

PERAN MODEL TGT DALAM MENINGKATKAN CAPAIAN BELAJAR IPA DI TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN DASAR: STUDI LITERATUR

Efrida Damayanti Firdaus¹, Mira Amelia Amri², Adi Putra³

^{1,2,3} PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

¹efridadamayantifirdaus@gmail.com, ²miraamelia@unj.ac.id,

³adiputra.pgsd@gmail.com

ABSTRACT

Science education, known as IPA in elementary schools, plays a crucial role in honing critical thinking skills along with various other transformative competencies needed in the demanding world of the 21st century. However, there are various obstacles faced in science learning, so that students' achievement in science learning in the learning components that include thinking (cognitive), emotional response (affective), and practical skills (psychomotor) are also affected. The Team Games Tournament (TGT) model has become an alternative to encourage improvement in elementary school students' science learning outcomes. Through a descriptive qualitative approach based on a literature study, this article examines ten recent studies that examine the role of TGT in the cognitive, affective, and psychomotor domains of elementary school science learning. The results of the analysis show that the consistent application of TGT improves students' understanding of science concepts (cognitive), motivation (affective), and cooperation (psychomotor) among students. Thus, the TGT model is recommended as the main model in designing science learning at the elementary level, as well as a foundation for further research and development of innovative models.

Keywords: TGT Model, Elementary School Science Learning Outcomes, Literature Study

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau dikenal dengan istilah IPA di sekolah dasar, memiliki peran krusial untuk mengasah Keterampilan bernalar kritis disertai berbagai kompetensi transformatif lainnya yang dibutuhkan dalam dunia dengan tuntutan abad ke-21. Namun, terdapat berbagai kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPA, sehingga pencapaian capaian belajar IPA siswa dalam komponen pembelajaran yang meliputi daya pikir (kognitif), respons emosional (afektif), serta kemampuan praktis (psikomotorik) ikut terdampak. Model Team Games Tournament (TGT) telah menjadi alternatif untuk mendorong peningkatan capaian belajar IPA siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif berbasis studi literatur, artikel ini menelaah sepuluh penelitian terkini yang mengkaji peran TGT dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada pembelajaran IPA SD. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan TGT secara konsisten meningkatkan pemahaman konsep IPA (kognitif), motivasi (afektif), dan kerjasama

(psikomotorik) antar siswa. Dengan demikian, model TGT direkomendasikan sebagai model utama dalam merancang pembelajaran IPA di tingkat dasar, sekaligus menjadi pijakan bagi penelitian dan pengembangan model inovatif selanjutnya.

Kata Kunci: Model TGT, Capaian belajar IPA SD, Studi Literatur

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau dikenal dengan istilah IPA di sekolah dasar, memiliki peran Keterampilan bernalar kritis disertai berbagai kompetensi transformatif lainnya yang dibutuhkan dalam dunia dengan tuntutan abad ke-21. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Panjaitan & Malau (2022), pembelajaran IPA sejak dini, dapat membantu siswa untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, penyelesaian masalah, serta kreativitas yang menjadi fondasi untuk menghadapi tantangan dunia modern saat ini. Selain itu, pembelajaran IPA berbasis lingkungan juga terbukti meningkatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan sekitar dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam eksplorasi ilmiah (Cahyani dan Djudin 2024).

Meskipun demikian, terdapat berbagai permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar. Siswa masih

kesulitan berargumen terkait materi IPA, kurang menyimak guru saat sedang menjelaskan materi, dan kesulitan berpendapat terkait materi IPA ketika guru memberi pertanyaan pada siswa et al., 2024), serta rendahnya pemahaman konsep IPA (Karengga, Rizko, dan Bashith 2025), sering kali berujung pada komponen capaian belajar (Nafiati, 2021), yang meliputi daya pikir (kognitif), respons emosional (afektif), serta kemampuan praktis (psikomotorik) yang kurang optimal.

Berbagai upaya peningkatan capaian belajar serta efektivitas dalam pelaksanaan pembelajaran IPA, telah banyak dilakukan, salah satunya ialah penggunaan model pembelajaran kooperatif. Tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah untuk mendorong kerja sama tim dan komunikasi di antara para siswa. Parhusip et al., (2023) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki sejumlah keuntungan, di antaranya: 1)

membantu siswa membangun kepercayaan diri, 2) mendorong rasa mampu dalam belajar serta kecenderungan untuk melakukan perbandingan dengan teman sejawat, 3) menanamkan sikap pedagogis dan tanggung jawab, 4) berkontribusi pada peningkatan capaian akademik, 5) menumbuhkan kesadaran dalam mengolah dan menerjemahkan informasi dari bentuk abstrak ke pemahaman yang lebih konkret, serta 6) menciptakan ruang interaksi yang positif antara siswa maupun antara siswa dan guru. Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beragam varian model yang dapat diterapkan sesuai kebutuhan pembelajaran. Salah satu yang menyita perhatian adalah model *Teams Games Tournament (TGT)* sebagaimana dijelaskan oleh Adiputra & Heryadi (2021).

Model pembelajaran *TGT* hadir sebagai inovasi baru yang dikembangkan atas dasar rendahnya capaian belajar dan kurangnya minat siswa ketika diterapkan model-model pembelajaran sebelumnya (Rahayu dan Suryani 2022). Menurut Sensualita menyatakan bahwa model *TGT* tergolong sebagai salah satu varian pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan

aktivitas seluruh siswa tanpa membedakan statusnya (Ajiba et al. 2025). Fitur utama dari model *TGT* ialah penyajian kelas, pembuatan kelompok, permainan, kompetisi, dan pengakuan kelompok.

Berbagai studi menunjukkan bahwa Model *TGT* telah digunakan secara luas dalam pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar, khususnya untuk mata pelajaran IPA. Berdasarkan temuan dari Handayani (2020), terdapat perbedaan yang bermakna dalam perolehan capaian belajar IPA menunjukkan perbedaan antara peserta didik yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan mereka yang belajar menggunakan pendekatan tradisional. Penelitian lain oleh Yuliawati (2021), mengungkapkan bahwa *TGT* mendobrak semangat siswa kelas V dalam mempelajari IPA, di salah satu SD di Kecamatan Tanete Riattang Barat, Kabupaten Bone. Lebih jauh lagi, menurut Adiputra & Heryadi (2021), penggunaan model *TGT* dalam pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar menunjukkan peningkatan signifikan dalam capaian belajar siswa secara keseluruhan, sehingga model ini sangat dianjurkan

untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA di SD.

Meskipun telah banyak penelitian yang dilakukan mengenai model inovatif *TGT* dalam meningkatkan capaian belajar IPA, namun belum banyak studi yang memaparkan peran-peran model *TGT* dalam meningkatkan capaian belajar siswa di setiap ranah secara keseluruhan, baik kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengkaji peran *TGT* dalam Menunjang pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran IPA siswa sekolah dasar melalui telaah literatur yang relevan. Kajian difokuskan pada apa saja peran dari model *TGT* dalam meningkatkan capaian belajar IPA pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara keseluruhan. Artikel ini diharapkan dapat memberikan cakupan informasi yang komprehensif, berkaitan dengan kontribusi model inovatif *TGT* dalam meningkatkan capaian belajar IPA di tingkat satuan pendidikan dasar.

Dengan mengkaji peran *TGT*, artikel ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis bagi pendidik dalam meningkatkan capaian belajar IPA, lebih dari sekadar keunggulan akademik, namun juga

mengembangkan potensi emosional dan keterampilan praktis siswa. Hasil studi literatur yang komprehensif ini nantinya diharapkan dapat menjadi dasar untuk penelitian yang lebih luas serta pengembangan model-model pembelajaran inovatif lainnya di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Artikel ini menerapkan kualitatif deskriptif melalui studi literatur dengan pertimbangan bahwa model ini sesuai untuk menganalisis dan memaparkan temuan-temuan penelitian berdasarkan sejumlah artikel jurnal terkait. Artikel ini mengkaji peran model *TGT* dengan fokus utama pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam meningkatkan capaian belajar IPA di satuan pendidikan dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran basis data ilmiah seperti, *Publish or Perish* dan *Google Scholar*, dengan kata kunci “Model *TGT*” dan “capaian belajar IPA SD”. Artikel yang dipilih diseleksi berdasarkan relevansi topik, kualitas publikasi, dan keterkaitannya dengan indikator capaian belajar IPA SD. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif.

Terdapat sepuluh jurnal ilmiah yang relevan dengan tema artikel ini,

dengan rentang 5 tahun terakhir, yakni 2020-2025. Data sekunder yang termasuk dalam artikel ini berasal dari publikasi ilmiah yang relevan tentang peran model *TGT* dalam meningkatkan capaian belajar IPA di satuan pendidikan dasar. Kriteria pemilihan jurnal, dipertimbangkan saat memilih literatur yakni status akreditasi publikasi (terakreditasi *sinta* atau terindeks *Crossref*, *Directory of Open Access Journal*, *Garuda*, *Google scholar*, *Neliti*, *Researchgate*). Setelah pengumpulan data yang diperlukan, proses analisis data menggabungkan data dari temuan untuk menghasilkan hasil yang tepat dan akurat.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam Artikel ini, telah dilakukan pencarian data dan mendapati sepuluh jurnal yang relevan mengenai peran model *TGT* dalam meningkatkan capaian belajar IPA di tingkat satuan pendidikan dasar, dengan fokus utama memaparkan ketiga aspek, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik, secara keseluruhan. Setelah itu, data dari artikel tersebut diperiksa menggunakan teknik ringkasan untuk mengidentifikasi temuan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan model Pembelajaran *TGT*.

Tabel 1 Analisis Peran Model TGT dalam Meningkatkan Capaian belajar IPA di Sekolah Dasar dengan fokus pada pemaparan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Akreditasi dan Indeks Jurnal
1	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Perubahannya dengan Menggunakan Model Team Game Tournament (<i>TGT</i>) pada Siswa Kelas IV SD Negeri 083 Pidoli	1) Khairatih Lubis 2) Reviva Safitri 3) Sartika Rati Asmara Nasution	Pada siklus pertama, tingkat ketuntasan belajar siswa kelas IV mencapai 60% dengan rata-rata nilai sebesar 68,48. Kemudian, setelah penerapan model pembelajaran <i>TGT</i> , hasil akhir belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor meningkat, dengan tingkat ketuntasan mencapai 84% dan nilai rata-rata siswa sebesar 80 pada siklus kedua.	Terakreditasi S5, terindeks <i>Crossref</i> ; <i>Garuda</i> ; <i>Google scholar</i> ; <i>Neliti</i> ; <i>Researchgate</i>
2	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA dengan Menggunakan	1) Intan Purnama 2) Sari Nasution,	Pada siklus I menembus rata-rata 70,70 dan ketuntasan 46,87%, sedangkan siklus II berhasil mendongkrak rata-rata menjadi 85,93 dengan	Terindeks <i>crossref</i> ; <i>Google Scholar</i> ; <i>Garuda</i>

	Model Kooperatif Games Tournament) di Kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua	3) Dara Fitrah Dwi	ketuntasan 87,50%. Peningkatan signifikan ini menegaskan efektivitas model <i>TGT</i> dalam meningkatkan ranah kognitif (pemahaman konsep IPA), afektif (minat dan motivasi belajar), serta psikomotor (kerjasama dan partisipasi aktif) siswa.	
3.	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Dawuan Tengah 1 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (<i>TGT</i>) pada Pokok Bahasan Ekosistem	1) Febi Tresna Wahyuni	Temuan penelitian ini memperlihatkan adanya lonjakan signifikan antara hasil pra-siklus sampai siklus II, menegaskan efektivitas model <i>TGT</i> dalam meningkatkan capaian belajar IPA kelas V SD. Dalam penelitian ini ranah capaian belajar yang terukur ialah ranah kognitif (pemahaman konsep ekosistem) yang melalui tes objektif. Peneliti juga melakukan observasi aspek afektif (minat, motivasi) dan psikomotorik (kerjasama, partisipasi aktif) selama proses pembelajaran, meski data kuantitatif difokuskan pada skor tes kognitif.	Terindeks <i>Crossref</i> ; <i>Garuda</i> ; <i>Directory of Open Access Journal</i> ; <i>Google Scholar</i>
4.	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD	1) Muhammad Amran 2) Sudirman 3) Yahyahidaya nti	Temuan studi ini mengindikasikan adanya lonjakan yang nyata dalam motivasi belajar siswa. IPA siswa kelas V dengan total keberhasilan mencapai dari 68% mencapai 92%. Fokus utama pengukuran pada penelitian ini ialah mengeksplorasi ranah afektif dalam capaian belajar IPA, meski aspek psikomotorik (partisipasi dan kerjasama siswa dalam <i>TGT</i>) juga diamati secara kualitatif, dan ranah kognitif tidak diukur dengan tes objektif.	Terindeks <i>Crossref</i> ; <i>Google Scholar</i> ; <i>Garuda</i>
5.	Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (<i>TGT</i>) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah	1) Magrina Taurusia 2) Ramalis Hakim	Hasil pengamatan pada kelas III SD Negeri 01 Singkarak, menunjukkan bahwa indikator keberhasilan ($\geq 85\%$ siswa tuntas) tidak terpenuhi oleh dua pertemuan di siklus I. Selanjutnya, indikator keberhasilan telah terpenuhi pada siklus II ($\geq 85\%$ tuntas). Penelitian dilakukan melalui skor tes capaian belajar serta	Terakreditasi Sinta 4, terindeks <i>Google Scholar</i> ; <i>Garuda</i> ; <i>ResearchGate</i>

	Dasar Negeri 01 Singkarak		observasi pada aspek Afektif (motivasi dan minat siswa) dan psikomotorik (kerjasama, partisipasi aktif, dan keterampilan).	
6.	Model Kooperatif Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa SD	1) Rizal Yusuf Saputra 2) Nyoto Harjono	Teams Games Tournament terbukti mampu mendorong peningkatan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar serta mengoptimalkan peran dan keterlibatan guru dalam pembelajaran dan meningkatkan presentase hasil belajar, terlihat dari capaian 57,38% pada tahap pra-siklus ke siklus I, yang kemudian melonjak menjadi 88,24% saat memasuki siklus II.	Terakreditasi Sinta 4, terindeks <i>Crossref</i> ; <i>Directory of Open Access Journal</i> ; <i>Google Scholar</i>
7.	Efektivitas Model TGT Berbantuan Question Box terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 19 Palembang	1) Indy Deraya Ajiba 2) Lukman Hakim 3) Dina Sri Nindiati 4) Nanang Winarno	Hasil studi mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media Question Box memberikan dampak positif yang mendorong capaian akademik peserta didik pada pelajaran IPA di kelas V SDN 19 Palembang.	Terakreditasi Sinta 3, terindeks <i>Crossref</i> ; <i>Garuda</i> ; <i>Directory of Open Access Journal</i> ; <i>Google Scholar</i>
8.	Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Seting Lesson Study terhadap Sikap Ilmiah Siswa	1) Ni. W. Karini 2) A. A. G. Agung 3) I. M. Citra Wibawa	Penerapan model pembelajaran TGT dengan setting Lesson Study terbukti secara statistik meningkatkan sikap ilmiah siswa kelas IV SD lebih besar dibanding model konvensional. Rata-rata peningkatan sikap ilmiah pada kelompok eksperimen), saat pretest ialah 103,87 dan saat posttest menjadi 126,85, jauh melampaui kelompok control dari rata-rata pre-test 98,52 menjadi 108,24.	Terakreditasi Sinta 2, terindeks <i>Crossref</i> ; <i>Directory of Open Access Journal</i> ; <i>Garuda</i> ; <i>Google Scholar</i>
9.	The Influence Of Team Game Tournament (TGT) Model on The Learning Outcomes Of Grade 4 Students In Malaka Sari 01 Elementary School	1) Dea Ramadillah 2) Ika Yatri	Model TGT memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan capaian belajar IPA secara signifikan dengan rata-rata peningkatan sekitar 0.117%. Selain peningkatan nilai, penelitian juga mencatat bahwa penerapan model TGT meningkatkan antusiasme belajar, kerja sama tim, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.	Terakreditasi Sinta 3
10.	Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams	1) Titisan Sukma Larasati 2) Tri Widiarto	Penggunaan model TGT dalam pembelajaran mampu mengaktifkan keterlibatan siswa secara lebih intensif di	Terakreditasi Sinta 4, terindeks <i>Crossref</i> ;

Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V	dalam kelas, pada siklus 2 hingga mencapai 88% dengan kategori sangat aktif.	<i>Garuda; Google Scholar</i>
---	--	-----------------------------------

Model *TGT* merupakan salah satu varian pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk menciptakan suasana kompetisi positif antarpeserta, dengan tujuan meningkatkan motivasi, aktivitas belajar, dan pemahaman konsep. Dalam konteks IPA di sekolah dasar, capaian belajar tidak hanya meliputi penguasaan konsep (ranah kognitif), tetapi juga aspek sikap dan motivasi (ranah afektif), serta keterampilan proses sains, seperti kerjasama, pengamatan, dan eksperimen sederhana (ranah psikomotorik). Dari sepuluh penelitian yang dianalisis, hampir seluruhnya melaporkan bahwa penerapan *TGT* efektif memperbaiki capaian belajar IPA pada ketiga ranah tersebut. Temuan-temuan ini secara empiris mendukung teori kooperatif bahwa struktur turnamen dan kolaborasi dalam *TGT* mendorong interaksi positif, saling ketergantungan (positive interdependence), serta rasa tanggung jawab individu (individual accountability) sehingga tercipta peningkatan belajar secara holistik.

Dalam konteks pembelajaran IPA, ranah kognitif mencakup

kemampuan siswa untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi konsep-konsep dasar seperti materi energi, perubahannya, ekosistem, dan berbagai fenomena ilmiah. Studi pertama misalnya, menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 68,48 ke 80 serta peningkatan ketuntasan mencapai 84% setelah penerapan *TGT* pada materi energi. Penelitian kedua dan ketiga juga menggambarkan peningkatan signifikan pada pemahaman konsep IPA melalui pendekatan *TGT* yang terstruktur, dengan penilaian kuantitatif menggunakan tes objektif. Hal ini sesuai dengan taksonomi Bloom, di mana pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi, yang merupakan bagian dari ranah kognitif, diukur secara sistematis melalui instrumen penilaian berbasis tes (Nafiati 2021).

Sementara itu, ranah afektif dengan sub-ranah, yakni minat, motivasi, sikap, dan nilai yang mengarahkan siswa dalam proses belajar. Beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh Muhammad Amran dkk. dan penelitian lainnya

yang mengamati aspek afektif, menyoroti peningkatan motivasi belajar IPA secara signifikan (misalnya, peningkatan dari 68% menjadi 92%), menandakan bahwa terciptanya suasana kelas yang suportif, interaktif, membawa keseruan, dan kompetitif secara positif, tidak lain ialah bentuk peran dari model *TGT*. Dengan memberikan tantangan dalam bentuk permainan dan turnamen, *TGT* tidak hanya memicu rasa ingin tahu siswa, tetapi juga membangkitkan sikap positif terhadap pelajaran IPA. Hal ini sesuai dengan revisi Taksonomi Bloom yang mengklasifikasikan aspek afektif ke dalam beberapa tingkatan, mulai dari sekadar menerima informasi, menanggapi secara aktif, menilai nilai yang diberikan, mengorganisasi nilai, hingga menginternalisasi nilai tersebut dalam perilaku. Temuan bahwa penerapan model *TGT* meningkatkan motivasi dan sikap positif terhadap pelajaran IPA (misalnya, peningkatan persentase motivasi belajar) menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang interaktif dan kompetitif secara positif sangat mendukung perkembangan afektif siswa.

Selain dua ranah tersebut, aspek psikomotorik dalam pembelajaran IPA

mencakup keterampilan yang bersifat praktis dan fisik, seperti kemampuan bekerja sama dalam tim, partisipasi aktif dalam diskusi dan turnamen, serta keterampilan dalam menyelesaikan tugas-tugas praktikum atau eksperimen. Studi kelima, keenam, kesembilan, dan kesepuluh mengungkapkan bahwa penerapan *TGT* menghasilkan peningkatan nyata dalam aktivitas dan keaktifan siswa, yang tercermin dari pengamatan terhadap kerjasama, partisipasi aktif, dan keterampilan menerapkan materi IPA secara praktis. Hal ini menegaskan bahwa *TGT*, melalui model kompetitif dan kolaboratif, mampu menyentuh dimensi psikomotorik karena model pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk berinteraksi secara fisik dan mental secara simultan. Hal ini sesuai dengan Parhusip et al., (2023) yang mengemukakan bahwa kelebihan dari model kooperatif, salah satunya *TGT*, di antaranya ialah memberi interaksi siswa kepada siswa lain maupun. Dengan demikian, ini menunjukkan bahwa *TGT* memang berperan signifikan dalam ketiga ranah capaian belajar IPA.

D. Kesimpulan

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki peran-peran signifikan dalam meningkatkan capaian belajar IPA di SD secara menyeluruh terhadap komponen pembelajaran yang meliputi daya pikir (kognitif), respons emosional (afektif), serta kemampuan praktis (psikomotorik). Dengan demikian, TGT layak direkomendasikan sebagai salah satu model utama dalam perancangan pembelajaran IPA di tingkat dasar, sekaligus menjadi pijakan bagi penelitian dan pengembangan model inovatif berikutnya. Artikel juga menggarisbawahi perlunya studi lebih lanjut untuk mengeksplorasi penerapan dalam cakupan yang lebih luas dalam sektor penyelenggaraan pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 104-111.

Ajiba, I. D., Hakim, L., Nindiati, D. S., & Winarno, N. (2025). Efektivitas Model TGT Berbantuan Question Box terhadap Hasil Belajar IPA

Kelas V SDN 19 Palembang. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 165–171.

Amran, M., Sudirman, & Yahyahidayanti, A. (2022). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *DIKDASMEN: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1-8.

Cahyani, C. W., & Djudin, T. (2024). Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan Untuk Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 1102–1116.

Handayani, N. N. L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Lab Undiksha. *Maha Widya Bhuwana*, 116–122.

Karengga, F. I., Rizko, U., & Bashith, A. (2025). Analisis Problematika Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran IPA Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Pada Kurikulum Merdeka SD/MI. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 533-548.

Karini, N. W., Agung, A. A. G., & Citra Wibawa, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Seting Lesson Study Terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 86-95.

Nurkamfajriani, dan Fitri Puji Ilhamdi, Mohammad Liwa Astria. 2024. Analisis Kesulitan Belajar Bahasa

- Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 244–51.
- Larasati, T. S., & Widiarto, T. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *Janacitta*, 11–19.
- Lubis Khairatih, Safitri Reviva, & Nasution Sartika Rati Asmara. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Energi Dan Perubahannya Dengan Menggunakan Model Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri 083 Pidoli. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 590–595.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 151–172.
- Panjaitan, Z., & Malau, N. (2022). Analisis Kecakapan Abad 21 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 22–29.
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 293.
- Purnama, I., Nasution, S., & Fitrah, D. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA dengan Menggunakan Model Kooperatif TGT (Team Games Tournament) di Kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua. *Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, 614–631.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 14–20.
- Ramadillah, D., & Yatri, I. (2024). The Influence Of Team Game Tournament (TGT) Model On The Learning Outcomes Of Grade 4 Students In Malaka Sari 01 Elementary School. *Eduvest*, 12157–12170.
- Saputra, R. Y., & Harjono, N. (2024). Model kooperatif teams games tournament dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa SD. *Jurnal Educatio*, 88–97.
- Taurusia, M., & Hakim, R. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Singkarak. *Jurnal Education and Development*, 199–204.
- Yuliawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 356–364.