

PENGARUH MODEL TGT TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V SDN TUNJUNG 01 PADA MATA PELAJARAN IPAS

Siska Sintawati¹, Aditya Dyah Puspitasari²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Trunojoyo Madura

¹siskasintawati34@gmail.com, ²aditya.dyahpuspitasari@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model on the cognitive learning outcomes of fifth-grade students at SDN Tunjung 01 in the IPAS subject. This study uses a quantitative approach with a Pre-Experimental Design method and a One Group Pretest-Posttest Design type. The sample in this study consisted of 25 students in Grade V at SDN Tunjung 01. The data collection techniques in this study used questionnaires, learning outcome test sheets, and observation sheets (teacher and student activities) in the implementation of learning. The data analysis techniques for testing the research instruments used validity tests, reliability tests, item difficulty levels, and discrimination power. Meanwhile, the prerequisite test data analysis techniques used the Shapiro-Wilk normality test, and hypothesis testing used a non-parametric test, namely the Wilcoxon Signed Rank Test. Based on the results of the data analysis, the students' pretest scores obtained a percentage of 68.4% and the students' posttest scores obtained 86.4%, indicating an improvement in students' cognitive learning outcomes after being given the TGT learning model treatment. The hypothesis test results obtained an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000, which means it is smaller than 0.05, so H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, it can be concluded that the implementation of the TGT model can have a significant effect on students' cognitive learning outcomes in the IPAS subject.

Keywords: IPAS, Cognitive, TGT

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model TGT terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Tunjung 01 pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa di kelas V SDN Tunjung 01. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, lembar tes hasil belajar, dan lembar observasi (aktivitas guru dan siswa) dalam keterlaksanaan pembelajaran. Teknik analisis data uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas, realibilitas, Tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda. Sedangkan teknik

analisis data uji prasyarat pada uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis menggunakan uji *non-parametrik* yaitu *Wilcoxon Signed Rank*. Berdasarkan hasil analisis data nilai pretest siswa memperoleh presentase sebesar 68,4% dan nilai posttest siswa memperoleh 86,4% yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikannya perlakuan model pembelajarann TGT. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai *Asym. Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS

Kata Kunci: IPAS, Kognitif, TGT

A. Pendahuluan

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Pelaksanaan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan belajar (Aminah dkk., 2022). Keterlibatan aktif tersebut menjadi faktor penting dalam membantu siswa membangun pemahaman yang lebih bermakna melalui pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Akan tetapi, kondisi yang ditemukan di lapangan menunjukkan

bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Situasi ini mengakibatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi kurang optimal, sehingga interaksi yang terjadi di kelas belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna bagi peserta didik (Maghfuroh dkk., 2024).

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih belum optimal, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Kurangnya partisipasi siswa serta suasana pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dampaknya, tingkat pemahaman

siswa terhadap materi yang disampaikan belum optimal. Hal ini tercermin dari capaian hasil belajar yang belum memenuhi harapan, khususnya pada ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan memahami dan menguasai materi.

Oleh sebab itu, diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengoptimalkan hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penerapan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan siswa secara langsung agar hasil belajar dapat meningkat secara signifikan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang di peroleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Ismawati dkk., 2025). Menurut Triatno dalam Iryani dkk. (2025:4) model pembelajaran merupakan suatu pola atau rancangan yang digunakan oleh guru sebagai acuan dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dalam keterlaksanaan pembelajaran,

diketahui bahwa 1) Pembelajaran bersifat monoton dengan penyampaian informasi yang hanya berpusat pada guru, yang mengakibatkan sebagian siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. 2) Respon siswa dalam pembelajaran di kelas, yaitu siswa kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. 3) Siswa cenderung kurang menyimak penyampaian materi dari guru terutama siswa yang duduk di bagian belakang seperti lebih sibuk bermain sendiri bersama teman sebangkunya. 4) Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS tergolong rendah, dikarenakan sebagian besar siswa belum memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu sebesar 70. Nilai siswa yang berada dibawah KKTP yaitu sebanyak 13 dari 25 siswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru ditemukan bahwa, 1) keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya tercapai, 2) siswa menyukai kegiatan belajar dengan cara berkelompok dan siswa masih sering suka bermain ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas. 3) mata pelajaran IPS

menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit untuk diajarkan kepada siswa dikarenakan bersifat teoritis dan contoh-contohnya yang kurang familiar bagi siswa. 4) Materi yang dirasa sulit untuk diajarkan kepada siswa adalah materi yang berkaitan dengan sejarah. Kesulitan tersebut disebabkan oleh rendahnya minat siswa terhadap kegiatan yang menuntut kemampuan menghafal.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada siswa kelas V diketahui bahwa dari 25 siswa, 1) 19 siswa menyukai belajar sambil bermain, 2) 20 siswa suka belajar secara berkelompok, 3) 23 siswa lebih mudah memahami pelajaran jika disampaikan melalui cerita, dan 4) 21 siswa tidak suka pembelajaran yang memintamu untuk menghafal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran kooperatif yang tepat guna menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Ali dalam Ula dkk. (2025) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada kerja sama dalam kelompok, dimana siswa saling berinteraksi untuk

menyelesaikan permasalahan dan memahami materi yang dilandasi rasa tanggung jawab bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif solusi pembelajaran (Jamahsyari, 2024). Model ini dipilih karena mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan turnamen secara terstruktur, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta berpotensi mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik (Khaerunnisa dkk., 2025).

Menurut Yudianto dalam Zahara & Saputra (2024:452) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model yang mudah untuk diterapkan dan dapat membuat semua siswa terlibat tanpa adanya perbedaan status, memanfaatkan peran tutor sebaya, serta menyertakan unsur permainan dan penguatan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model kooperatif yang melibatkan permainan

dan turnamen (Rahman dkk., 2025). Menurut Fadly (2022:187-188) menyebutkan bahwa Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki tahapan-tahapan, yaitu 1) persiapan pembelajaran, 2) persiapan kelas, 3) *teams* (belajar dalam kelompok), 4) *Tournament* (pertandingan), dan 5) penghargaan kelompok.

Menurut Milawati dalam Margareta dan Manalu (2023) model TGT memiliki kelebihan yaitu 1) siswa dengan kemampuan rendah menjadi terlibat aktif dan memiliki peranan penting dalam kelompoknya, 2) dapat menciptakan rasa kebersamaan dan saling menghargai perbedaan, 3) terdapat turnamen yang dapat membuat siswa lebih senang dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 4) Khaerunnisa dkk (2025) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam suasana yang lebih rileks, sekaligus menumbuhkan sikap tanggung jawab, integritas, kerja sama, serta kompetisi yang sehat. 5) Model menghadirkan unsur kesenangan melalui pemanfaatan

game dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berpotensi memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik yang sebelumnya tergolong rendah. 6) menurut Apriliyah, A. M., dkk (2025) keunggulan model pembelajaran TGT terletak pada kemampuannya memperluas interaksi sosial peserta didik.

Sedangkan kekurangan model TGT, yaitu 1) memerlukan waktu yang lama, 2) bagi pendidik harus pandai dalam menentukan materi dan dapat mengetahui urutan tingkat pemahaman siswa, 3) model pembelajaran TGT terletak pada kesulitan dalam membentuk kelompok yang heterogen berdasarkan perbedaan kemampuan peserta didik. Selain itu, peserta didik dengan kemampuan tinggi tidak selalu mampu atau masih mengalami kendala dalam menyampaikan penjelasan secara efektif kepada teman sekelompoknya (Apriliyah, dkk, 2025). 4)

Penelitian sebelumnya terkait pengaruh model TGT terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran IPS yang dilakukan oleh Melinda (2021), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa

terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Pangestu dan Citrawati (2024) terkait pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V, hasil penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sedangkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap objek penelitian dalam situasi yang terkontrol (Sugiyono & Lestari, 2021:50).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*. Bentuk desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yang dilakukan dengan memberikan *pretest* terlebih dahulu yang bertujuan untuk

mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan dan memberikan *posttest* di akhir kegiatan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan. Sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan setelah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2023:114).

Dalam penelitian ini, sampel berjumlah 25 siswa kelas V. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah nonprobability sampling jenis sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2017). Teknik ini umumnya digunakan pada populasi yang relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang. Oleh karena itu, seluruh siswa kelas V SDN Tunjung 01 yang berjumlah 25 siswa dijadikan sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini pada saat pra-penelitian, yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar wawancara, lembar kuesioner/angket siswa, dan dokumentasi. Sedangkan Teknik penumpulan data pada pelaksanaan penelitian, yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran (aktivitas guru dan siswa), lembar tes, dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data merupakan bagian penting dari suatu proses penelitian yang harus dilakukan dengan tepat sesuai pada metode penelitian yang digunakan berdasarkan pada dugaan awal (hipotesis) yang telah ditentukan sebelumnya (Sahir, 2022:28).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1 Nilai Pretes dan Posttest Siswa Kelas V

No. Absen	Nama Siswa	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	ANF	70	90
2	AA	60	100
3	AT	80	100
4	AA	70	100
5	BA	70	100
6	DA	40	90
7	ED	90	100
8	FSN	80	100
9	KH	90	90
10	IBA	90	90
11	KPA	40	80
12	KRS	90	100
13	KSI	90	90
14	MA	40	40
15	MGA	80	90
16	AF	30	40
17	M	70	60
18	KE	70	80
19	QZM	60	60
20	RH	70	90
21	SNS	50	70
22	SMA	70	100
23	SE	60	100
24	YAD	70	100
25	ZAZ	80	100
Jumlah Nilai		1.710	2.160
Rata-Rata		68,4	86,4

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum diberikan perlakuan berupa model TGT adalah sebesar 68,4%, sedangkan hasil *posttest* adalah sebesar 86,4%.

Perbandingan antara kedua nilai tersebut memperlihatkan adanya selisih sebesar 18 poin. Nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest* yang menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan penerapan model TGT lebih baik dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran sebelum diberikan perlakuan. Temuan tersebut selanjutnya dianalisis lebih lanjut melalui uji normalitas dan uji hipotesis untuk mengetahui signifikansi perbedaan yang terjadi. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Shapiro-Wilk, dikarenakan jumlah sampel kurang dari 50 (Ningsih, dkk., 2019:6). Apabila nilai signifikansi $>0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi $<0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berikut tabel hasil uji normalitas:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

<i>Shapiro-Wilk</i>			
Keterangan	Statistik	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.903	25	.022
<i>Posttest</i>	.743	25	.000

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan menggunakan *Shapiro-Wilk* pada *pretest* memperoleh nilai signifikansi 0,022 dan *posttest* memperoleh 0,000 yang menunjukkan

bahwa $0,022 < 0,05$ dan $0,000 < 0,05$, sehingga dapat diartikan bahwa data *pretest* dan *posttest* sama-sama tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pada tahap selanjutnya menggunakan uji *non-parametrik*, yaitu uji *Wilcoxon*. Berikut tabel hasil uji *Wilcoxon*:

Tabel 3 Hasil Uji Wilcoxon

<i>Wilcoxon</i>	
Keterangan	Hasil
Z	-3.817
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan pengambilan keputusan, apabila nilai Signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan dan apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka tidak terdapat perbedaan. Adanya perbedaan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* tersebut artinya terdapat pengaruh (Indrawati dkk., 2020)

Dengan demikian hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) diterima yang artinya penerapan model TGT memberikan pengaruh terhadap hasil

belajar kognitif siswa. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriliyah dan Subayani (2025) yang hasil penelitiannya memperoleh nilai Sig, sebesar $0,000 \leq 0,05$ dengan artian bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya adalah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian lain juga dilakukan oleh Khaerunnisa dan Salsabila (2025) dengan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran TGT. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, sehingga untuk mengetahui perubahan tersebut diperlukan pengukuran melalui pemberian tes awal sebelum pembelajaran dan tes akhir setelah pembelajaran guna memperoleh gambaran yang objektif mengenai peningkatan kemampuan dan pemahaman siswa (Zulpakor, 2023)

Hasil penelitian ini sejalan dengan kondisi siswa sebelum dan selama penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa

kurang aktif, kurang berani berpendapat, serta memiliki hasil belajar kognitif IPAS yang rendah (23 dari 25 siswa berada di bawah KKTP). Setelah penerapan TGT, terjadi perubahan positif berupa meningkatnya antusiasme, keaktifan dalam diskusi dan bertanya, serta keterlibatan dalam kegiatan kelompok dan permainan, yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar berdasarkan perbandingan pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui kerja sama tim dan diskusi kelompok. Menurut Fadly (2022:186), TGT yang diperkenalkan oleh Robert Slavin menekankan kerja kelompok disertai kompetisi antartim sehingga setiap siswa dituntut aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan aktif ini membuat proses belajar menjadi lebih efektif (Mutia, 2021) serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai permainan dan kerja kelompok (Mutia, 2021; Yuliarsih dkk., 2024). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan melalui TGT

menciptakan suasana belajar yang lebih rileks sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, integritas, dan kompetisi yang sehat (Khaerunnisa dkk., 2025).

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, yang terlihat dari adanya peningkatan nilai antara pretest dan posttest. Peningkatan tersebut juga didukung oleh aktivitas siswa yang semakin baik selama proses pembelajaran, di mana siswa tampak lebih terlibat, antusias, aktif, dan berpartisipasi dalam setiap tahapan TGT, yaitu belajar kelompok, permainan, pertandingan, dan pemberian penghargaan. Keterlibatan aktif tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam mengolah dan memahami materi melalui interaksi dan kerja sama. Kondisi ini pada akhirnya berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa, sehingga penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Tunjung 01. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest siswa. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 68,4% dan, sedangkan nilai posttest sebesar 86,4%. Perbandingan kedua nilai tersebut menunjukkan adanya kenaikan sebesar 18 poin setelah siswa diberikan perlakuan. Adanya peningkatan hasil belajar tersebut diperkuat oleh hasil pengujian hipotesis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank yang memperoleh nilai Asym. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan adanya perbedaan antara pretest dan posttest. Adanya perbedaan tersebut mengindikasikan adanya suatu pengaruh. Dengan demikian, Hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) di tolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT memberikan pengaruh

terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Tunjung 01.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyah, A. M., Alfiansyah, I., dan Subayani, N. W. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(6), 226–276.
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka* (cetakan ke). Bening Pustaka. https://repository.iainponorogo.ac.id/1073/1/Buku_3_Model_Pembelajaran.pdf
- Indrawati, Mulyadi, Azhar, & H. (2020). Analisa Efektifitas Pembelajaran On Line Pada Mahasiswa Tingkat Satu Program Studi Teknologi Rekayasa Jaringan Komputer Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe. *Proceeding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe*, 4(1), 71–

78. Iryani, E., Hufad, A., & Rusdiyani, I. (2025). *MODEL PEMBELAJARAN INTENS (Inklusif Integrasi Differensiasi)*. PT. Star Digital Publishing.
- Ismawati, Eliyah, dan M. (2025). Pengaruh Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 20 Makrampai Tahun Pelajaran 2024-2025. *Jurnal Salome: Multidisipliner Keilmuan*, 3(2), 1–10.
- Khaerunnisa. Atjo, S. E. P., dan Salsabila, A. M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II Kota Makassar. *Pinisi Journal of Science and Technology*, 3(1), 1–11.
- Margareta, E., dan Manalu, S. I. Y. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 LAWE SIGALA-GALA P. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship*, 1(3), 24–33.
- Melinda, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar T. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55–67.
- Ningsih, D. A., D. (2019). Efektifitas Pembelajaran di Luar Kelas dalam Pembentukan Sikap Percara Diri Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SDN 190 Cenning. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 4(2), 1–12.
- Pangestu, W. H., dan Citrawati, T. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Kadur 1. *Jurnal of Education for All (AduFA)*, 2(4), 253–262.
- Rahman, P. A., Baalwi M. A., dan Lestari, W. M. (2025). Efektivitas

- Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–7.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*. KBM INDONES.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional* (pp. 1–569). ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, cv.
- Ula, W. M., Ardianti, E. D., Lifiani, N. A., Thowafiah, M., Cahyani, A. P., & S. (2025). Kolaborasi sebagai strategi pembelajaran mi : tinjauan literatur terhadap model JIGSAW, Think Pair Share (TPS), dan Group Investigation (GI). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 02(10), 240–268.
- Zahara, S., & Saputra, D. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 450–458.
- Zulpakor. (2023). PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) OLEH GURU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 30 TANJUNG JABUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2022/2023. *Jurnal Literasiologi*, 9(3), 65–77.