



“PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS V SD NEGERI 12 KOTO BARU”

Azila Wana Fridestu¹, Juardi Andika², Kurnia Dwi Melvia³
Universitas Dharmas Indonesia

Email: azilawanafridestuxmia1@gmail.com

Abstract: *This study aims to improve students' science learning outcomes. This study was conducted at SD N 12 Koto Baru in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS). The population of this study were 21 fifth grade students consisting of 11 female students and 10 male students. This study used the PTK method or Classroom Action Research which was carried out in two cycles. Data and information collection techniques were obtained using learning outcome tests and observation techniques. The data analysis technique used was a qualitative descriptive technique that analyzed the results of learning tests and observation results related to the implementation of the Teams games Tournament type cooperative learning model with a target success indicator of 85%. The results showed that the implementation of the TGT type model improved student learning outcomes from cycle I to cycle II with a success indicator reaching 85%. Based on the results of observations made from this study, it can be concluded that the implementation of the TGT type cooperative model can improve learning outcomes in the science subject of fifth grade students of SD N 12 Koto Baru..*

Keyword: *Elemntary School, Learning Outcomes, IPAS, Cooperative, Teams Games Tournament.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SD N 12 Koto Baru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Populasi dari penelitian ini yaitu siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 11 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Penelitian ini menggunakan metode PTK atau Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dan informasi diperoleh dengan menggunakan tes hasil belajar dan teknik observasi. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu teknik deskriptif kualitatif yang menganalisis hasil tes belajar dan hasil observasi yang terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* dengan target indikator keberhasilan 85%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model tipe TGT meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dengan indikator keberhasilan mencapai 85%. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD N 12 Koto Baru.

Kata Kunci: Sekolah Dasar, Hasil Belajar, IPAS, Kooperatif, *Teams Games Tournament.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki arti penting bagi manusia dan berkaitan erat dengan kehidupan. Pendidikan bertujuan untuk mengarahkan siswa menuju kualitas yang unggul. Pendidikan yang bermutu adalah upaya yang secara efektif membimbing setiap siswa menuju tujuan tersebut. Siswa harus memiliki pemahaman yang lengkap tentang apa yang diajarkan. Pendidikan mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih. Dalam pelaksanaannya ketiga kegiatan tadi harus berjalan secara serempak dan terpadu, berkelanjutan, serta serasi dengan perkembangan anak didik serta lingkungan hidupnya (Jumrah, 2023). Pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan wadah bagi manusia agar bisa menggali potensi, kemampuan dan keterampilan yang ada dalam dirinya. Pendidikan ini memberikan kesempatan kepada manusia untuk berkembang dan membentuk kepribadian yang mandiri, bertanggung jawab, berjiwa sosial dan lain sebagainya yang sesuai dengan UUD No. 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 yang berbunyi “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” (Sadewo, 2021).

Belajar adalah proses yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya. Proses belajar mengajar melibatkan serangkaian tindakan timbal balik antara guru dan siswa dalam konteks pendidikan yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar merupakan sebuah perubahan yang dapat terjadi melalui pengalaman dalam perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan yang menetapkan hasil belajar dan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya yang melibatkan aspek kognitif (Suarim & Neviyarni, 2021). Dapat disimpulkan bahwasannya pengertian belajar adalah adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik setelah mengikuti proses pembelajaran. Orang-orang yang terlibat dalam proses pembelajaran diharapkan mengalami transformasi yang

selaras dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Firmansyah, 2015).

Kemampuan siswa merupakan objek utama dalam proses pembelajaran. Begitu pula dalam dunia pendidikan, kemampuan siswa dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Kemampuanlah yang menjadi produk akhir dari sebuah proses belajar mengajar (Umar & Widodo, 2022). Kemampuan siswa dalam mendalami dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru merupakan suatu hal yang sangat penting untuk mencapai tujuan dan kualitas pembelajaran yang maksimal. Kegiatan pembelajaran akan sia-sia apabila siswa tidak mampu memahami dan menguasai materi pelajaran yang diajarkan. Kemampuan siswa yang berbeda menjadi bahan pertimbangan guru untuk menentukan gaya belajar yang akan diterapkan dalam proses pembelajarannya (Riza, 2017).

Capaian pembelajaran muncul dari interaksi antara kegiatan belajar mengajar, yang terwujud dalam bentuk hasil numerik atau skor setelah ujian. (Dimiyanti & Mudjiono, 2013). Sebagaimana yang dinyatakan oleh (Nasution, 2006), capaian pembelajaran muncul dari interaksi antara kegiatan belajar mengajar, yang biasanya tercermin

dalam skor ujian yang diberikan oleh guru. Penilaian ini dapat mencakup kuis harian, tugas pekerjaan rumah, ujian lisan selama proses pembelajaran, ujian akhir semester, dan penilaian serupa. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang akibat pembelajaran yang dilakukannya, perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan bukan termaksud kedalam hasil belajar (Lestari, 2012). Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar adalah kemampuan berpikir kreatif siswa dan juga tingkat kemandirian belajar yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwasanya di dalam proses pembelajaran kelas V SD N 12 KOTO BARU terdapat beberapa siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah. Kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru membuat hasil belajar siswa lebih rendah dibandingkan dengan siswa lainnya. Selain itu, kurangnya berpartisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sudah ada beberapa cara yang dilakukan oleh guru contohnya seperti memberikan jam tambahan saat pulang sekolah untuk siswa tersebut belajar, dan melakukan pendekatan yang

lebih terhadap siswa tersebut, namun hasilnya tetap sama siswa tersebut tidak mengalami perkembangan dalam hasil belajarnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan pendekatan kepada siswa yang memiliki kemampuan rendah dalam proses pembelajaran dan peneliti juga akan mencoba menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut. Pembelajaran kooperatif menyoroti pentingnya siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan. Memanfaatkan pembelajaran kooperatif dapat mengubah peran guru dari fokus pada instruksi langsung menjadi mengawasi siswa dalam kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif efektif untuk mengajarkan mata pelajaran yang kompleks dan, yang terpenting, membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sosial dan interpersonal (Farijan, 2019). Pembelajaran kooperatif berusaha untuk menyampaikan pemahaman siswa, mengurangi pola pikir kompetitif, dan mengatasi individualitas siswa, terutama bagi mereka yang berprestasi di bawah dan di atas rata-rata. Selain itu, pembelajaran kooperatif menawarkan manfaat atau keuntungan yang signifikan dengan menciptakan

peluang bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan mereka. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa harus terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui tugas kelompok kolaboratif (Hasanah & Himami, 2021).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk ke dalam metode-metode *Student Teams Learning*. Huda (2011:117) mengklaim bahwa pelaksanaan teknis model TGT sebagian besar identik dengan model STAD, di mana setiap siswa ditugaskan ke dalam kelompok yang terdiri dari 3 individu dengan kemampuan yang berbeda-beda: rendah, sedang, dan tinggi. Akibatnya, setiap kelompok memiliki struktur anggota yang serupa. Slavin (2009:143-167) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari elemen atau tahapan utama, yang meliputi presentasi kelas, pembelajaran kelompok (tim), permainan, turnamen, dan pengakuan tim. *Teams Games Tournament* adalah pendekatan pembelajaran kolaboratif yang mudah diterapkan, melibatkan semua siswa secara setara tanpa memandang status mereka, melibatkan siswa yang bertindak sebagai mentor bagi teman sebayanya,

dan menampilkan aspek permainan dan dukungan.

Teams Games Tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman yang lain dan mengandung unsur permainan dan bantuan. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan beberapa siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan keberagaman yang berbeda. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan keberagaman yang berbeda (Tanjung et al., 2022). Langkah-langkah dalam pelaksanaan model kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament* sebagai berikut (Gayatri, 2009).

1. Penyajian kelas yaitu dengan memperkenalkan pelajaran, menjelaskan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan dorongan sebelum

kelas dimulai. Siswa perlu memperhatikan dan memahami materi guru dengan saksama selama presentasi kelas ini karena akan meningkatkan pemahaman mereka dalam proyek kelompok dan menentukan skor kelompok selama permainan. Materi pembelajaran TGT dibuat khusus untuk membantu berlangsungnya permainan atau turnamen dalam pembelajaran.

2. Kelompok, kelompok terdiri dari lima hingga enam siswa, yang dibagi secara heterogen atau beragam dalam hal jenis kelamin, ras, dan latar belakang akademis. Setiap kelompok diberi tanda pengenal berupa kode ataupun nama. Agar dapat tampil efektif dan efisien selama permainan, peran kelompok adalah mempelajari lebih lanjut topik tersebut dengan para anggota kelompok lainnya. Diskusi dalam kelompok dilakukan untuk memecahkan permasalahan, saling memberikan jawaban, dan mengoreksi anggota yang memberikan jawaban kurang tepat. Sangat penting untuk memberi tahu siswa bahwa mereka akan berkolaborasi dalam kelompok untuk beberapa sesi dan bahwa mereka akan memainkan permainan akademis untuk mendapatkan poin

bagi tim mereka. Tim dengan skor terbaik akan memenangkan penghargaan.

3. Pengamatan dalam permainan dilakukan untuk menilai pengetahuan yang telah dipelajari siswa dari proyek kelompok dan presentasi di kelas. Anggota kelompok dari setiap kelompok yang berbeda mengikuti permainan. Tujuan permainan adalah untuk menentukan apakah setiap anggota kelompok telah mempelajari materi pelajaran atau belum. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dihubungkan dengan topik yang dibahas dalam latihan kelompok. Pertanyaan bernomor sederhana merupakan bagian terbesar dari permainan. Setelah siswa memilih kartu yang bernomor, siswa mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Siswa akan menerima skor jika mereka menjawab pertanyaan dengan benar. Siswa kemudian akan mengumpulkan skor ini untuk kompetisi mingguan. (Putra et al., 2017).
4. Turnamen, Setelah guru memberikan presentasi kepada kelas dan kelompok-kelompok telah menyelesaikan LKPD, turnamen biasanya diadakan pada akhir minggu

atau di setiap unit. Guru membagi kelas ke dalam banyak meja turnamen untuk acara pertama. Meja A ditempati oleh empat siswa teratas, diikuti oleh Meja B oleh empat siswa berikutnya, dan seterusnya. Untuk menyelenggarakan acara, hal-hal berikut harus diperhatikan:

- a. Menyiapkan meja turnamen dengan memperhitungkan jumlah siswa dalam setiap kelompok.
 - b. Memberi peringkat kepada setiap siswa dalam kelompok sesuai dengan kemampuan siswa.
 - c. Menempatkan siswa dengan kemampuan yang sama dalam satu meja
 - d. Di meja turnamen, setiap siswa berusaha untuk memperoleh poin sebanyak-banyaknya.
 - e. Pemenang pertandingan adalah siswa yang memperoleh skor kumulatif tertinggi dari setiap kelompok.
5. Penghargaan, guru kemudian memilih tim pemenang, jika skor rata-rata memenuhi persyaratan, setiap tim akan diberikan hadiah. Rata-rata poin kelompok dari permainan digunakan untuk menentukan penghargaan (reward) yang diberikan. Tim yang mencapai kategori poin rata-rata akan

menerima penghargaan ini. (Nuraeni et al., 2019).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lintang Ariningtyas dan Sholehuddin yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” menyimpulkan bahwasanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS di SDN Pamulang Timur 02 dengan tercapainya indikator keberhasilan yaitu 80%. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti bermaksud ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournnament* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Koto Baru.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 12 Koto Baru yang dipimpin oleh ibu Yenrina, S. Pd. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas V SD N 12 Koto Baru Kecamatan Koto Baru Kabupaten Dharmasraya dengan jumlah siswa 21 orang, yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Teknik

pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan akurat dalam suatu penelitian menggunakan tes hasil belajar dan teknik observasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas (Rifanty, 2019). Adapun rancangan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam II siklus, masing-masing terdiri dari empat tahapan yaitu, tahap perencanaan, tahap tindakan, observasi dan refleksi (Susilowati, 2018). Teknik analisis data yang dilakukan yaitu teknik deskriptif kualitatif yang menganalisis hasil tes belajar dan hasil observasi yang terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* dengan target indikator keberhasilan 85%.



Gambar 1. Tahap-Tahap Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan mulai dari pra-siklus kemudian diakhiri dengan siklus II. Setiap siklus pada proses pembelajaran mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa pada saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD N 12 Koto Baru. Sumber belajar yang digunakan pada fase prasiklus hanya LKPD dan buku teks. Selain itu, karena pembelajarannya membosankan dan kurang menarik, siswa kurang berpartisipasi. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar pada pra-siklus yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan 47% siswa yang tuntas dalam pembelajaran, sedangkan 53% siswa tidak tuntas dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pembelajaran pada tahap pra-siklus, maka pada siklus I dan siklus II menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Mei 2025. Pada rancangan penelitian siklus I terdiri dari empat tahap yaitu pertama **perencanaan**, Pada tahap ini, peneliti menggunakan model TGT untuk merencanakan model pembelajaran dan kemudian membagi

siswa ke dalam beberapa kelompok yang beragam. Selanjutnya, peneliti membuat lembar observasi dan lembar pertanyaan untuk *games* dan *turnament*. Kedua, **pelaksanaan**, tahap ini dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang disusun oleh peneliti, dalam pembelajaran tersebut peneliti mulai menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Ketiga, **Observasi**, tahap ini peneliti mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan hasil belajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pembelajaran siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari pra-siklus, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditargetkan. Hasil belajar IPAS pada siklus I menunjukkan 66% siswa tuntas pada proses pembelajaran tersebut, sedangkan 33% siswa belum tuntas pada proses pembelajaran tersebut. Keempat, **Refleksi**, ini dilakukan untuk menjadi pertimbangan dan peningkatan pada proses pelaksanaan dari siklus I ke siklus II.

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 21 Mei 2025. Sama halnya dengan siklus I, pada siklus II juga terdapat empat tahap yaitu yang pertama **perencanaan**, berdasarkan refleksi pada

siklus I, pada siklus II dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran dengan melakukan pembentukan kelompok yang lebih heterogen dan memberikan peran yang lebih jelas untuk setiap anggota kelompok, aturan *tournament* diperjelas dengan menambah waktu dan penyusunan soal bervariasi sesuai dengan tingkat kesulitan siswa, serta pemberian penguatan dengan motivasi dan reward lebih intensif. Kedua **pelaksanaan**, tahap ini dilaksanakan sesuai dengan siklus I, pelaksanaan siklus II diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Selain itu, pelaksanaan siklus II sesuai dengan modul ajar yang sudah di susun. Ketiga, **observasi**, tahap ini peneliti juga mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan hasil belajarnya. Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan sudah dapat dikategorikan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditargetkan. Hasil belajar dari siklus II menunjukkan bahwa 85% siswa tuntas dan 15% siswa yang belum tuntas pada pembelajaran IPAS dikelas V. Terakhir, **refleksi**. Hasil dari siklus II menunjukkan pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Siswa tampak lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran, serta

Kerjasama dalam kelompok juga semakin baik dan sesuai dengan target yang ditentukan oleh peneliti.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Ketuntasan Siswa

Tahap	Persentase Siswa Tuntas	Persentase Siswa Tidak Tuntas
Pra-siklus	47%	53%
Siklus I	66%	33%
Siklus II	85%	15%

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penerapan model TGT di kelas V SD Negeri 12 Koto Baru. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, hasil belajar siswa belum memenuhi target yang ditetapkan, sementara pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik. Hasil belajar IPAS siswa mencapai indikator keberhasilan. Model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar dan melatih kerjasama di antara siswa. Hal ini disebabkan oleh teknik pembelajaran TGT yang memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk belajar dan bekerja sama dengan siswa

lainnya, serta membangun tanggung jawab pribadi dan kelompok.

Hasil belajar kognitif pemahaman IPAS pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan. Ketuntasan belajar peserta didik kelas V pada tahap prasiklus hanya mencapai 47% siswa berhasil tuntas. Pada siklus I, indikator keberhasilan meningkat menjadi 66% siswa tuntas dan 33% siswa belum tuntas. Selanjutnya, pada siklus II, indikator keberhasilan belajar siswa meningkat lagi hingga mencapai 85% siswa berhasil tuntas dan hanya 15% siswa yang belum tuntas. Dengan data yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar IPAS peserta didik, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berhasil dilaksanakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dari penelitian tindakan kelas dari siklus I ke siklus II, siswa mengalami peningkatan dalam hasil belajarnya dengan proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

kelas V SD N 12 Koto Baru. Dari hasil tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas V SD N 12 Koto Baru dengan indikator keberhasilan mencapai 85%.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menunjukkan bahwasannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat efektif digunakan untuk mengatasi permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Model pembelajaran tersebut juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan kompetitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyanti, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Rieneka Cipta. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=23100>
- Farijan, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Merencanakan Eksperimen dan Hasil Belajar PKn di SMK Negeri 1 Sakra Tahun Pelajaran 2018/2019. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 110–116.

- <https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i1.220>
- Firmansyah. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan UNISKA*, 2(1), 6–12.
- Gayatri, Y. (2009). COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMETOURNAMENTS (TGT) SEBAGAI ALTERNATIF MODEL PEMBELAJARAN BIOLOGI brought to you by COREView metadata, citation and similar papers at core.ac.uk provided by Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 8, 59–67.
- 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>
- Jumrah. (2023). Meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika melalui penggunaan model kooperatif tipe think-pair share (TPS). *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 141–158.
- Nasution. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Universitas Terbuka.
- Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 175–184. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>
- Putra, H. P., Ariawan, K. U., & Arsa, Su. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106–115. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881>
- Rifanty, E. (2019). JURNAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS Disusun Oleh : Epriliana Rifanty PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH PADA PESERTA. *Jurnal JPSD*, X(X), 1–6.
- Riza. (2017). Kemampuan Siswa Dalam Memahami Materi Pada Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup Subtema 1 Kelas Iv Sd Negeri 51 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(April), 103–110.
- Sadewo, D. S. (2021). Hubungan Perhatian

- Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Anak dalam Mengerjakan Pekerjaan Rumah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 59–66.
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01), 36–46. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>
- Umar, U., & Widodo, A. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Akademik Siswa Sekolah Dasar di Daerah Pinggiran. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 458–465. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2131>