

Penerapan Strategi *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Lutfi Aulia¹, Wahyu Iskandar², Fia Alifah Putri³

¹Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

²Institut Islam Muaro (INISMA) Jambi, Indonesia

³Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Email Corresponding Author: lutfiaulia260603@gmail.com.

Received: 20 Maret 2024. Accepted: 12 Mei 2024. Published: 28 Juni 2024

ABSTRACT

Variations of studies on learning strategies have been analysed by previous researchers, but an in-depth study of the strategy of teams games tournament on social studies learning has a gap analysis, ranging from the aspect of locus to the focus of action research-based review. This study aims to apply the Teams Games Tournament (TGT) strategy, on social studies learning with the theme 'Struggle for Independence'. The subjects in this study were teachers and fifth grade students of SD Negeri 106220 Pematang Cermi in the 2023/2024 academic year. The results of the study obtained the average value of the student class before the application of the TGT method of 60 and stated that it was still not complete learning because it had not met the KKM value of 70. However, after the application of the TGT method, the average value of the class increased to 90 and above at this stage the student's score had passed the KKM of 70. Thus it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) strategy can improve the learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 106220 Pematang Cermi in the 2023/2024 academic year.

Keywords: Social studies learning, learning strategies, Teams Games Tournament.

ABSTRAK

Variasi kajian tentang strategi pembelajaran telah dianalisis oleh para peneliti terdahulu, namun kajian mendalam tentang strategi *teams games tournament* pada pembelajaran IPS memiliki *gap analysis*, mulai dari aspek lokus hingga fokus telaah berbasis *action research*. Penelitian ini bertujuan untuk mengaplikasikan strategi *Teams Games Tournament* (TGT), pada pembelajaran IPS dengan tema "Perjuangan Kemerdekaan". Subjek dalam penelitian ini adalah Guru dan siswa kelas V SD Negeri 106220 Pematang Cermi Tahun Ajaran 2023/2024. Hasil penelitian ini memperoleh nilai rata-rata kelas siswa sebelum penerapan metode TGT sebesar 60 dan dinyatakan masih belum tuntas belajar karena belum memenuhi nilai KKM yakni 70. Namun pada saat sesudah penerapan metode TGT diperoleh nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 90 ke atas pada tahap ini nilai siswa sudah melewati KKM yakni 70. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan

strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 106220 Pematang Cernai Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS, Strategi Pembelajaran, *Teams Games Tournament*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan dan penting bagi manusia, karena dengan pendidikanlah manusia hidup sesuai tujuan dan fungsi yang diinginkannya, dan karena pendidikan terlahirlah masa depan yang cerah bagi suatu bangsa dan negara. Pendidikan sekolah dasar merupakan awal dari proses penanaman seperangkat pengetahuan yang diperoleh manusia melalui pengalaman belajarnya di sekolah (Susanto, 2010; Afandi, 2013). Dengan kata lain pendidikan di sekolah dasar merupakan pengetahuan dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Pendidikan sudah dianggap menjadi kebutuhan yang primer, karena dengan arus globalisasi yang semakin pesat, manusia harus dapat mengikuti perkembangan zaman (Astuti, *et.al.*, 2022). Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 pasal 1 menjelaskan definisi pendidikan sebagai berikut pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Munthe, *et.al.*, 2022; Hamalik, 2012).

Strategi pembelajaran sangat menentukan kualitas pendidikan tersebut terutama pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu pembelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan. Salah satu alasan mengapa IPS perlu diajarkan pada jenjang pendidikan karena IPS merupakan mata pelajaran pendukung bagi mata pelajaran lainnya (Sari, *et.al.*, 2023).

Pada dasarnya IPS merupakan penyederhanaan dari materi ilmu-ilmu sosial untuk keperluan pengajaran sekolah. Dengan penyederhanaan materi tersebut, maka para siswa sangat mudah untuk melihat, menganalisa dan memahami gejala-gejala yang ada dalam masyarakat lingkungannya. Seperti yang dikemukakan bahwa masalah-masalah yang ada di dalam masyarakat bersifat kompleks dan saling berhubungan satu sama lainnya (Septiyan, 2017). Oleh sebab itu, strategi yang digunakan harus tepat agar siswa bisa memahami materi yang diajarkan dengan baik.

Namun pada kenyataannya, dari hasil observasi peneliti di kelas V SD Negeri 106220, pelaksanaan proses belajar mengajarnya kurang menarik. Hal ini tergambarkan dari ekspresi siswa yang cenderung menunjukkan sikap bosan, adanya siswa yang mengantuk dan berbicara dengan teman sebangku saat guru menjelaskan materi pelajaran. Setelah dilakukan tes kepada siswa dengan menanya kembali materi yang sudah dijelaskan, dari sembilan orang siswa ternyata hanya

empat orang siswa atau hanya 50% saja yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan, sedangkan lainnya masih kurang faham dengan materi yang disampaikan.

Sikap para siswa tersebut terjadi karena strategi pembelajaran yang dipakai guru adalah strategi ceramah hanya berfokus terhadap materi yang disampaikannya kemudian pada saat memulai pembelajaran guru tidak melatih kefokuskan anak misalnya dengan bermain *games* atau yang lainnya dan juga guru kurang melakukan interaksi yang baik terhadap siswa saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa kurang tertarik pada pelajaran yang disampaikan sehingga strategi belajar siswa masih perlu sedikit perubahan (Fathurrohman & Sutikno, 2007; Yusnaldi, *et.al.*, 2023).

Diperlukan strategi pembelajaran yang lebih baik di mana interaksi antara siswa dan guru atau siswa dengan siswa bisa terjalin dengan baik sehingga pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh siswa, peneliti mencoba menerapkan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) yang merupakan strategi pembelajaran kooperatif dengan dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri dari tiga sampai lima orang siswa, yang di mana setiap anggota kelompok melawan anggota kelompok lainnya, oleh karena itu strategi *Teams Games Tournament* (TGT) ini bisa menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran karena strategi ini melatih kerjasama siswa dengan membagi mereka menjadi beberapa kelompok dan melatih guru untuk lebih kreatif dan melakukan interaksi yang positif kepada siswa dengan memberikan penghargaan kepada siswa yang menang (Pitriani, 2022).

Setelah melihat respon para siswa pada saat pembelajaran bersama guru mereka peneliti merasa perlu ada perubahan metode pembelajaran yang lebih baik, kemudian peneliti menerapkan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) pada saat peneliti mengajar di sekolah SD Negeri 106220, pada mata pelajaran IPS dengan tema yang sama yang dibawa oleh guru di kelas V tersebut tentang perjuangan kemerdekaan, kemudian melihat hasil tes penerapan strategi *Teams Games Tournament* (TGT), maka diperoleh 9 orang siswa atau 100% siswa dapat memahami dan menjawab soal-soal yang peneliti berikan berdasarkan materi yang sudah peneliti jelaskan.

Sejatinya kajian mengenai meningkatkan kualitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) di Sekolah Dasar sudah banyak diperbincangkan para peneliti kurikulum pendidikan. Bahkan sudah banyak diteliti oleh sejumlah orang, di antaranya adalah meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* pada siswa (Adiputra & Heryadi, 2021), peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan pembelajaran TGT kelas IV SD Negeri 2 Gombang (Putri, 2018), penerapan strategi pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 14 Loghia (Butu, 2021), dan pengaruh model

cooperative learning tipe *teams games tournament* terhadap kecerdasan interpersonal pada mata pelajaran IPS (Marpa, et.al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul; “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 106220 pada Mata Pelajaran IPS dengan Strategi Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran IPS”, maka dirumuskan pertanyaan yang menjadi tujuan dalam penelitian yang peneliti lakukan yakni; Apakah penerapan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kualitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui penerapan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan pemahaman belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru bekerjasama dengan peneliti atau dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti di kelas atau di sekolah (Assingily, 2021). Lebih lanjut akan mengarah kepada penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan “Perjuangan Kemerdekaan”, subjek penelitian ini bersumber pada guru dan siswa kelas V SDN 106220 yang berjumlah 9 orang yang terdiri dari 7 perempuan dan 2 laki laki, penelitian ini dilaksanakan di Desa Pematang Cermai Dusun V, Kecamatan Tanjung Beringin, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini dengan latar *setting* di kelas V SDN 106220, yang terletak di Desa Pematang Cermai, subjek yang diteliti adalah guru dan murid, Penelitian ini melalui empat tahapan tahapan yang pertama adalah tahap perencanaan observasi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti menyiapkan materi tentang “Perjuangan Kemerdekaan”, menyiapkan alat dan bahan sesuai dengan materi, menyiapkan pertanyaan atau soal untuk siswa, menyusun evaluasi pembelajaran dan menyusun pertanyaan untuk guru.

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan tindakan. Penelitian ini dilaksanakan mulai 26 Januari 2024-29 Februari 2024. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 106220 dengan jumlah 9 siswa yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas, di mana guru kelas bertindak sebagai pengajar yang melakukan tindakan dan peneliti sebagai pengamat (observer). Tindakan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 106220, khususnya pada materi perjuangan kemerdekaan. Penelitian ini dilaksanakan pada

semester 4 (genap) tahun pelajaran 2024, yaitu sesuai dengan materi pada kurikulum yang digunakan oleh SD tersebut.

Pada tahap kedua ini didapati hasil dari pembelajaran bahwa siswa yang memahami materi pembelajara dari 9 orang hanyalah 5 orang siswa atau hanya 50% nya saja, hal ini dikarenakan strategi pembelajaran guru hanya berfokus terhadap buku dan materi yang dibawakannya saja, dan menggunakan strategi ceramah serta di awal pembelajaran tidak ada pelatihan kefokusan anak seperti bermain *game* atau yang lainnya sehingga membuat suasana kelas kurang hidup atau aktif, guru juga kurang melakukan interaksi terhadap siswa sehingga siswa banyak yang kurang memahami meteri yang disampaikan, dan oleh sebab itu nilai ulangan yang dilaksanakan belum sampai ke KKM yang ditargetkan gutu tersebut yakni 70. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa belum terlalu memahami materi pembelajaran dengan baik.

Tahap ketiga, pada tahap ini peneliti menerapkan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada saat peneliti mengajar di sekolah SD Negeri 106220, pada mata pelajaran IPS dengan tema yang sama yang dibawakan oleh guru di kelas V tersebut tentang perjuangan kemerdekaan, dengan memulai menjelaskan materi tentang perjuangan kemerdekaan, setelah materi selesai dijelaskan kemudian peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok, dan setiap kelompok terdiri dari 3 orang, kemudian meletakkan media yang digunakan yakni 3 papan pintar yang terdiri dari 3 lembar kertas, yang sudah berisikan pertanyaan dan kolom jawaban yang sama di setiap kelompok.



Gambar 1. Contoh Media Papan Pintar pada Penerapan Strategi *Teams Games Tournament* (TGT)

Kemudian cara pengaplikasian medianya yakni membuat siswa berbaris sesuai kelompoknya, kemudian masing masing siswa akan menjawab satu persatu pertanyaan, dan jika dalam 1 kelompok ada siswa yang tidak bisa menjawab maka siswa pada urutan berikutnya akan menjawab pertanyaan tersebut dan begitu seterusnya hingga semua pertanyaan terjawab. Kemudian tahapan terakhir dari metode ini adalah tahapan penghitungan skor akhir seluruh kelompok.



Gambar 2. Tahap Evaluasi Strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Media Papan Pintar

Pada tahap ini peneliti mendapati bahwa siswa sudah mulai menunjukkan keantusiasannya dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar afektif siswa dapat dilihat dari skor akhir, setiap kelompok memperoleh nilai di atas KKM yakni 90 ke atas, perolehan nilai ini jauh lebih baik dari pada nilai pembelajaran sebelumnya yakni sebelum penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dan juga membuktikan bahwa strategi *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditampilkan data peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran sebelum dan sesudah pemerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Tabel 1. Hasil Penelitian

Angka	Kriteria	Sebelum Penerapan Strategi TGT	Sesudah Penerapan Strategi TGT
0-19	Sangat kurang	-	-
20-49	Kurang	3	-
50-69	Cukup	4	-
70-89	Baik	2	-
90-100	Sangat baik	2	9

Tabel 2. Akumulasi Secara Keseluruhan

No.	Nilai hasil belajar	Sebelum Penerapan Strategi TGT	Sesudah Penerapan Strategi TGT
1.	Tuntas	50%	100%
2.	Tidak Tuntas	50%	-

Meningkatnya prestasi belajar siswa juga disebabkan kerana meningkatnya pula hasil rata-rata keaktifan siswa, di mana siswa lebih bersemangat dan bergairah

dalam menerima pelajaran. Hal ini dikarenakan dengan aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran, fokus siswa terhadap materi yang disampaikan lebih banyak sehingga siswa dapat memahami materi lebih mendalam dan pada akhirnya ketuntasan pemahaman materi dan prestasi belajar meningkat (Sulfemi, 2018).

Peneliti melakukan tes untuk mengukur kemampuan siswa tentang materi pembelajaran IPS dengan tema perjuangan kemerdekaan dan diperoleh data peningkatan prestasi belajar pertama yakni sebelum menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh nilai yang tuntas sebanyak 50%. Pada pembelajaran ke dua yakni setelah menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) terjadi peningkatan yang signifikan dari 50% yang mendapatkan nilai tuntas di pembelajaran pertama menjadi 100% yang mendapatkan nilai tuntas pada pembelajaran kedua (Nurfaizah & Amir, 2018).

Sehingga, dari data di atas dapat dilihat peningkatan prestasi belajar siswa dari pembelajaran pertama sampai pembelajaran kedua dan pembelajaran PTK sudah berhasil. Kerena peneliti memberikan arahan pada setiap siswa untuk lebih dalam memahami materi yang dipelajarinya, meningkatnya prestasi belajar siswa disebabkan kerena meningkatnya pula hasil rata-rata keaktifan siswa, di mana siswa lebih bersemangat dan bergairah dalam menerima pelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai peneliti melaksanakan wawancara kepada guru kelas terhadap pendapatnya mengenai pembelajaran IPS dengan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) ini dan sang guru berpendapat bahwa kefokus, keseriusan, antusias dan partisipasi siswa lebih terlihat dan sangat berbeda dari sebelum menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) ini (Wafaa, 2023).

Namun setiap strategi pembelajaran selalu memiliki faktor pendorong dan penghambat, tidak terkecuali strategi *Teams Games Tournament* (TGT), pada strategi ini terdapat faktor pendorong yakni karena pada strategi ini terdapat banyak interaksi antara guru dan murid serta murid dan murid dan juga terdapat perlombaan kecil, maka murid bersemangat dan sangat antusias mengikuti pembelajaran, dan faktor penghambatnya adalah waktu, di mana peneliti kesulitan membagi porsi waktu yang sesuai untuk memberikan penjelasan, diskusi dan pertandingan (Umam, 2021). Hal ini disebabkan peneliti harus mengulangi peraturan permainan.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD/MI. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada hasil tes pembelajaran pertama sebelum memakai strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

diperoleh siswa dengan nilai tuntas hanya 4 siswa dan ketuntasan Klasikalnya hanya 50%.

Selanjutnya, pada hasil tes pembelajaran kedua sesudah memakai strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dengan nilai tuntas sebanyak 9 siswa dan ketuntasan klasikalnya yang diperoleh adalah 100%. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru dan siswa kelas V SD Negeri 106220 diperoleh informasi dengan diterapkan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), siswa merasa antusias dengan menunjukkan sikap yang senang, aktif, dan bisa berpikir secara kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran IPS, dan guru juga merasa banyak terjadi perubahan pada siswanya baik dari segi kefokusannya, keseriusannya, antusiasnya dan partisipasinya.

Namun setiap strategi pembelajaran selalu memiliki faktor pendorong dan penghambat, tidak terkecuali strategi *Teams Games Tournament* (TGT), pada strategi ini terdapat faktor pendorong yakni karena pada strategi ini terdapat banyak interaksi antara guru dan murid serta murid dan murid dan juga terdapat perlombaan kecil maka murid bersemangat mengikuti pembelajaran, dan faktor penghambatnya adalah waktu, dimana peneliti kesulitan membagi porsi waktu yang sesuai untuk memberikan penjelasan, diskusi dan pertandingan (Hardimanyah, 2021). Hal ini disebabkan peneliti harus mengulangi peraturan permainan.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, diperoleh nilai rata-rata kelas siswa sebelum penerapan metode TGT sebesar 60 dan dinyatakan masih belum tuntas belajar karena belum memenuhi nilai KKM yakni 70. Namun pada saat sesudah penerapan metode TGT diperoleh nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 90 ke atas pada tahap ini nilai siswa sudah melewati KKM yakni 70. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 106220 Pematang Cernai Tahun Ajaran 2023/2024.

DAFTAR REFERENSI

- 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. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/11308>.
- Afandi, M. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Assingkily, M. S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Membenahi Pendidikan dari Kelas*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.

- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218. <https://journal.laaroiba.ac.id/index.php/tarbiatuna/article/view/1098>.
- Butu, L. O. (2021). Application of the TGT Type Cooperative Learning Model to Improve Student Learning Outcomes in Social Studies Subject Class V SD Negeri 14 Loghia. *Amanah*, 2(3), 364817. <https://www.neliti.com/publications/364817/application-of-the-tgt-type-cooperative-learning-model-to-improve-student-learn>.
- Fathurrohman, P., & Sutikno, S. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hamalik, O. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardimansyah, H. (2021). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih di MTs Negeri Putussibau. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 143-156. <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/piwulang/article/view/638>.
- Marpa, A., Budiyo, B., & Komariyah, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKN Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments) Pada Siswa UPTD SDN Blega I. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*, 1(2), 51-65. <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/garuda-widyakarya/article/view/354>.
- Munthe, A. R., Adlina, F., & Aulia, L. (2022). Efforts to Grow Democratic Attitudes in Students in the Era of Globalization Through Citizenship Education. *Journal of Contemporary Gender and Child Studies*, 1(1), 20-24. <https://zia-research.com/index.php/jcgcs/article/view/56>.
- Nurfaizah, AP & Amir, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sd Inpres 7/83 Pasempe Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(2), 53-57. <http://eprints.unm.ac.id/18715/>.
- Pitriani, N. N., Novianti, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1-10. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math/article/view/240>.
- Putri, N. A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Pembelajaran TGT Kelas IV SD. *BASIC EDUCATION*, 7(6), 539-549. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/10723>.

- 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. <https://www.jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/1444>.
- Septiyan, G. (2017). Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 106-116. <https://www.academia.edu/download/79560419/pdf.pdf>.
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 1(01), 1-14. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jkse/article/view/11>.
- Susanto, A. (2010). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Umam, A. K. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA MISTERI TERHADAP PEMAHAMAN MATERI IPA (Penelitian pada Siswa Kelas V SD N Sawangargo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2020/2021)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang). <http://eprintslib.ummgl.ac.id/3274/>.
- Wafaa, F. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia dalam Menulis Puisi pada Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di SMP Negeri 3 Merangin Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Alfafa*, 5(1), 1-11. <http://journal.stieyabangko.ac.id/index.php/alfafa/article/view/8>.
- Yusnaldi, Y., Mardiah, A., Aulia, L., Saragih, S., Nurzal, S. A., & Pangaribuan, S. A. (2023). Analisis Strategi Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(6), 6938-6947. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7287>.