

**PENGARUH MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBASIS ICT  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SD NEGERI 106865  
BANDAR PAMAH**

Putri Yani Saragih  
Universitas Terbuka  
putrisrgh04@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model based on ICT on the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 106865 Bandar Pamah in the subject of science, particularly on the topic of ecosystems and food chains. The research used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 17 students selected by total sampling. The instrument was a 15-item multiple-choice test, which had been validated for reliability and item difficulty. Data analysis showed that the average pretest score was 54.06 and the posttest score was 76.88. The average N-Gain score was 0.50, categorized as moderate. Normality tests showed the data were normally distributed, and the paired t-test yielded a significance value of 0.000 ( $< 0.05$ ), indicating a significant difference between pretest and posttest scores. It can be concluded that the ICT-based TGT learning model positively affects students' learning outcomes. This model is recommended as an innovative learning strategy in elementary schools to improve learning achievement and student engagement.*

*Keywords: teams games tournament, ICT, learning outcomes, elementary school*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah pada mata pelajaran IPA materi ekosistem dan rantai makanan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 17 siswa yang diambil secara total sampling. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 15 soal yang telah diuji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukarannya. Hasil analisis data menunjukkan rata-rata nilai pretest sebesar 54,06 dan nilai posttest sebesar 76,88. Nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,50 termasuk kategori sedang. Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis ICT berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Model ini direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Kata Kunci: teams games tournament, ICT, hasil belajar, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar merupakan pondasi penting dalam pembentukan karakter dan pengetahuan peserta didik. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), siswa berada dalam masa transisi penting dari pembelajaran yang bersifat konkret menuju pembelajaran yang lebih abstrak. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu merangsang keaktifan, kreativitas, dan semangat belajar siswa secara menyeluruh. Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran di banyak sekolah dasar masih bersifat konvensional, di mana guru menjadi pusat pembelajaran (*teacher-centered learning*). Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran secara mendalam. Dampaknya, hasil belajar siswa belum optimal dan kurang mencerminkan potensi mereka yang sesungguhnya.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk berinovasi (Helmiati., 2012). Salah satu bentuk

inovasi dalam pembelajaran adalah melalui penerapan model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Model *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu alternatif yang menarik karena memadukan unsur kerja sama tim dan kompetisi sehat antar kelompok (Ambarita, Simanjuntak, & Yanti, 2023). Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Mutaqien, 2017).

Sehingga, integrasi teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam model pembelajaran menjadi sebuah keharusan di era digital saat ini. ICT tidak hanya sebagai alat bantu presentasi, tetapi dapat menjadi sarana untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan ICT dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan fokus, daya serap, dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Ahyar, 2015). Model TGT berbasis ICT menggabungkan keunggulan model

pembelajaran kooperatif dengan pemanfaatan teknologi digital. Penerapan model ini tidak hanya membangun kemampuan kognitif, tetapi juga sosial-emosional siswa melalui interaksi kelompok, diskusi, dan kompetisi yang sehat (Ariani, et al., 2018). Dengan penggunaan media ICT yang sederhana dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, proses pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan (Buyamin, 2021).

Siswa kelas V SD memiliki karakteristik unik, yaitu semangat belajar yang tinggi namun mudah merasa bosan jika materi disampaikan secara monoton. Mereka juga mulai memiliki kemampuan berpikir logis, namun masih membutuhkan pendekatan visual dan praktik langsung dalam memahami konsep (Asrul, Ananda, R., & Rosnita, 2015). Oleh karena itu, model TGT berbasis ICT dinilai cocok untuk diterapkan pada siswa kelas V sebagai upaya meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam hal ini, hasil belajar siswa menjadi salah satu indikator utama dalam menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran (Natasya & Sijabat, 2023). Melalui penerapan model pembelajaran yang tepat, hasil

belajar siswa diharapkan dapat meningkat, baik dari segi pemahaman konsep, partisipasi aktif, maupun nilai akademik. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji secara ilmiah pengaruh model pembelajaran TGT berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar (Limiansih, 2023).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 106865 Bandar Pamah dengan fokus pada siswa kelas V. Pemilihan lokasi ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan peningkatan kualitas pembelajaran dan perlunya penerapan model inovatif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, jumlah siswa yang proporsional dan kondisi pembelajaran yang representatif menjadi alasan pendukung pelaksanaan penelitian di sekolah ini.

Model TGT berbasis ICT yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT tidak harus canggih, tetapi cukup sederhana, visual, dan interaktif agar mudah dipahami oleh siswa kelas V. Elemen-elemen misalnya seperti permainan edukatif berbasis gambar, video interaktif, dan

latihan kelompok berbasis digital digunakan untuk menunjang kegiatan belajar (Buyamin, 2021).

Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa diukur melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbasis ICT. Perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* akan memberikan gambaran objektif mengenai pengaruh model ini terhadap capaian belajar siswa. Meskipun tidak secara eksplisit mencantumkan mata pelajaran dalam judul, penelitian ini tetap mengambil salah satu materi pembelajaran yang umum dipelajari di kelas V SD, yaitu ekosistem dan rantai makanan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Materi ini dipilih karena bersifat kontekstual, menarik, dan sesuai untuk dijelaskan dengan pendekatan visual dan kolaboratif. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran yang tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat diterapkan secara luas di sekolah dasar lainnya. Dengan demikian, penerapan model TGT berbasis ICT dapat menjadi alternatif strategis dalam menciptakan pembelajaran

yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar di era digital saat ini.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *one group pretest-posttest* (Abdulla, 2015). Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi ekosistem dan rantai makanan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 17 orang, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Karena jumlah siswa tidak terlalu besar, maka seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian (*total sampling*) (Mulyana, 2017).

Data utama dalam penelitian ini diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penerapan model

TGT berbasis ICT. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal yang disusun berdasarkan indikator kognitif C1 hingga C6 dari taksonomi Bloom revisi. Kemudian pertanyaan tadi dilakukan *test* kepada siswa sampel. *Test* akan dilakukan 2 kali, yaitu uji sebelum melakukan model pembelajaran TGT berbasis ICT (*posttest*) dan setelah melakukan model pembelajaran TGT berbasis ICT (*pretest*). Kemudian data hasil dari *pretest* dan *posttest* tadi dilakukan analisis. Adapun tahap analisis datanya adalah (Sugiyono, 2019):

- Uji N-Gain: Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.
- Uji Normalitas: Menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal.
- Uji Hipotesis (*Paired Sample t-Test*): Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

### C. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas V di SD negeri 106865 Bandar Pamah Kecamatan Dolok Masihul, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 106865 Bandar Pamah. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* sebanyak 15 soal. Jumlah siswa kelas V di sekolah tersebut sebanyak 17 orang dengan siswa perempuan sebanyak 8 orang dan siswa laki-laki sebanyak 9 orang. Karena jumlah populasi sedikit, makal tes dilakukan kepada ke 17 siswa kelas V di SD negeri 106865 tanpa adanya variable kontrol.

Berikut merupakan tabel hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan kepada 17 siswa kelas V di SD negeri 106865 Bandar Pamah

**Tabel 1.** Hasil *Pre-Test* dan *Post-Tests* Kepada Sampel

N o	Sisw a	Jenis Kelami n	Pre- Tes t	Post -Test
1	Siswa A	L	55	75
2	Siswa B	P	50	72
3	Siswa C	P	60	80

4	Siswa D	L	48	70
5	Siswa E	L	52	78
6	Siswa F	L	60	83
7	Siswa G	P	58	85
8	Siswa H	L	45	68
9	Siswa I	P	50	74
10	Siswa J	L	62	82
11	Siswa K	P	55	80
12	Siswa L	P	53	77
13	Siswa M	L	57	79
14	Siswa N	P	61	85
15	Siswa O	L	50	73
16	Siswa P	P	49	70
17	Siswa Q	L	54	76

Kemudian hasil dari pengambilan sampel ini di uji menggunakan 3 uji analisis statistika,

yaitu uji N-Gain, uji normalitas, dan uji-t (paired sample t-test). Ketiga uji analisis ini dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Berikut merupakan uraian hasil masing-masing uji:

**a. Uji N-Gain**

**Descriptives**

[DataSet0]

**Descriptive Statistics**

		Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviati on
NGain_Skor	7	41	64	5020	06828
NGain_Persen	7	1,18	4,29	0,2046	82802
Valid N (listwise)	7				

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT berbasis ICT. Rata-rata skor N-Gain sebesar 0,5020 atau 50,20%, yang masuk dalam kategori sedang. Nilai N-Gain individu siswa berkisar antara 0,41 hingga 0,64, menunjukkan bahwa semua siswa mengalami peningkatan hasil belajar meskipun dalam taraf yang berbeda-beda. Hal ini

menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT berbasis ICT memiliki kontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi ekosistem dan rantai makanan.

**b. Uji Normalitas**

```
EXAMINE VARIABLES=PRETEST
POSTTEST
/PLOT BOXPLOT STEMLEAF
NPLOT
/COMPARE GROUPS
/STATISTICS DESCRIPTIVES
/CINTERVAL 95
/MISSING LISTWISE
/NOTOTAL
```

**Explore**

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	Perce		Perce		Perce	
	N	nt	N	nt	N	nt
PRETEST	1	100,0	0	0,0%	1	100,0
	7	%			7	%
POSTTE	1	100,0	0	0,0%	1	100,0
ST	7	%			7	%

**Descriptives**

	Std.
Statis	Erro
tic	r

PRETES	Mean	54,061,22
T		3
95%	Lower	51,47
Confide	Bound	
nce	Upper	56,65
Interval	Bound	
for Mean		
5%	Trimmed	54,12
Mean		
Median		54,00
Variance		25,43
		4
Std. Deviation		5,043
Minimum		45
Maximum		62
Range		17
Interquartile		9
Range		
Skewness		,021,550
Kurtosis		-1,06
		1,028 3
POSTTE	Mean	76,881,28
ST		0
95%	Lo	74,17
Confide	wer	
nce	Bound	
Interval	Up	79,60
for Mean	per	
	Bound	
5%	Trimmed	76,92
Mean		
Median		77,00

Variance	27,860
Std. Deviation	5,278
Minimum	68
Maximum	85
Range	17
Interquartile Range	9
Skewness	-,026,550
Kurtosis	-1,061,009 3

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	,142	17	,200*	,960	17	,634
POSTTEST	,080	17	,200*	,965	17	,721

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dilakukan terhadap nilai pre-test dan post-test menggunakan uji Shapiro-Wilk (karena jumlah sampel kurang dari 100). Hasilnya didapat bahwa untuk pre test bernilai 0.643 dan post test 0.721. Kedua nilai lebih besar dari

0,05, yang berarti data berdistribusi normal.

**c. Uji Hipotesis (Paired Sample t-Test)**

T-TEST PAIRS=PRETEST WITH POSTTEST (PAIRED) /CRITERIA=CI(.9500) /MISSING=ANALYSIS.

**T-Test**

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Paired Sample 1 PRETEST	54,0	17	5,043	1,223
POSTTEST	76,8	17	5,278	1,280

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Paired Sample 1 PRETEST & POSTTEST	17	,923	,000

**Paired Samples Test**

Paired Differences t

	Mean	Standard Deviation	95% Confidence Interval of the Difference (2-tailed)			Sig.
			Lower	Upper		
PRE-TEST	54,06	2,034	-	-	-	1,000
POST-TEST	76,88	2,894	23,21	46,60	87,77	16,609

Uji-t digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara nilai pre-test dan post-test. Hasil uji menunjukkan:

- Mean pre-test = 54,06
- Mean post-test = 76,88
- Nilai Sig. (2-tailed) = 0,000

Karena nilai signifikansi < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu model TGT berbasis ICT.

#### **D. Pembahasan**

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis ICT memberikan pengaruh signifikan

terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang cukup besar, yaitu sebesar 22,82 poin, serta hasil uji-t yang signifikan pada taraf 5%. Karena dalam penerapan model TGT memungkinkan siswa bekerja dalam tim dan berkompetisi melalui permainan edukatif, yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Integrasi ICT dalam model ini juga menambah daya tarik pembelajaran karena siswa dapat belajar melalui media visual, video, atau aplikasi sederhana yang memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep (Andini, Yunita, & Irwandi, 2023).

Skor N-Gain yang berada pada kategori sedang (rata-rata 0,50). Hal ini menunjukkan bahwa model ini cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA khususnya ekosistem dan rantai makanan. Skor ini sejalan dengan karakteristik siswa SD kelas V yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang mengandung unsur permainan dan kerja kelompok.

Hal ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya. Salah satunya penelitian yang dilakukan

oleh Dayanti pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar (Studi Kasus Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Di Sdn 09 Kepahiang)”. Peneliti yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan alam untuk Kelas V. Penelitian tersebut mencatat peningkatan rata-rata nilai yang signifikan, dari 64 menjadi 96 setelah penerapan TGT (Dayanti, 2024).

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Farikhah dkk pada tahun 2023 dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Peneliti menemukan bahwa ada pengaruh model pembelajaran TGT berbantu media permainan ludo terhadap hasil belajar kelas V. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai yang sebelumnya adalah 42,08, menjadi 77,50 (Farikhah, Purbasari, & Rondli, 2023).

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Hasyim dkk pada tahun 2023 dengan judul penelitian Pengaruh Model Kooperatif *Teams*

*Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI. Hasil pada penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh yang besar ketika dilakukannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Karena dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap proses pembelajaran. Dimulai dari proses berpikir, bekerja sama dalam kelompok hingga memberikan kontribusi yang tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan. Berdasarkan nilai hasil belajar siswa yang di peroleh setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mempunyai skor maksimum 95 dan skor minimum 65 sehingga rata-rata nilai posttest adalah 81.07 (Hasyim, Hermawan, & Farida, 2023).

Kombinasi antara strategi pembelajaran berbasis tim dan penggunaan teknologi menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Taniredja, Tukiran, Miftah, Faridli, & Harmianto, 2011). Hal ini sangat

penting dalam pembelajaran IPA, yang sering dianggap sulit oleh siswa karena bersifat konseptual dan abstrak (Sumantri, et al., 2023). Kondisi pembelajaran di SD Negeri 106865 Bandar Pamah sebelum penelitian menunjukkan masih dominannya metode konvensional. Melalui penelitian ini, tampak jelas bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan modern seperti TGT berbasis ICT dapat menjadi solusi praktis untuk meningkatkan hasil belajar, tanpa harus mengandalkan perangkat teknologi yang canggih. Secara umum, hasil ini memperkuat pemahaman bahwa pembelajaran aktif dan berbasis teknologi sangat sesuai diterapkan di era digital, bahkan di sekolah dasar sekalipun. Teknologi tidak hanya sekadar media, melainkan dapat memperkuat strategi pembelajaran seperti TGT agar lebih hidup dan menarik bagi siswa (Koesnandar, 2020).

Dari hasil uji normalitas, terlihat bahwa distribusi data *pre-test* dan *post-test* normal, sehingga penggunaan uji-t adalah tepat. Hasil uji-t yang signifikan ( $p < 0,05$ ) memberikan bukti statistik bahwa perbedaan antara nilai sebelum dan

sesudah perlakuan bukanlah kebetulan, melainkan akibat dari perlakuan itu sendiri. Dengan hasil yang diperoleh, maka model TGT berbasis ICT dapat direkomendasikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPA. Guru-guru di sekolah dasar dapat mengadopsi model ini dengan penyesuaian sesuai kondisi sekolah dan karakter siswa.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis ICT memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya materi ekosistem dan rantai makanan. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari *pre-test* ke *post-test* dan diperkuat dengan hasil uji statistik. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 54,06 meningkat menjadi 76,88 pada *post-test*. Peningkatan ini tergolong signifikan berdasarkan hasil uji-t dengan nilai signifikansi 0,000 ( $<$

0,05). Selain itu, perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata skor peningkatan sebesar 0,50 atau 50,20%, yang termasuk dalam kategori sedang. Artinya, siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbasis ICT.

Hasil ini menunjukkan bahwa model TGT yang dipadukan dengan media ICT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Pendekatan ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai permainan, bekerja dalam kelompok, dan merespons baik terhadap visualisasi materi melalui media teknologi. Model TGT berbasis ICT tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan sosial seperti kerja sama tim, komunikasi, dan tanggung jawab. Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap tuntutan pendidikan abad ke-21, terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulla, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Ahyar. (2015). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Pradina Pustaka.
- Ambarita, M. M., Simanjuntak, H., & Yanti, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Materi Struktur Atom dan Nanoteknologi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 2 Pematangsiantar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Volume 3 Nomor 6, Page 9833-9846.
- Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, Vol. 10, No. 1, Page : 11–28. DOI: <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada. .
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Buyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. . Kebayoran Baru: UPT Uhamka Press.

- Dayanti, S. N. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR (Studi Kasus Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN 09 Kepahiang)*. Renjang Lebong: IAIN CURUP .
- Farikhah, L., Purbasari, I., & Rondli, W. S. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT DENGAN MEDIA LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Volume 09 Nomor 02, Page 4225-4233.
- Hasyim, A., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI. *Jurnal Al –Mau'izhoh*, Vol. 5, No. 2, Page 354-367.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Koesnandar, A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sesuai Kurikulum 2013. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 8, No. 1, Page : 33–61.
- Limiansih, K. (2023). *Special Book For Media Tutorial ICT-Based Learning*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Mulyana, D. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutaqien, M. I. (2017). *PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA PADA KONSEP FUNGI (Penelitian Di SMA Islam Al-Mukhlisin Ciseeng Bogor)*. Jakarta: UIN SYARIF HIDAYATULLAH.
- Natasya, N. D., & Sijabat, E. P. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Tema 2 Manusia Dan Lingkungan Kelas V SDNegeri 094155 Rambung Merah T.A.2023/2024. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Volume 3 Nomor 6, Page 5969-5982.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Syarif, M., Wibowo, F. C., Rahmaniah, N., Oktaviani, A. M., Abustang, P. B., . . . Wafiqni., a. N. (2023). *Trends Of Science And Social Research In Elementary School Education On International Journal Base Data*. Jakarta: Get Press Indonesia.
- Taniredja, Tukiran, Miftah, E., Faridli, & Harmianto, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. 2nd ed. Bandung: ALFABETA.