

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPA

Tia Listiani¹, Devi Afriyuni Yonanda^{2*}, Yoyo Zakaria Anshori³

¹²³ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Majalengka, Indonesia

*tialistiani400@gmail.com

Abstrak

Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh meningkatnya hasil belajar pada pembelajaran IPA di sekolah dasar pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran berbasis pembelajaran Permainan antar kelompok. Artikel ini ditulis untuk mengeksplorasi dampak model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar peserta didik SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Systematic Literature Review (SLR). Metode SLR merupakan istilah yang mengacu pada suatu metode ini yang digunakan untuk melakukan kajian kritis, gagasan, temuan, serta pengetahuan untuk penarikan kesimpulan teoretik untuk digunakan sebagai acuan pada rentan publikasi 2019-2024 dengan memasukkan kata kunci "penggunaan model pembelajaran tipe TGT terhadap hasil belajar" dikolom referensi. Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan cara mengkaji ulang dari beberapa artikel jurnal menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat di gunakan pada mata pelajaran IPA berpengaruh pada hasil belajar peserta didik oleh karena itu model pembelajaran TGT ini sangat cocok jika dipergunakan dalam mata pelajaran IPA dengan kombinasi permainan yang unik.

Kata kunci: Model Pembelajaran tipe TGT; Hasil Belajar; Model pembelajaran IPA SD

Abstrak

This researcher aims to determine the effect of increasing learning outcomes in science learning in elementary schools using the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The TGT learning model is a learning model based on intergroup game learning. This article was written to explore the impact of the TGT learning model on the learning outcomes of elementary school students. The method used in this study is the Systematic Literature Review (SLR). The SLR method is a term that refers to a method that is used to conduct critical studies, ideas, findings, and knowledge for drawing theoretical conclusions to be used as a reference in the 2019-2024 publication range by entering the keyword "use of the TGT type learning model on learning outcomes" in the reference column. The results of the study that have been carried out by reviewing several journal articles show that the TGT learning model can be used in science subjects has an effect on student learning outcomes, therefore this TGT learning model is very suitable if used in science subjects with a unique combination of games.

Keywords: TGT Type Learning Model; Learning Outcomes; Elementary School Science Learning Model

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah dasar (Sukarno, 2024). Pendidikan IPA hendaknya diimplementasikan dengan baik dalam proses pembelajaran di sekolah mengingat pentingnya pelajaran tersebut (Kristanti, 2022). IPA merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari fenomena alam berupa fakta, konsep, dan hukum yang telah dibuktikan kebenarannya berdasarkan suatu penelitian yang telah dilakukan (Mairina dkk, 2021). IPA di sekolah dasar menanamkan rasa keinginan dan perhatian kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam memahami konsep (Nofita, 2022). Menurut Sopandi (2019), asas-asas IPA yang meliputi asas motivasi, asas setting, asas hafalan, asas belajar sambil berbuat, asas belajar sambil bermain, dan asas sosial. Hal ini sejalan dengan pemikiran Lamnina, M., & Chase, CC (2019) yang menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mengajarkan cara memperoleh dan menggunakan berbagai bentuk pengetahuan tentang kaidah-kaidah ilmiah, yang meliputi prinsip-prinsip motivasi sains, setting, hafalan, belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain, dan prinsip-prinsip sosial. Pembelajaran IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari agar manusia dapat mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran akan hubungan antara IPA dengan pembelajaran. IPA merupakan mata pelajaran yang memuat totalitas wawasan, realitas, gagasan, dan hakikat.

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, karena pembelajaran IPA berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar kita. Karakteristik mata pelajaran IPA sendiri yaitu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap lingkungan sekitar, peserta didik mampu berpikir kritis (Alfira & Syofyan, 2022). Pembelajaran IPA diharapkan agar peserta didik dapat mengenal dan memanfaatkan sumber daya alam tanpa merusak alam agar tidak merugikan makhluk hidup lainnya. Hal ini menuntut agar pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dapat berlangsung dengan baik (Al Zourmpakis, 2022). Permasalahan yang terjadi selama ini pada peserta didik antara lain dimana peserta didik tidak dapat memahami materi atau konsep yang ada pada pelajaran IPA dan peserta didik tidak dapat menyimpan atau mencatat/mengingat pelajaran dalam waktu lama (pelajaran yang diterima langsung lupa) (Hardiansyah & Mas'odi, 2022).

Pembelajaran IPA hendaknya dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikis peserta didik. Menurut (Wiratsiwi, 2020), pembelajaran IPA yang dilaksanakan dalam kurikulum 2013 mengembangkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik yang berkarakter baik

yang mampu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA dalam situasi yang menantang, serta bersikap loyal, produktif, dan kreatif. Pembelajaran harus memperhatikan kondisi dan tuntutan lingkungan yang senantiasa berkembang dan sejalan dengan arah pembangunan manusia seutuhnya (Ayu Sri Wahyuni, 2022). Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi sehingga peserta didik mampu memahami alam sekitar (Fahrezi dkk., 2020). Salah satu permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah peserta didik kurang berminat mengikuti proses pembelajaran di kelas karena pola pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Selain itu, adanya anggapan bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang membosankan, banyak menghafal, dan monoton sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa (Sinay Hermalina & Pulu Sri Rahmadani, 2023).

Pembelajaran IPA dikatakan menarik apabila pembelajaran yang dilakukan dapat mengaktifkan siswa. Guru bukan hanya sebagai sumber belajar, tetapi peserta didik dituntut untuk mencari sumber belajar lainnya. Diperlukan pengelolaan kelas yang memadai untuk mengembangkan budaya yang menumbuhkan kecintaan belajar, meningkatkan hasil belajar siswa, dan memudahkan guru dalam membimbing siswa dalam belajarnya Adiyono, dkk. (2022). Jadi proses pembelajaran tidak berjalan satu arah. Ketika siswa mengikuti pelajaran IPA di sekolah, seharusnya mereka sudah memiliki pemahaman awal yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Sehingga ketika mempelajari IPA di sekolah, peserta didik dapat menghubungkan konsep awal dengan apa yang dipelajarinya di sekolah. Dengan begitu, siswa yang hanya belajar dengan cara menghafal akan lebih memahami penguasaan konsep IPA dengan memahami fenomena yang terjadi di lingkungannya dan dengan menggunakan model pembelajaran team games tournament akan lebih efektif (Sukmawati dkk., 2022).

Sebagian siswa tidak ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, hanya peserta didik yang dominan yang berkontribusi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini siswa menjadi mudah bosan dan kurang berminat pada pembelajaran IPA, sehingga media pembelajaran haruslah menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Kusumawati (2019) yang menyatakan bahwa media harus merangsang minat belajar siswa. Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pengajaran. Media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru merupakan salah satu cara untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Menurut (Syamsurrijal, 2020; Yansaputra & Pangestika, 2020) bahwa perpaduan antara kegiatan belajar dan bermain dapat mendorong peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dan senang menerima pelajaran yang diberikan. Hal ini dikarenakan siswa SD senang bermain, bergerak, belajar secara berkelompok, dan melakukan sesuatu secara langsung. (Birhan dkk., 2021; Istiqomah & Suyadi, 2019). Maka untuk memenuhi kebutuhan

belajarnya, siswa memerlukan suatu desain pembelajaran adaptif yang memuat unsur permainan dan memungkinkan mereka belajar secara berkelompok (Beaumont et al., 2021; Fernández-Gavira et al., 2021; Rahayu, 2019). Selain itu, pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk melibatkan diri dalam proses belajar mengajar juga perlu dikembangkan oleh guru (Anisah & Holis, 2020; Saragih & Wedyawati, 2019). Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung adalah pembelajaran kelompok yang mengintegrasikan permainan (Fauziyah & Anugraheni, 2020; Rusmiati & Nugroho, 2019). Permainan dapat dimainkan oleh kelompok belajar yang dibentuk oleh guru dan memperoleh poin untuk setiap kelompoknya. Dampak dari kegiatan ini adalah peserta didik menjadi senang dan antusias dalam proses pembelajaran karena belajar sambil bermain (Abda'u et al., 2020; Wijiningsih, 2022).

Menurut (Seftiami, 2023) model pembelajaran yang tepat dan menarik sangat dibutuhkan disini. Sedangkan menurut (Sa'adah et al., 2022) model pembelajaran sangat menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran karena akan meningkatkan perhatian, minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu menurut (Hardiansyah, 2022) media pembelajaran merupakan perantara atau saluran pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran. (Rahman et al., 2021) jenis pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan adalah pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT). Penggunaan model pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Seorang guru harus berinovasi dengan merencanakan pembelajaran yang menarik dan bervariasi dengan menggunakan teknik pembelajaran kooperatif seperti aktivitas tim dan kompetisi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajarannya dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dibantu dengan permainan pembentukan kata.

Menurut (Prasaliani et al., 2021) Capaian Pembelajaran merupakan perubahan tingkah laku dan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang meliputi bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Capaian pembelajaran tampak sebagai perubahan tingkah laku pada peserta didik, yang dapat diamati dan diukur pada perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan sebagai suatu peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya. Capaian belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament.

Ameylia & Wulan (2023), capaian pembelajaran merupakan suatu proses perubahan nyata pada perilaku peserta didik setelah proses belajar mengajar dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. S Nikolic (2020), capaian pembelajaran merupakan capaian perubahan perilaku sebagai umpan balik dalam upaya perbaikan proses belajar mengajar dari ranah kognitif, afektif, psikomotorik yang terjadi pada peserta didik setelah menerima

pengalaman belajar, dimana perubahan tersebut dapat diamati dan diukur dalam bentuk tindakan. Susilawati (2021), capaian pembelajaran merupakan kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan capaian belajar peserta didik yang dinilai melalui pemberian tes. Capaian pembelajaran digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami dan menghayati materi. Capaian pembelajaran merupakan tujuan yang ingin dicapai dari suatu kegiatan pembelajaran. Upaya peningkatan capaian pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dengan cara pemantapan materi dan pemilihan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, sehingga capaian belajar peserta didik dapat meningkat khususnya pada pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Menurut (Hardiansyah & Wahdian, 2023) permasalahan terkait rendahnya hasil belajar harus segera diatasi, sehingga perlu adanya solusi agar peserta didik lebih aktif dan fokus dalam proses pembelajaran (student center).

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok dan permainan serta turnamen dalam tahap pembelajarannya. Najmi et al., (2021), TGT merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik ke dalam tim-tim yang memiliki kemampuan yang berbeda untuk menghadapi semua turnamen. Model Team Games Tournament (TGT) dapat menjadi model pembelajaran yang cocok bagi peserta didik karena mendukung peserta didik untuk berpartisipasi dan berdiskusi guna melatih kerja sama kelompok. TGT menggunakan turnamen akademik, di mana peserta didik berkompetisi sebagai perwakilan timnya dengan anggota tim lainnya yang memiliki prestasi akademik masa lalu yang sama dengannya (Badrut Tamami, 2022). Model Team Games Tournament (TGT) dapat menjadi model pembelajaran yang cocok bagi peserta didik karena mendukung siswa untuk berpartisipasi dan berdiskusi guna melatih kerja sama kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament merupakan model pembelajaran kooperatif di mana siswa berada dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda.

Berdasarkan uraian masalah tersebut dapat diketahui bahwa diperlukan hal-hal yang dapat meningkatkan fokus peserta didik pada saat jam pelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pemilihan jenis pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang didukung dengan media permainan menyusun kata diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan menghilangkan rasa bosan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Systematic Literature Review* (SLR). Dengan mengidentifikasi, mengkai, mengevaluasi, serta menfsirkan semua penelitian. Dengan metode ini peneliti melakukan review dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara sistematis yang pada setiap prosesnya telat ditetapkan. Metode SLR merupakan istilah yang mengacu pada suatu metode. Identifikasi, evaluasi, dan interpretasi semua studi yang tersedia terkait dengan rumusan masalah atau bidang studi yang diteliti. Menurut (Triandini dkk., 2019:64) *Systematic Literature Review* merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada metodologi penelitian atau riset tertentu dan pengembangan yang dilakukan untuk mengumpulkan serta mengevaluasi penelitian yang terkait pada fokus topik tertentu.

Metode yang digunakan dalam tinjauan pustaka adalah pendekatan sistematis yang menganalisis data dengan menggunakan pendekatan yang disederhanakan. Artikel desain penelitian uji coba terkontrol secara acak, yang melacak hasil studi eksperimental. Artikel yang digunakan meliputi abstrak, pendahuluan, metode, hasil, dan pembahasan, dengan fokus pada makalah penelitian empiris asli atau makalah penelitian yang memuat hasil observasi atau eksperimen sebenarnya. Pada tahap awal pencarian artikel jurnal diperoleh ada beberapa artikel dari 2019 sampai 2024 menggunakan kata kunci "Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar ipa di sekolah dasar " artikel untuk dikompilasi.

HASIL DAN DISKUSI

Tabel 1. Hasil Penelitian Model *Teams Games Tourament* (TGT)

Kata kunci	Jumlah artikel
Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap hasil belajar peserta didik	13
Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	1
Total	14

Seiring perkembangan zaman, proses belajar siswa harus didukung dengan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar (Dhena Rabecha Putri, Destiniar, 2023). Artinya model pembelajaran yang dipilih harus menarik dan inovatif agar siswa senang dalam belajar. Misalnya saja pembelajaran kolaboratif ada berbagai macam, salah satunya adalah tipe *teams games tournament* (TGT) (Adiputra & Heryadi, 2021).

Model TGT yakni model pembelajaran dimana siswa dibagi secara berkelompok kecil yang bersifat heterogeny (Kurniawati & Belajar, 2023). Dengan mengimplementasikan model TGT pembelajaran akan lebih menyenangkan, antusias siswa mengikuti pelajaran tinggi karena dalam belajar tidak hanya memahami materi,

mengerjakan soal saja. Tetapi siswa diajak bermain game dalam pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan akan mempengaruhi pemahaman materi yang diajarkan lebih mudah.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja secara kolaboratif dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen (Komang dkk., 2019). Adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir untuk pemecahan masalah serta menumbuhkan semangat dan tanggung jawab belajar diantara anggota kelompok (Nurhayati et al., 2022). Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membentuk kelompok belajar untuk membentuk kerjasama antar siswa, dan setiap siswa bertanggung jawab untuk memahami teman dalam satu kelompok. Materi yang cukup sulit pun dibuat lebih mudah dipahami siswa melalui diskusi kelompok (Taurusia et al., 2020). Pada proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT tersebut diharapkan dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa lebih maksimal (Nuroh et al., 2023).

Model TGT dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Langkah-langkah TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Langkah-langkah pembelajaran TGT yaitu meliputi penyajian kelas, belajar kelompok, games tournament dan penghargaan kelompok (Rusmiati et al., 2019). Pembelajaran TGT memberikan peluang belajar rileks, bertanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Magfira Allung, Faridah Ohan, 2023).

Pembelajaran IPA harus mengatasi aspek-aspek proses yang mengarahkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa mengalami proses berpikir tentang apa yang terjadi dalam pembelajarannya. Pengalaman menuntut guru untuk beradaptasi dengan lingkungan siswa dan beradaptasi dengan pengalaman yang dialaminya (Dian Widiati, Drajat Friansah, 2021).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar hendaknya tidak sekedar berfokus pada prestasi akademik saja, namun juga harus meningkatkan kemampuan anak dalam mengeksplorasi alam lingkungan, memecahkan masalah yang muncul, dan mencari solusi. Oleh karena itu, pembelajaran IPA hendaknya memberikan kemajuan kepada siswa dalam hal tersebut. Pembelajaran IPA memerlukan inovasi untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Alfira & Syofyan, 2022).

Untuk meminimalisir persepsi siswa bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan, maka dalam diciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan memberikan informasi materi pembelajaran melalui permainan yang disisipkan dalam kegiatan pembelajaran IPA. Untuk memudahkan pembelajaran IPA bagi siswa, guru hendaknya menghubungkan penyajian materi dengan pengalaman hidup sehari-hari siswa. Guru IPA harus mampu menggunakan berbagai macam metode agar proses belajar mengajar di kelas dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan selama proses belajar mengajar (Pahlawan et al., 2023).

Hasil belajar dalam pendidikan merupakan indikator keberhasilan individu dalam mengikuti proses belajar mengajar. Secara teoritis, hasil belajar memberikan arah dan makna penting bagi siswa untuk memahami dan menerapkan ilmu yang telah dipelajarinya sesuai dengan kemampuannya. Pengaruh guru dalam menciptakan suasana kelas yang kreatif juga berperan penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang baik (Turnip et al., 2023).

KESIMPULAN

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dimana siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini memberi kesempatan pada siswa untuk bisa mengembangkan kemampuan berfikirnya dalam pemecahan masalah serta menumbuhkan semangat belajar dan rasa tanggung jawab antar anggota kelompok. Model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa akan bersemangat mengikuti kelas karena belajar tidak hanya sekedar memahami materi namun siswa diajak bermain game sambil belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya karya tulis ilmiah ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Dr. Devi Afriyuni Yonanda, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, dorongan, motivasi, dan memberikan arahan yang dapat dipahami sehingga karya tulis ilmiah ini dapat diselesaikan. Dr. Yoyo Zakaria Anshori, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, mendorong, memberi motivasi, dan memberikan arahan yang dapat dipahami sehingga karya tulis ilmiah ini dapat diselesaikan. Orang tua dan keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.

REFERENSI

- A. I. Zourmpakis., S. Papadakis., and M. Kalogiannakis, " Education of preschool and elementary teachers on the use of adaptive gamification in science education," *International Journal of Technology Enhanced Learning*, vol. 14, no. 1, pp.1-16, 2022.
- Abda'u, N. F., Hanurawan, F., & Sutarno, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Tradisional

- terhadap Hasil Belajar Anak SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Dan Pengembangan*, 1. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13108>
- 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>
- Adiyono, A., Fadhilatunnisa, A., Rahmat, N. A., & Munawarroh, N. (2022). Skills of Islamic Religious Education Teachers in Class Management. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 6(1), 104-115. <https://doi.org/10.35723/ajie.v6i1.229>
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177. <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Ameylia, R. M., & Wulan, S. (2023). *Improving Science and Science Learning Outcomes Through the Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach Education during this period has experienced much progress . Learning is no longer teacher-centered ,. Ice*, 413–420. <https://doi.org/10.37640/ice.02.715>
- Anisah, A., & Holis, A. (2020). Enkulturası Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(2), 318. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i2.1005>
- Ayu Sri Wahyuni. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 118–126. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562>
- Badrut Tamami. (2022). Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masruroh Puger. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.37286/ojs.v8i1.120>
- Beaumont, R., Walker, H., Weiss, J., & Sofronoff, K. (2021). Randomized Controlled Trial of a Video Gaming-Based Social Skills Program for Children on the Autism Spectrum. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 51(10), 3637–3650. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04801-z>
- Birhan, W., Shiferaw, G., Amsalu, A., Tamiru, M., & Tiruye, H. (2021). Menjelajahi konteks pengajaran pendidikan karakter pada anak di PAUD dan SD. *Ilmu Sosial & Humaniora Terbuka*, 4(1), 100171. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100171>
- Dhena Rabecha Putri, Destiniar, Adrianus Dedy. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 4 Pedamaran. 09, 1099–1109.
- Dian Widiati, Drajat Friansah, A. (2021). Penerapan Model Tgt Berbantuan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar STKIP PGRI Lubuklinggau. 9, 59–66.
- E. Nofita, "Group investigation assisted by media flip chart can improve science learning outcomes and cooperative attitudes," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 6, no. 3, 2022.
- Fahrezi, I., Taufiq, M., Akhwani, A., & Nafia'ah, N. (2020). Meta-Analisis pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa pada mata

- pelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408-415. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28081>
- 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>.
- Fernández-Gavira, J., Espada-Goya, P., Alcaraz-Rodríguez, V., & Moscoso-Sánchez, D. (2021). Design educational tools based on traditional games to improve primary school students' social and personal skills with hearing impairment. *Sustainability (Switzerland)*, 13(22), 12644. <https://doi.org/10.3390/su132212644>
- Hardiansyah, F., & Wahdian, A. (2023). Improving Science Learning Outcomes Through the Development of the Magic Card Box Learning Media. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 823–833. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.2711>
- Hardiansyah, F. (2022). Snowball Throwing: A Method To Uplift Elementary School Students' Responsibility on Environment. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*; Vol 14, No 3 (2022): ISSUE IN PRESS. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1966>
- Hardiansyah, F., & Mas'odi, M. (2022). The Implementation Of Democratic Character Education Through Learning Of Social Science Materials Of Ethical And Cultural Diversity In Elementary School. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*; Vol 3, No 2 (2022): Article in PressDO-10.46843/Jiecr.V3i2.101. Retrieved from <http://jiecr.org/index.php/jiecr/article/view/101>
- Istiqomah, H., & Suyadi, S. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El Midad*, 11(2), 155–168. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>.
- Komang, N., Yunita, D., Ketut, N., Trisiantari, D., Dasar, J. P., & Ganesha,U. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe. 1(2018), 96–107.
- Kristanti, W. (2022). Increasing Student Learning Outcomes in Science Learning Through Image Media Students Of Class V SD Negeri 01 Gondosuli in Academic Year 2021/2022. 5(5), 160–165.
- Kurniawati, R. P., & Belajar, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Terhadap. 2(1), 397–402.
- Kusumawati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan MediaQuestion Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87–100. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.66>
- Lamnina, M., & Chase, C. C. (2019). Developing a thirst for knowledge: How uncertainty in the classroom influences curiosity, affect, learning, and transfer. *Contemporary Educational Psychology*, 59, 101785. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.1017>
- Magfira Allung, Faridah Ohan, R. (2023). Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil. 2(November), 711–727.
- Mairina, V., Firman, & Desyandari. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan pendekatan keterampilan proses di sekolah dasar. *Journal Homepage*, 6(1), 34–39.
- Najmi, N., Rofiq, M. H., Anas, M., & Arif, M. (2021). the Effect of Cooperative Learning

- Model Type of Teams Games Tournament (Tgt) on Student'S Learning Achievement. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 246–258. <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/At-Tarbiyat/article/view/291>
- Nikolic, S., Suesse, T., Jovanovic, K., & Stanisavljevic, Z. (2020). Laboratory learning objectives measurement: Relationships between student evaluation scores and perceived learning. *IEEE Transactions on Education*, 64(2), 163–171, 2020.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3.
- Nuroh, E. Z., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sidoarjo, U. M., Siswa, H. B., & Indonesia, B. (n.d.). Pengaruh Model Team Games-Tournament (TGT) Terhadap. 4(1), 116–123.
- Pahlawan, U., Tambusai, T., Nadira, N., & Nurlindayanti, F. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5, 5092–5098.
- Prasaliani, C. A., Safruddin, S., & Khair, B. N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournamnet dengan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 28 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 603–608. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.285>
- Rahayu, T. (2019). Karakteristik Siswa Sekolah Dasar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran. *Jurnal Institusi Misbahul Ulum*, 1(2), 109–121. <https://jurnal.stitmugu.ac.id/index.php/misbaul>
- Rahman, A., Agus, M., Purnomo, N. H., & P, D. B. R. A. (2021). The influence of cooperative learning model types of teams games tournaments on students ' critical thinking ability. 3(6), 432–437.
- Rusmiati, R., & Nugroho, A. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Pop Up Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 241. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17914>.
- Sa'adah, A. L., Alviana, K. Y., & Ahsani, E. L. F. (2022). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Papan Energi Untuk Meningkatkan. *FASHLUNA: Jurnal Pendidikan Dasar & Keguruan*, 3(2), 158–171.
- Saragih, E., & Wedyawati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 1(1), 14–24. <https://doi.org/10.38114/riemann.v1i1.10>.
- Seftiami, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran. *NBER Working Papers*, 09, 89.
- Sinay Hermalina, I. H. W., & Pulu Sri Rahmadani, Sally Untajana Edoxiana, P. D. A. B. (2023). Factors Affect Students' Science Learning Outcomes. *International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT)*, 6(April), 245–260.
- Sopandi, W. (2019). Sosialisasi dan Workshop Implementasi Model Pembelajaran RADEC Bagi Guru-Guru Pendidikan Dasar dan Menengah. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 19–34. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1853>
- Sukarno, S. (2024). Efforts to Improve Science Learning Outcomes Through the Problem-Based Learning Model for Students in Bengkulu. *Journal of Basic Education Research*, 5(1), 11–15. <https://doi.org/10.37251/jber.v5i1.742>
- Sukmawarti, Hidayat, & Lili Amelia Putri. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya

- bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 202–207. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>
- Susilawati, S. (2021). Prospects of digital literature and its implications on increasing learning outcomes during the covid-19 pandemic. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(3), 526–536, 2021.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>.
- Taurusia, M., Hakim, R., Padang, U. N., Barat, S., & Belajar, H. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Singkarak. 8(1), 199–204.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. 1(2).
- Turnip, S. P., Sihombing, L. N., & Sijabat, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Kelas V SD Negeri Percontohan Pematang Siantar. 06(01), 2879–2890.
- Wiratsiwi, W. (2020). Penerapan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Volume 10 Nomor 2. Hlm. 230–238.
- Yansaputra, G., & Pangestika, R. R. (2020). Peningkatan Sikap Sosial Positif melalui Outing Class Permainan Tradisional Interaktif. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 37. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i2.3454>