



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD

Ni Luh Sri Armidi^{1*} 

¹SD Negeri 3 Tukadmungga, Buleleng, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 16, 2022

Revised March 20, 2022

Accepted May 12, 2022

Available online May 25, 2022

Kata Kunci:

Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar, IPS

Keywords:

Teams Games Tournament (TGT), *Learning Outcomes*, *Social Studies*



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kurangnya inovasi guru dalam proses pembelajaran IPS berakibat pada rendahnya hasil belajar IPS siswa, sehingga tujuan dari penelitian ini yakni untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD. Penelitian ini tergolong kedalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus penelitian. Pada masing-masing siklus terdapat empat tahap penelitian yang terdiri atas tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan evaluasi serta refleksi tindakan. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 20 siswa kelas VI SD. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan tes. Tes yang digunakan adalah tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur pencapaian belajar setelah mempelajari materi mata pelajaran IPS yang telah diberikan. Data yang didapatkan dalam penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis data deskriptif yaitu dengan mencari nilai rata-rata siswa, persentase daya serap, dan persentase ketuntasan belajar. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I (jumlah 1330, rata-rata 67, daya serap 67%, ketuntasan belajar 70%) dan siklus II (jumlah 1590, rata-rata 80, daya serap 80%, ketuntasan belajar 95%). Terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I dan siklus II, menunjukkan kenaikan rata-rata daya serap 13% dan pada ketuntasan belajar mengalami kenaikan sebesar 25%. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

ABSTRACT

The lack of teacher innovation in the social studies learning process results in low student social studies learning outcomes. So, the purpose of this study is to improve social studies learning outcomes through the application of the TGT type cooperative learning model to sixth grade elementary school students. This research is classified as classroom action research which is carried out in two research cycles, where in each cycle there are four stages of research consisting of action planning, action implementation, observation and evaluation and action reflection. The subjects involved in this study were 20 grade VI elementary school students. Data collection in the study was carried out using tests. The test used is a learning outcome test that is used to measure learning achievement after studying the social studies subject matter that has been given. The data obtained in the study were then analyzed using descriptive data analysis, namely by looking for the average value of students, the percentage of absorption and the percentage of mastery learning. The results of the research analysis showed that there was an increase in learning outcomes between cycle I (amount of 1330, average 67, absorption 67%, learning completeness 70%) and cycle II (amount 1590, average 80, absorption 80%, mastery learning 95%). There was an increase in learning outcomes between cycle I and cycle II, showing an average increase in absorption of 13% and in mastery learning an increase of 25%. So based on these results, it can be concluded that the application of the TGT type cooperative learning model to the sixth-grade elementary school students can significantly improve social studies learning outcomes.

1. PENDAHULUAN

IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dibelajarkan untuk siswa sekolah dasar, hal ini disebabkan karena IPS merupakan keterpaduan dari beberapa mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi (Larasati et al., 2020; Salahuddin et al., 2019; Setiawati et al., 2019). Keterpaduan yang disajikan pada pembelajaran IPS dimaksudkan dengan tujuan untuk membiasakan anak dalam memecahkan berbagai permasalahan sosial melalui proses pendekatan utuh dan tidak terkotak-kotak dari berbagai disiplin ilmu sosial (Melinda et al., 2017; Nurhasanah, 2016). Berbagai keterpaduan yang disajikan dalam mata pelajaran IPS, menjadikan IPS sebagai sebuah bidang ilmu yang bersifat kompleks karena memuat berbagai fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat (Junisa et al., 2018; Miran & Tampubolon, 2017). Pembelajaran dengan menekankan pada pemahaman berbagai fenomena sosial di masyarakat akan membantu siswa untuk bersosialisasi dengan lingkungan (Fahreza & Husna, 2017). Hal ini sejalan dengan tujuan utama dari pelaksanaan pembelajaran IPS, yakni untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Agustien et al., 2018; Salam, 2017, 2019).

Tercapainya sebuah tujuan dalam pembelajaran ditandai dengan adanya hasil belajar siswa yang baik (Jacub et al., 2019), sehingga hasil belajar menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang didapatkan siswa dalam pembelajaran IPS akan menunjukkan sejauh mana siswa memahami materi yang telah dibelajarkan oleh gurunya (Sumitro et al., 2017; Tariani, 2018). Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa cenderung rendah. Hal ini disebabkan karena banyak siswa beranggapan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan sehingga tidak menarik untuk dipelajari (Nata & Sujana, 2020). Selain itu siswa juga beranggapan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang lebih mudah dipelajari dibandingkan dengan pelajaran lain (Fajrin, 2018).

Hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Tukadmungga menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPS sebesar 58, daya serap 58%, dengan ketuntasan belajar 30% (6 orang siswa). Rata-rata hasil belajar IPS yang ditetapkan dalam kriteria ketuntasan minimal adalah sebesar 70, dengan ketuntasan belajar sebesar 85%. Selain disebabkan oleh anggapan bahwa pembelajaran IPS tidak menarik, rendahnya hasil belajar IPS siswa juga disebabkan karena lemahnya kemampuan guru dalam mendorong dan memotivasi siswa sehingga menjadikan hasil belajar IPS masih rendah bila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Pelajaran IPS selalu disajikan secara verbal melalui kegiatan ceramah dan dengan keterlibatan siswa secara minim karena siswa hanya melakukan kegiatan mendengar, mencatat, dan menghafal, sering siswa merasa bosan dikarenakan pembelajaran kurang menarik. Guru juga jarang menggunakan media sebagai alat bantu penyampaian materi agar siswa paham dengan maksud materi yang disampaikan. Jika dibiarkan secara terus menerus hal ini tentunya akan berdampak pada semakin menurunnya hasil belajar siswa.

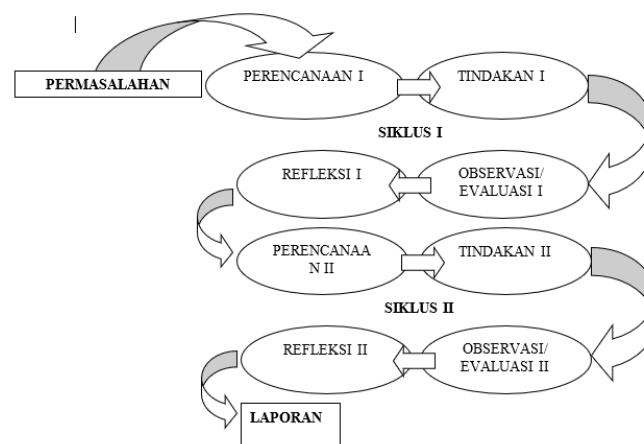
Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar (Ismah & Ernawati, 2018; Yunita & Trisiantari, 2019). Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan pengelompokan heterogen, dengan tahapan belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan (Amin et al., 2018; Lestari et al., 2018; Syafruddin & Herman, 2020). Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi, dan manfaat penuh terhadap belajar (Karini et al., 2020; Yunita et al., 2020). Dalam TGT (*Teams Games Tournament*) siswa mempermainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing (Hamdani et al., 2019). Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran (Febriana, 2018; Mawardi et al., 2019). Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok. Permainan dalam TGT (*Teams Games Tournament*) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka dan gambar (Harahap, 2018).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) secara signifikan mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa SMA (Hikmah et al., 2018). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan hal serupa, yakni dimana penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) telah meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian (Sugiata, 2019). Hasil penelitian lainnya juga

mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SD (Aulia & Handayani, 2018). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sangat layak untuk dibelajarkan kepada siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara kusus membahas mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. Penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD.

2. METODE

Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran agar dapat menciptakan hasil belajar yang optimal. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus penelitian. Tiap-tiap siklus penelitian terdiri atas empat tahapan yang terdiri atas tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan evaluasi, serta refleksi tindakan. Adapun bagan pelaksanaan penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 22 orang siswa kelas VI SD, yang terdiri atas 12 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan tes. Tes digunakan adalah untuk mengukur pencapaian belajar setelah mempelajari materi mata pelajaran IPS yang telah diberikan. Data yang didapatkan dalam penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis data deskriptif yaitu dengan mencari nilai rata-rata siswa, persentase daya serap dan persentase ketuntasan belajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dimulai pada siklus I dimulai dengan perencanaan, seperti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan menyusun tes hasil belajar IPS. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan berpedoman pada RPP yang telah disusun sebelumnya. Secara garis besar proses pembelajaran adalah: membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar yang terdiri atas 5-6 orang siswa yang heterogen (pengelompokan disesuaikan dengan jumlah siswa), siswa diberi tugas untuk menjawab soal-soal dalam bentuk LKS bersama kelompoknya, membimbing siswa dalam kelompok, memberikan nilai LKS yang telah dikerjakan oleh setiap kelompok, mengadakan *turnamen* dilakukan dengan membuat meja-meja turnamen yang terdiri dari 5-6 orang wakil setiap kelompok dengan kemampuan yang sama, yang bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, dalam turnamen siswa menjawab soal-soal yang telah dipilih dalam kartu bernomor, skor yang diperoleh setiap siswa dalam turnamen ini dicatat pada lembar penilaian, menghitung skor tim berdasarkan turnamen anggota dari tim, merekognisikan setiap tim apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, memberikan penguatan terhadap hasil *turnamen* yang dilakukan oleh siswa, dan memberikan penghargaan kepada semua kelompok sesuai skor yang diperoleh.

Observasi dilakukan setiap dilaksanakannya pertemuan dengan cara melihat dan mencatat fenomena-fenomena yang terjadi, baik berupa kendala-kendala atau permasalahan yang ditemui selama pelaksanaan Tindakan, maupun hal-hal yang positif yang terjadi pada proses pembelajaran. Observasi juga digunakan untuk mendapatkan data yang berupa aktivitas siswa. Evaluasi mengenai hasil belajar siswa dilaksanakan pada akhir siklus dengan memberikan tes hasil belajar mata pelajaran IPS. Sedangkan Refleksi dilakukan pada akhir siklus, sebagai acuan dalam refleksi ini adalah hasil belajar siswa. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki serta menyempurnakan perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Tujuan refleksi siklus I ini adalah untuk melihat kelemahan-kelemahan dan kelebihan-kelebihan yang terjadi dalam tindakan sebelumnya dan memberikan masukan pada tindakan di siklus berikutnya, sehingga kelemahan dalam siklus berikutnya dapat ditekan seminimal mungkin untuk memperoleh hasil yang optimal. Adapun hasil yang didapatkan pada pelaksanaan siklus disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Hasil Belajar

No	Uraian	Nilai Awal	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Jumlah	1165	1330	1590	260
2	Rata-Rata	58	67	80	13
3	Daya Serap	58%	67%	80%	13%
4	Ketuntasan Belajar	30%	70%	95%	25%

Berdasarkan [Tabel 1](#) dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dari 58 pada hasil belajar prasiklus menjadi 67 pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 80 pada siklus II. Sedangkan nilai daya serap siswa juga mengalami peningkatan dari 58% pada prasiklus meningkat menjadi 67% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 80% pada siklus II. Ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 30% pada hasil belajar prasiklus, naik menjadi 70% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 95% pada siklus II. Selain itu dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata kelas dari 58 pada hasil belajar prasiklus menjadi 67 pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 80 pada siklus II. Dengan demikian dapat diketahui bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri 3 Tukadmungga.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS. *Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar ([Hakim & Syofyan, 2018](#); [Hikmah et al., 2018](#); [Ismah & Ernawati, 2018](#)). Proses pembelajaran yang demikian tentunya akan melatih siswa untuk mengembangkan sikap kerja sama antarkelompok dan menuntut siswa untuk berinteraksi dengan baik, guna mendapatkan hasil yang maksimal ([Mukminah et al., 2020](#); [Sugiata, 2019](#)). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikembangkan dengan memperhatikan beberapa hal, seperti Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran ([Fauziah & Anugraheni, 2020](#); [Gunarta, 2019](#); [Ulfa & Irwandani, 2019](#)).

Hal-hal atau konsep yang disajikan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat sesuai dengan konsep pembelajaran IPS yang menekankan pada pengembangan kemampuan siswa untuk memahami lingkungan dan masyarakat, sehingga penerapan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa ([Setyowati & Fimansyah, 2018](#); [Yuanta, 2020](#)). Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang memadukan berbagai bidang ilmu seperti ilmu sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi ([Larasati et al., 2020](#); [Salahuddin et al., 2019](#); [Setiawati et al., 2019](#)). Keterpaduan dalam ilmu IPS akan dapat membiasakan siswa untuk memecahkan berbagai permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa mampu berinteraksi dengan baik di lingkungannya ([Junisa et al., 2018](#); [Miran & Tampubolon, 2017](#)). Adapun kelebihan dari menggunakan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS yakni model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Model pembelajaran ini menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama

anggota kelompoknya. Model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran (Febriana, 2018; Karini et al., 2020; Mawardi et al., 2019; Yunita et al., 2020). Dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik. Peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) secara signifikan mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa SMA (Hikmah et al., 2018). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan hal serupa, yakni penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) telah meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian (Sugiata, 2019). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SD (Aulia & Handayani, 2018). Berdasarkan hasil penelitian yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Tukadmungga semester II tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Amin, T. A., Yahya, M., & Caronge, M. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membiakkan Tanaman Secara Vegetatif pada Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Takalar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 4(2), 73. <https://doi.org/10.26858/jtpt.v4i2.6614>.
- Aulia, N. I., & Handayani, H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Silogisme : Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 3(3), 116. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v3i3.1475>.
- Fahreza, F., & Husna, N. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Paya Peunaga Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, 4(2), 37–48. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/11>.
- Fajrin, O. A. (2018). Pengaruh Model Talking Stick terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1A), 85–91. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2353>.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>.
- Febriana, S. G. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i2.15414>.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>.
- Hamdani, M., Mawardi, S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>.
- Harahap, S. E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar PPKN melalui Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 SD NEGERI 164525 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal PGSD FIP*

- Unimed*, 8(2), 101–109. <https://doi.org/10.24114/esjggsd.v8i2.10378>.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73. <https://doi.org/10.36706/fpbio.v5i1.7049>.
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>.
- Jacob, T. A., Marto, H., & Darwis, A. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 2 Tolitoli). *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 1(2), 124–129. https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Ilmiah/article/view/126.
- Junisa, A., Marli, S., & Margiati, M. (2018). Pengaruh Model Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar IPS di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(6). <https://doi.org/10.26418/jppk.v7i6.26052>.
- Karini, N. W., Agung, A. A. G., & Citra Wibawa, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Seting Lesson Study terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(1), 86. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24881>.
- Larasati, D. A., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2020). Pengaruh Media Peta Berbasis Konstruktivistik terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah dasar. *Jurnal Unma*, 3(1), 53–63. <http://doi.org/10.31949/jee.v3i1.2091>.
- Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(3), 116–126. <https://doi.org/10.21067/pmej.v1i3.2785>.
- Mawardi, H., Wardani, W., & Krisma. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SD N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17319>.
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada Kelas V SDNU Kratonkencong. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158–164. <https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p158>.
- Miran, M. A., & Tampubolon, B. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Kerja Kelompok Kelas V SDN 09 Bengkayang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, 7(3), 1–16. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/24635/75676576162>.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>.
- Nata, I. G. H., & Sujana, I. W. (2020). Efektivitas Model Project Based Learning Berbasis Tri Kaya Parisudha dalam Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPS. *Tscj: Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(2), 91–98. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i2.32219>.
- Nurhasanah, A. (2016). Penggunaan Metode Simulasi dalam Pembelajaran Keterampilan Literasi Informasi IPS bagi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 87–95. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v2i1.670>.
- Salahuddin, Syahnaz, E., Wijaya, V., & Wahyuni, S. (2019). Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran IPS Siswa SDN 02 Kelas III Kab.Sambas. *Journal of Scientech Research and Development*, 1(1), 1–11. <https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR/article/view/15>.
- Salam, R. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pembelajaran IPS dan PPKn*, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.15294/harmony.V2i1.19965>.
- Salam, R. (2019). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Harmony*, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.15294/harmony.v2i1.19965>.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <https://journal.upi.edu>.
- Setyowati, R., & Fimansyah, W. (2018). Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i1.544>.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>.
- Sumitro, A. H., Setyosari, P., & Sumarmi. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(9),

- 1188–1195. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9936>.
- Syafruddin, M. A., & Herman, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Group Tournament) terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makassar. *Jendela Olahraga*, 5(1), 52. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i1.4267>.
- Tariani, N. K. (2018). Penerapan Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jippg.v1i1.14219>.
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140–149. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.4220>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23–34. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.606>.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>.