*, 4(3), 249–257.
- Iwanggin, P., Kwaktolo, A., & Jitmau, S. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa. *Neria*, 2(2), 395–413. <https://doi.org/10.56942/Jurnalneria.V2i2.248>
- Julhadi. (2022). Penelitian Kuantitatif. *Pendidikan*, 4(3), 1812–1820.
- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik*. 8(2), 1545–1553.
- Kezya Meylani Fernanda Putri, Lidiya Rima Ranti, & Glen Hosea Fernando Ringkat. (2024). Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 01–06. <https://doi.org/10.30640/Dewantara.V3i3.2770>
- Lukman, Nindiati, D. S., & Winarno, N. (2025). *Efektivitas Model TGT Berbantuan Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 19 Palembang*. 10(1), 165–171.
- Lutfia Zahroh, F., Hilmiyati, F., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2024). Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Indikator Keberhasilan Dalam Evaluasi Program Pendidikan Afiliation. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1052–1063. <https://doi.org/10.47709/Educendikia.V4i03>.
- Maeliza. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 3 Midang*. 09, 294–302.
- Najwa Gazali, M., Ramadani, R., & Gusmaneli, G. (2025). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Berbagai Model. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(2), 52–68.
- Nurjannah. (2025). *Inovasi Model Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka: Studi Dinamika Pedagogis Di Sekolah Dasar*. 6(2), 445–457.
- Nurmia, L. Z., Andriyatno, A., Fitriani, F., & Munandar, R. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar



- Matematika Siswa Menggunakan Media Interaktif Powtoon Kelas V SDN 30 Ampenan. *Lambda Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA Dan Aplikasinya*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.58218/Lambda.V5i1.1104>
- Rahmalia, S. M., & Sabila, N. D. (2024). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Fungsi Dan Tujuan. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6014–6023. <https://doi.org/10.30997/Karimahtauhid.V3i5.13275>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Integratif. 7, 3826–3831.
- Rahmi, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara. 10, 1116–1122.
- Ramadhan, R., Rezki, B., & Prasetyo, T. (2024). PEMBELAJARAN IPAS PADA PROSES BELAJAR SEKOLAH. 3, 7457–7464.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk%0afaktor-faktor>
- Sri Handayani, Agis Mulya Akbar, & Namira Septia. (2025). Konsep Pendidikan Sebagai Suatu Sistem Dan Komponen Sistem Pendidikan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 322–329. <https://doi.org/10.55606/Jubpi.V3i1.3606>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., & Panatap, J. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). 3(1), 1–12.
- Trisnawati, A., Yasa, A. D., & Astarina, B. S. M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Pelajaran IPAS Kelas IV. 1(2), 2448–2453.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. 13(2), 1573–1582.
- Vera, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Metode Word Square Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Bersih, Sehat, Dan Bersih Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 123–138.
- Vika, Melysa, Adhitya, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD N 3 Puyoh Pada Mata Pelajaran Ppkn Vika. 6, 8–17.
- Wahida, Nasruddin, M. (2025). IMPLEMENTASI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BARISAN DAN DERET. 4(1), 37–50.
- Wahyu Setyaningrum, T. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas Xi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 1–9.
- Wulandari, N. C., Herlambang, A. D., & Afirianto, T. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Platform Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Yapalis Krian. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(4), 1–10. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/14699>
- Zahra, N. U. (2024). Tranformasi Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar Melalui Kurikulum Merdeka : Tantangan Dan Peluang. 157–160.