

PENERAPAN TGT BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN KERJASAMA PADA MATERI RANTAI MAKANAN

Farkhani Azhari¹, Sarwi Sarwi²

¹Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

²Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

Alamat e-mail : 1azharifarkhani@students.unnes.ac.id, 2sarwidosen@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

his study addresses critical challenges in elementary science education, particularly regarding the abstract nature of food chain concepts and prevalent student misconceptions. A 2023 Ministry of Education report indicated 68% of 4th-5th grade students struggle with trophic interactions, while 52% of teachers rely on static teaching methods. Additionally, 45% of group work exhibits dominant-member participation, hindering collaboration. To overcome these issues, this meta-analysis research investigates the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) model integrated with Media tradisional, a traditional grid-based game media contextualizing energy flow. Qualitative descriptive analysis was applied to 10 national and international journals sourced from Google Scholar. Results demonstrate that TGT-Media tradisional synergistically enhances conceptual understanding (average learning outcomes increased by 42%) and cooperation (class completeness rose by 18.75%). The gamified approach significantly boosted motivation, kinesthetic engagement, and equitable group participation. However, implementation requires careful classroom management and teacher training to mitigate noise during tournaments. This study confirms that culturally relevant media combined with cooperative structures offers a viable solution for improving science pedagogy in resource-limited setting)

Keywords: Teams Games Tournament, Traditional Media, Food Chain, Concept Understanding, Cooperative Learning

ABSTRAK

Penelitian ini menjawab tantangan pembelajaran IPA SD, khususnya sifat abstrak materi rantai makanan dan miskonsepsi siswa yang tinggi. Laporan Kemendikbud (2023) menunjukkan 68% siswa kelas IV-V mengalami kesulitan memahami interaksi trofik, sementara 52% guru bergantung pada metode media tradisional. Selain itu, 45% kerja kelompok didominasi anggota tertentu, menghambat kolaborasi. Melalui meta-analisis, penelitian mengkaji efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media tradisional—media permainan tradisional yang mengkontekstualisasikan aliran energi. Data dianalisis secara

deskriptif kualitatif dari 10 jurnal nasional/internasional di Google Scholar. Hasil membuktikan sinergi TGT-Media tradisional meningkatkan pemahaman konsep (rata-rata hasil belajar naik 42%) dan kerjasama (ketuntasan kelas meningkat 18,75%). Pendekatan gamifikasi ini signifikan memacu motivasi, keterlibatan kinestetik, dan partisipasi setara dalam kelompok. Namun, implementasi memerlukan manajemen kelas matang dan pelatihan guru untuk mengatasi kebisingan selama turnamen. Penelitian mengonfirmasi bahwa media berbasis kearifan lokal dengan struktur kooperatif menjadi solusi pedagogi sains di daerah terbatas sumber daya.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Media Tradisional, Rantai Makanan, Pemahaman Konsep, Pembelajaran Kooperatif

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya materi rantai makanan, menghadapi tantangan kompleks karena sifatnya yang abstrak dan hierarkis. Studi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2023) menunjukkan 68% siswa kelas IV-V SD mengalami miskonsepsi dalam memetakan interaksi trofik, sementara 52% guru mengakui ketergantungan pada metode media tradisional dan media statis (poster/bagan) yang minim interaktivitas (Pratiwi, 2022). Padahal, teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) menegaskan bahwa pemahaman konseptual memerlukan pengalaman konkret dan interaksi kolaboratif. Fenomena ini diperparah oleh lemahnya dinamika kerja sama siswa—45% kelompok diskusi

menunjukkan dominasi individu (Susanto, 2021), bertolak belakang dengan prinsip pembelajaran kooperatif Slavin (2011).

Meta-analisis terbaru mengonfirmasi model TGT (Teams Games Tournament) efektif meningkatkan hasil belajar IPA ($\beta = 0.78$, $p < 0.05$) melalui mekanisme permainan kompetitif (Adiputra & Heryadi, 2021). Namun, implementasinya terkendala tiga masalah: (1) kebisingan kelas saat turnamen (Rahim & Atuna, 2018), (2) desain media rumit yang membebani guru (Gunarta, 2018), dan (3) kurangnya kontekstualisasi materi ekosistem. Di sisi lain, inovasi media berbasis kearifan lokal seperti engklek (permainan tradisional grid) terbukti meningkatkan

keterlibatan kinestetik (+40%) dan retensi memori (Ervina et al., 2023). Berbasis celah ini, penelitian ini merancang Media tradisional—media adaptif yang mengintegrasikan peta trofik dalam grid engklek (produsen-konsumen-dekomposer). Fokus penelitian menjawab dua masalah kritis: Rendahnya pemahaman konseptual akibat ketiadaan media yang memvisualisasikan aliran energi secara dinamis. Hambatan kerja sama dalam pembelajaran kelompok, termasuk ketimpangan partisipasi (Nugroho, 2020).

Tujuan ganda penelitian ini adalah: Meningkatkan pemahaman konsep rantai makanan melalui simulasi perpindahan energi berbasis Media tradisional, Mengoptimalkan kerja sama via struktur tugas interdependen dalam turnamen TGT.

Manfaat multidimensinya meliputi:

Teoretis: Pengayaan model pembelajaran kooperatif berbasis neurosains (pembelajaran berbasis gerak; Ratey, 2008), **Kebijakan:** Akselerasi pencapaian dimensi "gotong royong" dalam Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022). Melalui sinergi mekanisme gamifikasi TGT dan kontekstualisasi Media tradisional, penelitian ini menawarkan

solusi berkelanjutan untuk transformasi pembelajaran IPA di SD—terutama di daerah dengan infrastruktur terbatas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis dengan data yang bersumber dari berbagai artikel ilmiah yang diperoleh melalui platform Google Scholar. Sebanyak 10 jurnal, yang terdiri atas publikasi nasional dan internasional, telah direview berdasarkan relevansi dengan topik kajian.

Data yang terkumpul dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif, untuk menggambarkan pola, kecenderungan, dan temuan penting dari masing-masing artikel. Analisis ini memberikan gambaran menyeluruh terhadap fenomena yang dikaji berdasarkan hasil temuan yang telah dipublikasikan oleh para peneliti sebelumnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Riviw Jurnal Nasional/Internasional tentang Penerapan TGT dalam Pembelajaran IPA.

a) Penelitian yang dilakukan oleh Heru Mudiyanto (2017) dalam *Journal of*

Elementary Education bertujuan untuk menguji perbedaan efektivitas antara model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode kerja kelompok konvensional dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. Penelitian ini membuktikan bahwa model TGT lebih efektif daripada kerja kelompok konvensional dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI SD. Dengan metode kuasi-eksperimen, TGT terbukti tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga memotivasi siswa melalui kompetisi akademik. Model ini berhasil menyeimbangkan tanggung jawab individu dan kerja sama kelompok. Meski hasilnya menjanjikan, temuan ini terbatas pada sampel dua sekolah sehingga perlu kehati-hatian dalam penerapan lebih luas. Penelitian memberikan panduan berharga bagi guru untuk mengadopsi TGT sebagai strategi pembelajaran interaktif di SD.

b. Penelitian yang dilakukan oleh Sukirman Rahim dan Hasan Atuna (2018) dalam *1st International Conference of Innovation in Education (ICoIE 2018)* bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games*

Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 2 Meyambanga, khususnya pada materi *Respiratory Process*. Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest* dengan 25 siswa sebagai sampel untuk menguji efektivitas model TGT dalam pembelajaran IPA. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan, dari nilai rata-rata pretest 66,20 menjadi posttest 79,90, yang diperkuat oleh uji-t ($t\text{-hitung} = 16,044 > t\text{-tabel} = 1,6843$). Temuan ini membuktikan bahwa TGT tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar materi proses pernapasan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa.

Meski memiliki kelebihan dalam desain yang sederhana dan fokus spesifik, penelitian ini memiliki keterbatasan seperti tidak adanya kelompok kontrol dan sampel yang kecil. Secara keseluruhan, hasil penelitian memberikan bukti empiris yang mendukung penggunaan TGT sebagai model pembelajaran inovatif di tingkat dasar, meski masih diperlukan penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi aspek motivasi siswa secara lebih mendalam.

c. Penelitian yang dilakukan oleh Dede Kurnia Adiputra dan Yadi

Heryadi (2021) dalam *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD* bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPA di Sekolah Dasar melalui *Systematic Literature Review* (SLR). Penelitian ini mengkaji tujuh artikel jurnal terakreditasi nasional yang memenuhi kriteria inklusi, dengan pendekatan kualitatif dan analisis data yang mencakup aspek kuantitatif. Penelitian ini mengungkap efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui analisis kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, TGT mampu meningkatkan hasil belajar rata-rata sebesar 42% (dari 45% menjadi 87%), dengan salah satu studi bahkan mencatat peningkatan dramatis hingga 92%. Secara kualitatif, TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mengembangkan kerja sama serta motivasi belajar melalui pendekatan permainan dan turnamen.

Namun, implementasi TGT memerlukan persiapan khusus, termasuk ketersediaan sarana/prasarana yang memadai dan manajemen kelas yang baik untuk mengantisipasi potensi gangguan

akibat suasana kelas yang ramai. Penelitian ini memberikan rekomendasi kuat untuk penggunaan TGT dalam pembelajaran IPA di SD, meskipun memiliki beberapa keterbatasan seperti ruang lingkup yang terbatas pada IPA SD dan belum mengkaji dampak jangka panjang model ini.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menawarkan panduan berharga bagi pendidik dalam menerapkan TGT sebagai strategi pembelajaran yang efektif, sekaligus memberikan dasar untuk penelitian lebih lanjut guna mengeksplorasi aspek-aspek yang belum terjamah dalam studi ini.

d. Penelitian yang dilakukan oleh Sudarto, Adnan, dan Andi Nirwana (2024) dalam *Jurnal Cakrawala Ilmiah* mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 163 Tellulimpo. Penelitian ini menggunakan desain *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) dengan dua siklus yang melibatkan 16 siswa (8 laki-laki dan 8 perempuan). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar siswa, yaitu

dari 62.5% (10 siswa) pada Siklus I menjadi 81.25% (13 siswa) pada Siklus II. Selain itu, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan dari kategori "cukup" (60%) menjadi "baik" (80-87%). Secara keseluruhan, model TGT terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPA dengan peningkatan ketuntasan sebesar 18.75%. Kelebihan penelitian ini terletak pada relevansi praktisnya dalam menjawab masalah riil di lapangan, yaitu rendahnya hasil belajar IPA, serta penyajian data yang sistematis dan visual melalui diagram. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti kurang detailnya penjelasan mekanisme turnamen TGT (jenis permainan dan pembagian kelompok), penggunaan statistik deskriptif tanpa uji signifikansi, serta inkonsistensi topik dalam abstrak yang menyebut "IPS" sementara isi membahas "IPA". Selain itu, generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan dengan hati-hati mengingat sampel yang kecil dan berasal dari satu sekolah. Meskipun demikian, penelitian ini memberikan solusi aplikatif bagi guru SD dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui model TGT.

e. Penelitian yang dilakukan oleh I Gd. Gunarta (2018) dalam *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* mengkaji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan desain *quasi-experiment* dengan *Non-equivalent Post-test Only Control Group Design*, melibatkan 44 siswa yang terbagi menjadi kelompok eksperimen (24 siswa) dan kelompok kontrol (20 siswa). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan TGT dengan *Question Card* mencapai rata-rata hasil belajar sebesar 22.29, secara signifikan lebih tinggi dibanding kelompok kontrol (17.9). Hasil uji-t ($t_{hitung}=3.69 > t_{tabel}=2.021$) membuktikan bahwa perbedaan ini signifikan pada tingkat kepercayaan 95%. Kelebihan penelitian ini terletak pada rigor metodologis yang ditunjukkan melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) serta analisis statistik yang tepat, inovasi media pembelajaran berupa *Question Card* berukuran 10x10 cm, dan landasan teoretis yang kuat

berdasarkan konstruktivisme dan pembelajaran kooperatif. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti adanya kesalahan penulisan (*typos*), inkonsistensi antara abstrak dan isi (penyebutan *Course Review Horay* di abstrak), serta tidak adanya visualisasi desain *Question Card* yang mempersulit replikasi penelitian. Selain itu, generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati mengingat sampel hanya berasal dari satu kecamatan, serta terdapat kontradiksi tahun ajaran antara abstrak (2016/2017) dan pendahuluan (2017/2018). Meskipun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi berharga dalam pengembangan model pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar.

2. Review Jurnal Nasional/Internasional tentang Penerapan TGT berbantuan media tradisional dalam materi rantai makanan.

a. Penelitian yang dilakukan oleh Irma Ervina, Hilmi Hambali, dan Rahmatia Thahir. Dalam jurnal riset dan inovasi pembelajaran yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) berbantuan Media Kokami Terhadap*

Ketmedia tradisionalpilan Kolaborasi Siswa. Dalam penelitian yang menguji efektivitas model TGT berbantuan media Kotak dan Kartu Misterius dapat meningkatkan ketmedia tradisionalpilan kolaborasi, terbukti meningkatkan ketmedia tradisionalpilan kolaborasi siswa secara signifikan. Pendekatan ini sangat potensial diadaptasi untuk materi rantai makanan guna menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan kerja sama tim. Implementasinya dapat menjadi solusi inovatif bagi guru biologi, khususnya di sekolah dengan infrastruktur terbatas.

b. Penelitian yang dilakukan oleh Husnawiyah, Zainuddin, dan Farich Purwanto. Dalam jurnal *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* dengan judul *Pengaruh Kooperatif Learning (Time Game Tournament) dengan Berbantuan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Bahwa Model TGT berbantuan media tradisional Spinning Wheel terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Media ini menawarkan fleksibilitas tinggi untuk

diadaptasi pada materi rantai makanan, khususnya di jenjang dasar. Pembelajaran berbasis permainan ini tidak hanya memudahkan pemahaman konsep ekologi yang abstrak, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar aktif, kolaboratif, dan minim ketergantungan teknologi.

c. Penelitian yang ditulis oleh I Wayan Prasetya, Gusti Ngurah Sastra Agustika. Dalam jurnal *Indonesia Journal of Instruction* yang berjudul *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan : Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. Model TGT berbantuan media digital Wordwall terbukti meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa secara signifikan. Media ini menawarkan solusi inovatif untuk materi rantai makanan melalui desain game interaktif yang memadukan kolaborasi kelompok (TGT) dan kompetisi berbasis teknologi. Implementasinya sangat cocok untuk sekolah dengan fasilitas digital memadai guna menciptakan pembelajaran IPA yang kontekstual dan menyenangkan.*

d. Penelitian yang dilakukan oleh Novia Hasryani dan Tri Ariani dalam jurnal *Education and Learning Journal* dengan judul *Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Literatur Review.*

Berdasarkan tinjauan sistematis model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa secara holistik. Penerapan TGT tidak hanya menaikkan capaian kognitif (seperti peningkatan nilai IPA rata-rata dari 73,5 menjadi 87 dalam satu studi), tetapi juga membangun ketmedia tradisional pilan sosial dan motivasi belajar. Analisis meta menunjukkan kenaikan signifikan hasil belajar sebesar 14,18% (dari 55,75% menjadi 69,93%).

Model ini menciptakan lingkungan belajar dinamis melalui integrasi permainan berorientasi tim dan kompetisi sehat, sehingga mengurangi kejenuhan dan meningkatkan partisipasi aktif. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi terlibat dalam diskusi, presentasi, dan pemecahan masalah kolaboratif. Motivasi belajar "tinggi" juga melonjak dari 12% menjadi 38%, didukung

penggunaan media inovatif seperti *board game* dan animasi. Kekuatan TGT terletak pada kemampuannya memberdayakan seluruh tingkat kemampuan akademik: siswa berkemampuan rendah termotivasi berkontribusi dalam tim, sementara siswa unggul mengasah kepemimpinan. Tanggung jawab individu dan semangat kerja sama tumbuh seiring kompetisi antarkelompok. Dengan demikian, TGT bukan sekadar strategi pembelajaran, melainkan pendekatan komprehensif yang menjawab tantangan pendidikan konvensional—mengubah pembelajaran *teacher-centered* menjadi pengalaman kolaboratif, menyenangkan, dan berorientasi pada penguatan kompetensi akademik-sosial.

e. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zain Sarnoto, Rachmat Hidayat, Lukman Hakim, Khusni Alhan, Windy Dian Sari, dan Ika. Dalam jurnal on Education. Dengan judul *Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar*.

Penerapan model pembelajaran Teams Games

Tournament (TGT) berbantuan media tradisional dalam materi rantai makanan telah diteliti dalam beberapa jurnal nasional dan internasional. TGT merupakan variasi dari pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja tim, kompetisi permainan, dan penghargaan kelompok. Media tradisional (seperti permainan lokal, kartu bergambar hewan/tumbuhan, atau papan permainan berbasis budaya) dimanfaatkan untuk mengkonkretkan konsep ekosistem dan interaksi antarorganisme.

TGT berbantuan media tradisional terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan kolaborasi siswa dalam materi rantai makanan. Pendekatan ini juga mengatasi kesenjangan digital dan memperkaya pembelajaran dengan nilai kearifan lokal. Untuk optimalisasi, diperlukan desain media yang kreatif dan pelatihan guru yang memadai.

E. Kesimpulan

Penelitian meta-analisis ini secara konsisten membuktikan bahwa model pembelajaran **Teams Games Tournament (TGT)** efektif meningkatkan hasil belajar IPA di tingkat Sekolah Dasar. Temuan kuantitatif menunjukkan peningkatan

signifikan nilai siswa, dengan rata-rata kenaikan hasil belajar mencapai 42% dan ketuntasan kelas meningkat hingga 18,75%. Secara kualitatif, TGT berhasil memotivasi siswa, memperkuat ketmedia tradisionalpilan kolaborasi, dan menciptakan pembelajaran interaktif melalui unsur permainan dan turnamen. Keberhasilan ini terutama terlihat ketika TGT dipadukan dengan media kreatif (seperti *Question Card* atau *Kokami*), yang mampu mengkontekstualisasikan materi kompleks seperti rantai makanan. Namun, implementasi TGT menghadapi tantangan dalam hal manajemen kelas akibat dinamika kelompok yang aktif, kebutuhan persiapan media yang matang, dan perlunya pelatihan guru. Keterbatasan metodologis studi-studi yang dianalisis—seperti sampel kecil, kurangnya kelompok kontrol, dan inkonsistensi teknis dalam pelaporan—juga mempengaruhi validitas generalisasi temuan. Sehingga dalam penelitian lanjutan maka diperlukan : Guru perlu pedoman teknis turnamen dan media replikabel, didukung pelatihan manajemen kelas. Penelitian mendatang harus fokus pada: studi

longitudinal, eksperimen sampel besar + kelompok kontrol, TGT berbasis teknologi, integrasi STEM, dan analisis dampak psikologis kompetisi pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPA di Sekolah Dasar melalui Systematic Literature Review (SLR). *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, *5*(1), 1–10.

Ervina, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) berbantuan media Kokami terhadap ketmedia tradisionalpilan kolaborasi siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, *3*(1), 1–12.

Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Card terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *1*(2), 120–129.

Hasryani, N., & Ariani, T. (n.d.). Model pembelajaran berbasis Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa: Literatur review. *Education and Learning Journal*, *1*(1), 1–10.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Laporan hasil belajar siswa tingkat SD*. Jakarta, Indonesia: Kemendikbud.

Kemendikbudristek. (2022). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta, Indonesia: Kemendikbudristek.

Mudiyanto, H. (2017). Perbedaan efektivitas model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dan metode kerja kelompok konvensional dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Elementary Education*, *1*(1), 1–9.

Pratiwi, D. (2022). Analisis media pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *10*(2), 45–56.

Rahim, S., & Atuna, H. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 2 Meyambanga. Dalam *Proceedings of the 1st International Conference of Innovation in Education (ICoIE 2018)* (hlm. 123–130). Setúbal, Portugal: SCITEPRESS.

Ratey, J. J. (2008). *Spark: The revolutionary new science of exercise and the brain*. New York, NY: Little, Brown.

Slavin, R. E. (2011). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik*. Bandung, Indonesia: Nusa Media.

Sudarto, Adnan, & Nirwana, A. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games

Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 163 Tellulimpoe. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, *3*(1), 1–12.

Susanto, E. (2021). *Pembelajaran kooperatif di SD*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Keterangan:

Semua huruf yang digunakan adalah Arial dengan ukuran 12 point, kecuali pada tabel yaitu 10 point. Setiap poin harus ada satu *Enter* pada *Keyboard*, contohnya : dari A. Pendahuluan ke B. Metode Penelitian harus ada satu kali *Enter*, untuk memisahkan mana pendahuluan dan mana Metode Penelitian. Teks harus mengacu kepada EBI (Ejaan bahasa Indonesia) dan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) cetakan terakhir.

Banyaknya keseluruhan naskah minimal 10 halaman dan maksimum 15 halaman. Untuk before dan after pada teks harus 0. Template ini dapat digunakan langsung untuk memasukan naskah, karena ukuran kertas dan margin sudah disesuaikan dengan aturan. Untuk penomoran halaman adalah di bawah kanan dengan bentuk huru Arial ukuran 12 serta **ditebalkan**, dengan dilengkapi atasnya dengan garis lurus, sedangkan untuk identitas jurnal ditulis di *header* yang terdiri dari nama jurnal, ISSN, Volume, Nomor, dan

Bulan Terbit serta bawahnya dilengkapi dengan garis lurus.

Naskah kami rekomendasikan untuk dikirim melalui sitem OJS 3 pada laman : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas> namun apabila ada kesulitan akses maka naskah dapat dikirim ke alamat e-mail: jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id dalam bentuk lampiran file dengan menggunakan Microsoft Word. Artikel yang masuk akan direviu dan direvisi. Adapun perkembangan penerimaan naskah akan kami beritahukan melalui system OJS 3.

Naskah akan dikirim kembali beserta perbaikannya. Maksimal 1 Minggu sejak perbaikan naskah diterima, peserta harus sudah mengembalikan beserta perbaikannya.

Apabila ada pertanyaan mengenai Template dan konten artikel dapat ditanyakan langsung kepada Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888), Taufiqulloh Dahlan, M.Pd (085222758533), dan Feby Inggriyani, M.Pd.(082298630689).

Pendas yaitu penelitian di pendidikan dasar. Semua naskah akan melalui proses review sebelum terbit.

Batas akhir penerimaan naskah tanggal 30 Oktober 2019. Bisa kirim via ojs ke laman berikut : Web : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>.

Info lebih lanjut Hubungi:

1. Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888)
2. Taufiqulloh Dahlan, M.Pd (085222758533)
3. Feby Inggriyani, M.Pd. (082298630689)

**Mohon untuk Disebarkan
PENDAS : JURNAL ILMIAH
PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS PASUNDAN**

Menerima Naskah untuk dipublikasikan pada bulan Desember 2019 Volume IV, Nomor 2 Tahun 2019 dengan E-ISSN 2548-6950 dan p-ISSN 2477-2143 dan telah terindeks *Google scholar*, *DOAJ (Directory of Open Access Journal)* dan *SINTA* . Naskah yang diterima mencakup hasil penelitian dengan tema yang sesuai dengan fokus dan scope jurnal