



Fadilla Hayuningtyas¹
 Meggy Novitasari²

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Abstrak

Adanya permasalahan pembelajaran IPAS yang menimbulkan peserta didik kurang aktif dan hasil belajarnya menurun yang melatarbelakangi penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas V di SDN Pajang 01 Surakarta yang berjumlah 27 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil pra siklus menunjukkan rata-rata persentase keaktifan belajar 47,42% dan persentase ketuntasan hasil belajar IPAS siswa sebesar 65,22% sedangkan pada siklus I memperoleh rata-rata persentase keaktifan belajar 61,38% dan persentase ketuntasan hasil belajar IPAS sebesar 74,96%. Kemudian pada siklus II menunjukkan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa sebesar 78,64% dan persentase ketuntasan hasil belajar IPAS siswa sebesar 91,48%. Sehingga simpulan penelitian ini yaitu melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Keaktifan, Hasil Belajar, Team Games Tournament (TGT)

Abstract

There are problems with science learning which cause students to be less active and their learning outcomes decrease which is the background for this research. The aim of this research is to increase learning activity and science learning outcomes through learning models Team Games Tournament (TGT) for class V students at SDN Pajang 01 Surakarta, totaling 27 children. Data collection techniques use observation and test methods. Data analysis techniques use qualitative and quantitative descriptive analysis. The pre-cycle results showed that the average percentage of learning activeness was 47.42% and the percentage of completion of students' science learning outcomes was 65.22%, while in the first cycle the average percentage of learning activeness was 61.38% and the percentage of completion of science learning outcomes was 74.96%. Then in cycle II, the average percentage of students' active learning was 78.64% and the percentage of students' science and science learning outcomes was 91.48%. So the conclusion of this research is through a learning model Team Games Tournament (TGT) can increase student activity and learning outcomes in grade V elementary school science learning.

Keywords: Activeness, Learning Outcomes, Team Games Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Belajar mengajar adalah inti dari sistem pendidikan yang ada di sekolah. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat ditentukan oleh kualitas proses belajar mengajar di kelas. Jika kegiatan pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, maka akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Jika peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar di kelas, mereka akan memiliki kesempatan

¹ Pendidikan Profesi Guru, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

² Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: fadilla.hayas22@gmail.com¹, mn147@ums.ac.id²

untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Keaktifan belajar siswa adalah komponen terpenting dari keberhasilan proses belajar mengajar, dan keaktifan belajar siswa sangat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Namun, banyak siswa yang merasa terbebani dengan materi pembelajaran modern, seperti pembelajaran IPAS, di zaman sekarang.

Menurut Solihah (2016) realita yang ada sekarang ini adalah belajar dianggap sulit oleh siswa. Keluhan-keluhan yang sering didengar oleh guru adalah siswa sulit untuk menghafal dalam memahami materi pembelajaran. Siswa menjadi malas karena dalam pembelajaran IPAS banyak sekali materi-materi yang harus dipahami oleh siswa dengan cara menghafal. IPAS merupakan mata pelajaran yang kompleks dan memerlukan pemahaman yang mendalam tentang fenomena alam dan proses ilmiah (Ningsih et al., 2024). Untuk mengatasi kesulitan tersebut para guru telah banyak melakukan beberapa penyajian materi yang mampu menarik perhatian siswa mulai dari pemilihan metode dan media pembelajaran.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup serta benda mati yang terdapat di alam semesta beserta interaksinya, ilmu ini juga mengkaji tentang kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Konsep dari mata pelajaran IPAS sendiri mencakup pengetahuan mengenai ilmu alam dan ilmu sosial di masyarakat.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Pajang 01 Surakarta dan wawancara langsung dengan guru wali kelas V mengatakan bahwa di kelas V pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi sistem pernapasan manusia hasil belajarnya sangat rendah serta siswa memiliki keaktifan belajar yang sangat rendah pada materi pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan pada materi ini mempunyai materi yang mungkin sangat sulit untuk dihafalkan dan dipahami oleh siswa kelas V.

Berdasarkan hasil post test yang telah dilakukan terdapat 23 siswa yang tidak tuntas dan terdapat 4 siswa yang tuntas dalam mengerjakan post test. Pada saat kegiatan observasi proses pembelajaran berlangsung peneliti mengamati bahwa guru kelas tidak menerapkan model dan media pembelajaran tetapi hanya menggunakan model ceramah seperti menjelaskan materi kepada siswa, memberikan contoh soal, dan meminta siswa untuk mengerjakan latihan soal yang terdapat di dalam buku paket siswa. Dari kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model tersebut siswa yang pintar semakin aktif pada saat kegiatan membahas soal latihan bersama-sama, namun siswa yang cenderung rendah kemampuan kognitifnya akan terlihat sangat pasif saat kegiatan proses pembelajaran. Hal ini akan menyebabkan suasana belajar di kelas menjadi membosankan dan tidak menarik sebagian siswa serta hasil belajar siswa akan menurun.

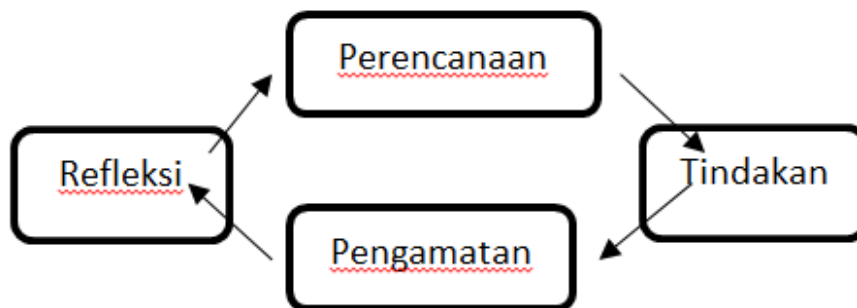
Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus bisa lebih kreatif dalam menerapkan model pembelajaran IPAS yang dapat memberikan kepada siswa untuk turut berperan aktif di dalam kelas, sehingga suasana belajar akan lebih menyenangkan. Namun, realitanya guru kelas 5 di SDN Pajang 01 masih belum menerapkan model pembelajaran yang kreatif. Hal ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dilakukan penelitian Tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa kelas 5 dengan menggunakan model pembelajaran koopeatif tipe TGT (Team Geams Tournament) model pembelajaran ini sangat menekankan pada pentingnya interaksi dalam tim.

Menurut Susanna (2017) model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang mampu meningkatkan kinerja pengajaran guru dan prestasi belajar siswa, serta merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat, serta belajar merupakan suatu proses yang menyenangkan dan bermakna. Menurut Adiputra dan Heryadi (2021) model pembelajaran TGT dirancang dengan adanya games (permainan) serta tournament (pertandingan) akademik yang dihubungkan dengan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Rachman & Kartiko (2021) model pembelajaran TGT akan berpusat pada peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran. Peserta didik berperan aktif bertanggung jawab serta dapat bersaing secara sehat dalam mengikuti pembelajaran, model pembelajaran ini juga akan diberikan reward atau penghargaan pada kelompok yang memenuhi atau sesuai dengan kriteria pemenang.

. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Saputra & Harjono (2024) keaktifan siswa pada pra siklus 52,51% siklus I 63,20% dan siklus II menjadi 84,87% menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada kelas V SD. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Karen & Fajriyah, 2023) keaktifan siswa pada pra siklus 48,40% siklus I sebesar 69,93% dan siklus II meningkat menjadi 81,11% dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada kelas IV SD. Berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran IPAS di SDN Pajang 01 Surakarta. Sehingga peneliti memiliki ketertarikan dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mata Pelajaran IPAS pada siswa kelas V dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT).

METODE

Penelitian ini tergolong dalam penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh dosen atau guru untuk memperbaiki mutu dan proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya (Hikmawati, 2020). Penelitian ini dilaksanakan secara 2 siklus dan setiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu 1) Perencanaan (Planning) yaitu langkah awal dalam melakukan PTK seperti mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, dan menganalisis penyebab masalah serta pengembangan intervensi. 2) Tindakan (action) yaitu guru sebagai pelaksana tindakan yang mengacu pada program yang telah disepakati bersama dengan teman sejawat. 3) pengumpulan data (observing) pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. 4) Analisis (analysis) sebagai seorang peneliti perlu memahami teknik analisis yang tepat agar penelitiannya mempunyai manfaat nilai ilmiah yang tinggi. 5) Refleksi (reflecting) suatu kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa (Nuraeni et al., 2023). Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1 Model Dasar Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN Pajang 01 Surakarta pada bulan Februari hingga April 2024. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas V yang belajar di SDN Pajang 01 Surakarta pada tahun pelajaran 2023/2024. Salah satu alasan mengapa kelas ini dipilih adalah berdasarkan hasil observasi dan wawancara wali kelas bahwa kelas V memiliki masalah keaktifan belajar yang rendah dibandingkan kelas lainnya dan bahwa keaktifan belajar tersebut berdampak pada hasil belajar kognitif peserta didik yang lebih rendah di mata pelajaran IPAS. Solusi untuk masalah ini adalah menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil dan keaktifan belajar siswa dalam model permainan dan tournament.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes hasil evaluasi peserta didik. Teknik observasi untuk menghimpun data terkait pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) serta keaktifan belajar peserta didik. Sedangkan teknik tes evaluasi siswa digunakan untuk mengukur perolehan hasil belajar peserta didik ranah kognitif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi sistem pernapasan manusia. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik komparatif yaitu membandingkan hasil belajar siswa dengan antar

siklus. Dari teknik tersebut dapat diketahui besaran peningkatan rata-rata persentase keaktifan dan ketuntasan hasil belajar kognitif siswa kelas V pada mata Pelajaran IPAS.

Adapun indikator capaian penelitian yang digunakan sebagai acuan keberhasilan penelitian yakni rata-rata persentase keaktifan belajar siswa sebesar 75% berkategori “Tinggi” dan persentase ketuntasan hasil belajar IPAS siswa secara klasikal sebesar 80% dengan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yakni ≥ 75 . Adapun dalam mengkategorikan tingkat keaktifan belajar siswa mengacu pada Arikunto (dalam Prasetyo & Abduh, 2021) digambarkan pada tabel 1.

Tabel 1 Kategori Tingkat Keaktifan Belajar Siswa

Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal keaktifan siswa sebelum adanya tindakan atau pra siklus, didapat siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa di SDN Pajang 01 Surakarta tahun pelajaran 2023/2024 yang mengikuti proses pembelajaran memperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 40,38% angka tersebut merupakan kategori rendah dalam persentase keaktifan siswa. Hal tersebut ditandai dengan adanya banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, sungkan untuk bertanya maupun tidak aktif menjawab pertanyaan dari guru ada juga faktor lain yang memengaruhi persentase rendahnya keaktifan siswa yaitu kurangnya interaksi dengan teman sekelompok pada saat kegiatan diskusi maupun presentasi kelompok. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan hasil berupa adanya kenaikan keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada siklus I dan siklus II. Perbandingan keaktifan belajar siswa digambarkan pada tabel 2.

Tabel 2 Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa

No	Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
1	Tinggi	0	0,00%	3	19,07%	19	71,31%
2	Sedang	4	13,45%	15	57,86%	8	28,69%
3	Rendah	23	86,55%	9	23,07%	0	0,00%
4	Sangat Rendah	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
	Jumlah	27	100%	27	100%	27	100%
	Rata-Rata		47,42%		61,38%		78,64%

Merujuk pada tabel 2 hasil tindakan siklus I mempunyai rata-rata persentase keaktifan belajar 61,38% yang menunjukkan kategori sedang. Adapun rinciannya sebagai berikut jumlah siswa yang menunjukkan kategori tinggi yaitu 3 siswa dengan persentase keaktifan belajarnya yaitu 19,07%, ada pula 15 siswa dengan kategori sedang menunjukkan

Persentase keaktifan belajarnya yaitu 57,86%, lalu terdapat 9 siswa dengan kategori rendah dengan persentase keaktifan belajarnya 23,07%. Pada tindakan siklus I ini mengalami peningkatan, yakni dari 47,42% pada pra siklus menjadi 61,38% setelah adanya tindakan siklus I. Hal tersebut ditandai dengan adanya kenaikan jumlah siswa yang mulai

tampak bersemangat mengikuti pembelajaran, berani menjawab pertanyaan dari guru, berani mengemukakan pendapat, serta tampil didepan kelas untuk menyampaikan hasil tugas-tugas kelompok maupun individu secara tulis maupun lisan.

Meskipun mengalami peningkatan, hasil dari siklus I tersebut belum mencapai target yang ditentukan dalam penelitian ini. Hal tersebut disebabkan pada proses pembelajaran siklus I belum sepenuhnya maksimal dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe I Team Games Tournament (TGT). Penerapan pembelajaran pada siklus I ini guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, tidak membuat kesepakatan berupa aturan-aturan yang harus ditaati oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Model permainan tournament yang diterapkan juga belum bisa menarik perhatian siswa sehingga keaktifan belajar siswa masih tergolong sedang. Sehingga perlu adanya tindakan siklus II yang dilaksanakan dengan adanya beberapa perbaikan dari kekurangan pada siklus I, perbaikan tersebut yakni: 1) penggunaan media pembelajaran yaitu powerpoint dengan design yang menarik siswa, 2) penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu wordwall untuk menunjang model permainan tournament, 3) guru memberikan motivasi-motivasi kepada siswa pada saat kerja kelompok atau pada saat awal kegiatan pembelajaran, 4) saat awal kegiatan guru sebaiknya memberikan aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh siswa agar pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal.

Merujuk pada tabel 2, hasil siklus II dengan beberapa perbaikan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memperoleh rata-rata persentase keaktifan belajar siswa sebesar 78,64% dengan kategori tinggi. Adapun rincian persentase keaktifan belajar siswa pada tindakan siklus II seperti berikut: kategori “Tinggi” sebanyak 19 siswa dengan persentase 71,31%, kategori “Sedang” sebanyak 8 siswa dengan persentase 28,69%. Tindakan pada siklus II ini mengalami peningkatan, yakni dari 61,38% pada tindakan siklus I menjadi 78,68% setelah melakukan tindakan siklus II.

Hasil dari adanya peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) tersebut relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahidah & Kristin (2023) dan Hartanto & Mediatati (2023). Pada penelitian Wahidah & Kristin (2023) dengan subjek siswa kelas IV menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Selanjutnya pada penelitian Hartanto & Mediatati (2023) dengan subjek siswa kelas II menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika dengan sajian guru pada proses pembelajaran yang lebih menarik siswa, lebih menyenangkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada proses pembelajaran matematika. Hal ini relevan dengan penelitian dari Kharis (2019) bahwa keaktifan belajar siswa dapat terlihat jika penerapan model/metode pembelajaran yang digunakan oleh guru seharusnya dapat membangun antusias siswa terhadap proses pembelajaran,

Meningkatkan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa dari siklus I hingga siklus II juga memberikan pengaruh terhadap ketercapaian hasil belajar yang didapatkan siswa. Temuan tersebut mengacu hasil tes pada tindakan siklus I dan siklus II. Adapun hasil belajar kognitif siswa kelas V pada mata Pelajaran IPAS digambarkan pada tabel 3.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS

Rentang Nilai	Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	f	%
0 - 74	Kurang	16	59,25%	8	29,65%	2	7,40%
75 - 79	Cukup	9	33,33%	9	33,33%	2	7,40%
80 - 89	Baik	2	7,42%	5	18,51%	4	14,83%
90 - 100	Sangat Baik	0	0,00%	5	18,51%	19	70,37%
Total		27	100%	27	100%	27	100%
Nilai Rata-Rata		65,22%		74,96%		91,48%	

Merujuk pada tabel 3, dapat diketahui adanya kenaikan persentase ketuntasan hasil belajar perolehan siswa yakni 11 siswa tuntas pada pra siklus dengan persentase 40,75%, pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 19 siswa tuntas di siklus I dengan persentase 70,35%,

selanjutnya terjadi peningkatan pada saat tindakan siklus II yaitu sebanyak 25 siswa tuntas dengan persentase 92,60%. Sehingga hasil penelitian ini masih relevan dengan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Surya (2018) dan Santika & Noperman (2024) dengan subjek siswa kelas V yang menunjukkan hasil adanya kenaikan persentase ketuntasan belajar melalui penerapan model pembelajaran tipe kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) cocok diterapkan pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas tinggi yaitu kelas V guna untuk mengatasi permasalahan berupa kurangnya keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Meskipun begitu, penelitian ini belum disertai dengan teknik analisis karena untuk menunjukkan besar pengaruh dari adanya penerapan model pembelajaran tipe kooperatif Team Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar pada mata Pelajaran IPAS siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa proses dan hasil belajar siswa kelas V SDN Pajang 01 Surakarta mata pelajaran IPAS dengan topik sistem pernapasan manusia mengalami peningkatan setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT). Peningkatan proses pembelajaran diketahui setelah proses pengolahan data instrumen keaktifan belajar siswa yang didapatkan pra siklus sebesar 47,42% persentase tersebut masih tergolong dalam kategori rendah, lalu dilakukan siklus I sebesar 61,38% persentase tersebut termasuk dalam kategori sedang. Karena peneliti yakin bahwa persentase keaktifan siswa akan meningkat dalam kategori tinggi maka dilakukan siklus II dengan persentase 78,64% dalam kategori tinggi. Hal ini sama seperti rata-rata persentase hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yaitu pada saat dilakukan pra siklus dengan persentase 65,22% hal ini menunjukkan dalam kategori rendah, lalu dilakukan siklus I dengan persentase 74,96% hal ini termasuk dalam kategori sedang, lalu pada siklus II memperoleh persentase 91,48% hal ini menunjukkan dalam kategori tinggi.

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. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Hartanto, & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Hikmawati, F. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN*. PT Rajagrafindo Persada.
- Karen, K., & Fajriyah, R. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar IPAS Menggunakan Model Teams Games Tournament di Kelas IVA SD Ngoto. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Untersitas Srhanawiyata Tamansiswa*, 2(2), 1–9.
- Kharis, A. (2019). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis IT pada Tematik. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 173–180. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/19387/11458>
- Ningsih, S. P., Kresnadi, H., Vilda, D. A., & Kontesktual, B. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual pada Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya di Sekitar Kita di Kelas IV SDN 12 pontianak Kota. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 2735–2742.
- Nuraeni, A. N., Alfania, G. T., Kurniawan, I., Mursidah, R. R., & Ajid, R. M. (2023). Strategi Perencanaan dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 3.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 193–203. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/38113/33699>

- Santika, R., & Noperman, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(1), 79–88. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v7i1.29261>
- Saputra, R. Y., & Harjono, N. (2024). Model kooperatif teams games tournament dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa SD. *Jurnal Educatio*, 10(1), 88–97. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.6811>
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465>
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.41>
- Susanna. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378–388. <https://jurnal.insida.ac.id/index.php/attadrib/article/view/614>