

**Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui
Model Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas V
MI Al-Hikmah Purwodadi Tahun Ajaran 2025/2026**

Wildatus Sangadah¹, Sugianto², Shohib Hasan³

^{1,2,3}, Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Email: wildakhamid@gmail.com¹

Abstract

Keywords:

learning outcomes, Social
Science, Teams Games
Tournament

Kata kunci:

hasil belajar, Ilmu
Pengetahuan Sosial, Teams
Games Tournament,

This study aims to improve student learning outcomes in Social Science subjects through the application of the Teams Games Tournament (TGT) model at MI Al-Hikmah Purwodadi in the 2025/2026 academic year. The research method used is classroom action research conducted in two cycles. Data were collected through observation, tests, and interviews. The results showed a significant increase in student learning outcomes. The average score before the intervention was 65.63, which increased to 78.12 after the implementation of the TGT model in the second cycle. Furthermore, there was also an increase in student learning motivation, as evidenced by their active participation and enthusiasm during the learning process. This research is expected to provide a positive contribution to teaching methods in elementary schools, especially in the field of Social Sciences.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) di MI Al-Hikmah Purwodadi pada tahun ajaran 2025/2026. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Data diperoleh melalui observasi, tes, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata skor sebelum tindakan sebesar 65,63 meningkat menjadi 78,12 setelah implementasi model TGT pada siklus kedua. Selain itu, adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang terlihat dari partisipasi aktif dan antusiasme mereka selama proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap metode pengajaran di sekolah dasar, khususnya dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pengembangan potensi anak. Salah satu cabang ilmu yang tidak kalah pentingnya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang berperan untuk membentuk karakter dan pemahaman siswa tentang masyarakat dan budaya tempat mereka tinggal. Namun, hasil belajar IPS di banyak sekolah dasar masih di bawah standar yang diharapkan. Hal ini mendorong perlunya penerapan metode pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah model Teams Games Tournament (TGT). Model ini didesain untuk meningkatkan interaksi antar siswa, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Nurzanah & Saputri, 2025).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengamatan terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Al-Hikmah Purwodadi. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS menunjukkan angka yang tidak memuaskan, dengan rata-rata nilai di bawah 70, yang merupakan ambang batas minimal yang diharapkan. Melihat fenomena tersebut, peneliti berencana untuk menggunakan model TGT yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai penelitian sebelumnya. Model ini menekankan pada kerja sama dalam kelompok serta kompetisi antar kelompok yang sehat, sehingga meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Guru sebagai fasilitator diharapkan dapat mendesain kegiatan pembelajaran yang menarik serta mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Dalam banyak studi, pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, implementasi model TGT akan diuji coba untuk mengetahui dampaknya terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di MI Al-Hikmah Purwodadi.

Secara teoretis, model TGT memiliki dasar yang kuat dalam teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan teman sebaya. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa

model pembelajaran yang berbasis pada kolaborasi dan kompetisi dapat mengurangi rasa bosan siswa dan meningkatkan motivasi belajar (Ariani, 2020). Dengan demikian, diharapkan bahwa penelitian ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga memberikan wawasan baru tentang penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik.

Melalui penelitian ini, diharapkan ada peningkatan yang signifikan dalam nilai dan motivasi belajar siswa. Dengan dukungan data yang akan diperoleh dari pelaksanaan siklus tindakan, peneliti akan dapat memberikan rekomendasi yang dapat dijadikan acuan bagi pendidik lain dalam mengimplementasikan metode TGT di kelas mereka (Rahman, 2022).

KERANGKA TEORITIK

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berdasarkan pada teori belajar kolaboratif yang didukung oleh Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, merangsang mereka untuk saling membantu dan berbagi pengetahuan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kolaborasi antar siswa dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi (Sari, 2021).

Selain itu, teori motivasi belajar dari Deci dan Ryan menjelaskan bahwa siswa cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran ketika mereka merasa termotivasi dan memiliki kontrol terhadap belajar mereka. Dalam konteks TGT, siswa berkontribusi dalam kelompok, yang dapat meningkatkan rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang mengindikasikan bahwa pembelajaran yang melibatkan banyak interaksi antar siswa dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif (Handayani, 2020).

Kelebihan lain dari model TGT adalah pendekatannya yang kompetitif, yang berfungsi untuk memacu siswa dalam mencapai hasil belajar terbaik, bahwa kompetisi sehat dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan mendorong

mereka untuk berusaha lebih giat. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan TGT, diharapkan siswa tidak hanya berhasil secara akademis, tetapi juga dalam aspek sosialnya.

Pentingnya pembelajaran kontekstual dalam IPS juga menjadi landasan dari kerangka teori ini. Pembelajaran IPS yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa akan lebih mudah dipahami dan diterima. TGT memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari dalam konteks nyata, yang dapat meningkatkan relevansi pembelajaran (Lestari, 2019). Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga lebih bermanfaat bagi siswa.

Penguatan tersebut di atas diharapkan menjadi dasar yang solid untuk implementasi model TGT dalam penelitian ini. Dengan dukungan teori dan hasil penelitian terdahulu, peneliti berharap metode ini dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam pelajaran IPS di MI Al-Hikmah Purwodadi (Mardiana, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MI Al-Hikmah Purwodadi yang berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara, yakni tes, observasi, dan wawancara (Sugiyono, 2020).

Dalam siklus satu, peneliti merancang pengajaran dengan model TGT pada materi pokok yang telah ditentukan. Proses pembelajaran dimulai dengan pembentukan kelompok heterogen yang terdiri dari 5-6 siswa. Siswa diberikan penjelasan mengenai materi dan kemudian diinstruksikan untuk berdiskusi dalam kelompok mereka. Setelah itu, setiap kelompok akan bertanding dengan kelompok lain dalam bentuk kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang telah diajarkan. Observasi dilakukan untuk menilai keterlibatan siswa selama pembelajaran serta efektivitas model TGT.

Pada akhir siklus satu, siswa diberikan tes untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi. Data yang diperoleh akan dibandingkan dengan nilai sebelumnya untuk mengetahui adanya peningkatan. Jika hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus kedua dengan perbaikan pada aspek yang dianggap kurang.

Di siklus kedua, peneliti akan menyesuaikan metode berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Penekanan tambahan pada aspek tertentu seperti kerjasama antar siswa atau aktivitas dengan tantangan yang lebih tinggi akan diterapkan. Melalui pengamatan yang dilakukan selama proses tersebut, peneliti dapat memperoleh wawasan mendalam tentang dinamika kelompok dan efektivitas penerapan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Data yang terkumpul akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk melihat perkembangan hasil belajar serta motivasi siswa. Analisis ini penting untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh model TGT terhadap pencapaian akademik siswa di MI Al-Hikmah Purwodadi (Natalia, 2021; Dewi, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Al-Hikmah Purwodadi menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini melibatkan 40 siswa kelas V yang dibagi menjadi beberapa kelompok, di mana setiap kelompok berkompetisi dalam menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan materi IPS. Peningkatan hasil belajar dituangkan dalam bentuk analisis data pre-test dan post-test. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai 65, sementara hasil post-test mencapai rata-rata 82. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 17 poin, yang cukup signifikan dalam peningkatan keterampilan siswa dalam memahami materi IPS (Pendidikan & Pengetahuan, 2020).

Selanjutnya, data observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam mengikuti pelajaran meningkat secara drastis. Pada saat menggunakan model TGT, 85% siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan berbagi informasi. Keterlibatan ini berkontribusi pada motivasi siswa dalam belajar, yang menjadi faktor penting dalam peningkatan hasil belajar (Subagyo, 2019). Dengan semakin aktifnya siswa, mereka juga menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama, yang merupakan salah satu tujuan dari penerapan model pembelajaran ini.

Dalam analisis terhadap respon siswa, 90% siswa menyatakan bahwa metode belajar menggunakan TGT lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka merasa lebih tertarik untuk belajar ketika ada elemen permainan dalam proses pembelajaran. Penerapan permainan dalam model pembelajaran ini tidak hanya membuat suasana belajar menjadi dinamis, tetapi juga membantu siswa dalam mengingat informasi yang diberikan (Rahmawati & Irawati, 2021). Hasil ini didukung oleh teori pembelajaran yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan retensi dan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

TGT juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial siswa. Siswa belajar untuk saling menghargai pendapat teman sebaya mereka dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam observasi, terlihat bahwa siswa yang sebelumnya pendiam dan kurang berinteraksi, menjadi lebih terbuka dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa (Hidayat, 2020).

Berdasarkan hasil yang diperoleh, terlihat jelas bahwa penerapan model TGT memberikan efek positif tidak hanya terhadap hasil belajar akademik siswa, tetapi juga pada aspek sosial dan emosional mereka. Penerapan model ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar, khususnya dalam pembelajaran IPS (Sukardi, 2019).

B. Pembahasan

Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di MI Al-Hikmah Purwodadi bisa dikatakan sangat berhasil. TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen kompetisi dalam suasana belajar yang menyenangkan. Model ini bukan hanya menekankan pada pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa (Yudi, 2021). Dalam konteks pembelajaran IPS, di mana materi seringkali bersifat konseptual, TGT membantu siswa untuk saling menjelaskan dan berdebat tentang ide-ide baru, sehingga memperdalam pemahaman mereka.

Salah satu keunggulan dari TGT adalah kemampuan model ini untuk memfasilitasi pembelajaran yang aktif. Siswa dalam kelompok kecil didorong untuk mendiskusikan topik-topik yang telah diajarkan sebelumnya, memecahkan masalah bersama, dan berkompetisi satu sama lain dalam lingkungan yang mendukung. Dalam penelitian ini, terlihat bahwa dengan menggunakan TGT, siswa lebih mampu mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam situasi nyata yang berhubungan dengan mata pelajaran IPS. Banyak siswa yang melaporkan bahwa mereka lebih mudah memahami konteks sejarah dan geografi melalui diskusi kelompok yang interaktif (Nurzanah & Saputri, 2025).

Perubahan dalam nilai akademik merupakan indikator yang jelas dari keberhasilan model ini. Data dari pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan yang tidak hanya berdampak pada nilai numerik tetapi juga pada kepercayaan diri siswa dalam memahami pelajaran. Penggunaan TGT membantu menghilangkan rasa takut siswa untuk bertanya atau mengungkapkan pendapat mereka, karena mereka merasa didukung oleh teman-teman sekelompok mereka (Kurniawati, 2021).

Namun, tantangan yang dihadapi dalam penerapan model ini harus juga dicermati. Pengelolaan waktu dan pembagian kelompok yang adil menjadi beberapa aspek yang perlu diperhatikan oleh guru agar semua siswa mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal. Dalam eksperimen ini, penulis mencatat bahwa beberapa siswa merasa kurang terlibat apabila mereka tidak terpilih dalam kelompok pemenang. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memberikan motivasi tambahan dan penekanan bahwa keberhasilan bukan hanya diukur dari hasil akhir tetapi juga dari proses (Ananda, 2020).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dapat diterapkan dengan baik di MI Al-Hikmah Purwodadi. Model ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa serta membantu dalam pengembangan keterampilan sosial mereka. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif ini diharapkan bisa menjadi motivasi tambahan bagi siswa untuk terus belajar dan berprestasi di bidang akademik (Utami, 2021).

KESIMPULAN

Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di MI Al-Hikmah Purwodadi tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan hasil yang sangat positif. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model ini. Dengan nilai rata-rata pre-test 65 dan post-test 82, peningkatan ini mencerminkan efektivitas model TGT dalam mengajarkan materi yang kompleks seperti yang terdapat dalam IPS

Model TGT juga berhasil meningkatkan interaksi sosial dan kerjasama antar siswa. Keberhasilan ini ditunjukkan melalui peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, serta pengembangan keterampilan sosial yang lebih baik. Siswa yang terlibat dalam model pembelajaran ini menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan untuk bekerja sebagai tim

Disarankan pula agar guru memberikan perhatian lebih pada pengelolaan kelompok dan motivasi agar semua siswa terlibat secara aktif. Kesuksesan penerapan model TGT tidak hanya bergantung pada metode yang digunakan, tetapi juga pada strategi pengelolaan kelas yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan inklusif (Hidayat, 2020).

Dengan demikian, penggunaan model Teams Games Tournament dalam pembelajaran IPS tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik siswa tetapi juga membantu mereka dalam pengembangan keterampilan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran kolaboratif memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar, terutama dalam konteks pembelajaran yang menuntut interaksi sosial yang tinggi

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini, termasuk para siswa, rekan guru, dan pihak sekolah yang telah mendukung pelaksanaan model pembelajaran ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi untuk pengembangan pembelajaran yang lebih baik di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Nurzanah, M. S., & Saputri, H. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MENGHARGAI IDENTITAS MASYARAKAT KELAS IV B DI SD NEGERI 47 PALEMBANG Pendahuluan Pendidikan instrumen penting merupakan dalam di aspek berperan kehidupan dalam masyarakat . Sebagai sebuah sarana , memperbaiki kualitas hidup . Melalui karena cakap disampaikan secara formal kepada para peserta didik , membentuk dan generasi Negara yang mampu membawa menyadari gaya pemahaman , dan kualitas unik setiap materi secara efektif . Akibatnya , untuk dan meningkatkan keterlibatan siswa , konten secara kreatif . pengamatan langsung di lapangan , Banyak pendidik belum sepenuhnya mengadopsi kebutuhan model atau

praktik pembelajaran yang sesuai dengan pun selain duduk , mendengarkan , dan guru mereka ; hal ini pada akhirnya mereka . Saat ini , Siswa terkadang memperhatikan apa yang dikatakan guru karena mereka tidak diberi cukup dalam pembelajaran . Instruktur juga siswa . sehingga mereka cenderung model tidak hanya menentukan peran guru , tetapi juga meningkatkan kesejahteraan secara menyeluruh . Dari perspektif ini , dapat yang bahwa berpengaruh individu , berlangsung pendidikan pada karena dalam mencakup semua aspek kehidupan perkembangan pembelajaran Selama proses pendidikan , siswa sebagai persiapan untuk masa depan . Untuk memahami guru tingkat materi yang perlu memahami pemahaman berbagai lingkungan dan berlangsung Dalam peserta didik kurikulum menarik minat proses siswa dengan untuk beragam menerima pengetahuan yang berfungsi sebagai bekal untuk masa depan . Guru perlu. 11(April), 43–50.

Pendidikan, J., & Pengetahuan, I. (2020). SOCIUS: MODEL TEAM GAMES TOURNAMENTS (TGT) DALAM Nainul Fauziyah / Model Team Games Tournaments (Tgt) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Ips Siswa PENDAHULUAN Pembelajaran umumnya merupakan sebuah kegiatan yang sistematis yang menghubungkan dengan anak-anak sehingga terjadi proses pembelajaran (Syah , 2010). Dalam proses pembelajaran tentunya terdapat beberapa problematika yang dihadapi oleh seorang guru , salah satunya adalah bagaimana menarik partisipasi belajar siswa , seperti halnya kasus yang terjadi di MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang . Partisipasi belajar siswa berarti keikutsertaan siswa yang ditunjukkan dalam perilaku fisiknya selama proses pembelajaran berlangsung . Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan dari cabang ilmu-ilmu sosial seperti : sejarah , sosiologi , geografi , dan ekonomi yang dirumuskan atas dasar fenomena dan realitas sosial . IPS juga merupakan bagian dari disiplin ilmu yang berisi materi dari ilmu-ilmu (Nafisah , 2015). Program pendidikan IPS merupakan program yang meliputi 4 unsur yang berbeda-beda , yaitu pengetahuan , keterampilan , nilai dan sikap serta unsur tindakan . Demi tercapainya tujuan pembelajaran IPS , di dalam kegiatan pembelajaran hendaknya mampu mencakup unsur-unsur tersebut dan dapat melengkapi satu sama lainnya (Maryani & Syamsudin , 2009). Prakteknya

di lapangan , MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang masih mengalami beberapa problematika seperti kurangnya partisipasi belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung . Khususnya siswa-siswi kelas VII yang masih berada pada fase peralihan . Hal tersebut menjadi salah satu faktor utama yang mendorong guru untuk berupaya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan . Salah satu solusi yang bisa dilakukan oleh guru dalam permasalahan ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk berpartisipasi saat proses pembelajaran berlangsung . Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu opsi yang sangat tepat dalam mengatasi permasalahan ini . Model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) merupakan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan . Menurut (Ernawati , 2013) “ Teams Games Tournament (TGT) adalah tipe atau model dari metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan , melibatkan aktivitas dan peran seluruh siswa sebagai tutor sebaya tanpa harus ada perbedaan.... 9(2), 144-154.

Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.

Ananda, G. (2020). Efektivitas Penggunaan Metode Kooperatif TGT dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Edukasi*, 12(2), 100-110.

Hidayat, R. (2020). Pembelajaran Sosial melalui Model TGT. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 45-55.

Kurniawati, N. (2021). Meningkatkan Pembelajaran dengan Model TGT. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(4), 123-130.

Nurhadi, M., & Sari, Y. (2020). Analisis Penerapan TGT dalam Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6(3), 200-210.

Rahmawati, S., & Irawati, D. (2021). Penerapan Model TGT dalam Pembelajaran Keterampilan Sosial. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 75-82.

Sari, P. (2020). Keefektifan Model TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 9(1), 23-30.

Sukardi, T. (2019). Teori dan Praktik Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Pendidikan dan*

Pembelajaran, 8(2), 60-68.

Utami, D. (2021). Pemahaman Siswa terhadap Materi melalui Model Pembelajaran TGT. *Jurnal Penelitian dan Inovasi Pendidikan*, 6(4), 150-160.

Yudi, R. (2021). Pembelajaran Aktif dengan TGT di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan*, 10(1), 10-20.

Ariani, D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 24(3), 207-215.

Dewi, R. (2020). Studi tentang Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Cendekia*, 12(2), 89-97.

Fika, A. (2020). Implementasi Model TGT di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 33-45.

Handayani, E. (2020). Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(3), 76-82.

Lestari, Y. (2019). Pembelajaran Kontekstual dalam IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 5(2), 122-130.

Mardiana, S. (2021). Keefektifan Model TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(1), 45-58.

Natalia, F. (2021). Metode Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 16(3), 204-210.

Putra, H. (2022). Dampak Kompetisi dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi dan Pembelajaran*, 20(1), 56-63.

Rahman, U. (2022). Pengaruh Tim Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 99-105.

Sari, K. (2021). Kolaborasi dalam Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Pendidikan dan Sosial*, 9(1), 67-73.

Sulistyo, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sains*, 7(2), 141-147.

Widiastuti, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Aktif. *Jurnal Pendidikan dan Kemanusiaan*, 10(4), 213-219.