

**PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT CHALLENGE RELAY  
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR DAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SMP**

Kamelia Fernanda Putri<sup>1</sup>, Sapti Puspitarini<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan IPA FMIPA Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>[kamelia.22112@mhs.unesa.ac.id](mailto:kamelia.22112@mhs.unesa.ac.id), <sup>2</sup>[saptipuspitarini@unesa.ac.id](mailto:saptipuspitarini@unesa.ac.id)

**ABSTRACT**

*Science learning outcomes at UPT SMP Negeri 12 Gresik are still relatively low. This study aims to see the effect of Teams Games Tournament learning to improve students' learning outcomes and social skills. The method used in this study is a pre-experimental One Group Pretest-Posttest Design, where there is only one group without a control group. The data analysis technique used in this study is supported by SPSS software, namely the normality test with the Shapiro-Wilk test, the Paired Sample t-Test if the data is normally distributed and the Wilcoxon test if the data is detected to have an abnormal distribution and the N-Gain test. The results of this study are that Teams Games Tournament Challenge Relay learning is able to improve science learning outcomes and students' social skills at UPT SMP Negeri 12 Gresik.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament, learning outcomes, students' social skills*

**ABSTRAK**

Hasil pembelajaran IPA di UPT SMP Negeri 12 Gresik masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah pre-eksperimental *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana hanya terdapat satu kelompok tanpa kelompok kontrol. dilakukan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini didukung oleh software SPSS yakni uji normalitas dengan uji Shapiro-Wilk, Uji t Berpasangan (*Paired Sample t-Test*) jika data berdistribusi normal dan uji Wilcoxon jika data terdeteksi memiliki distribusi tidak normal dan uji N-Gain. Hasil dari penelitian ini ialah bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament Challenge Relay* mampu meningkatkan hasil belajar IPA dan keterampilan sosial siswa di UPT SMP Negeri 12 Gresik.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament Challenge Relay, Hasil Belajar, Keterampilan Sosial*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dan menentukan kemajuan suatu bangsa. Proses pembelajaran di sekolah harus dirancang secara efektif agar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekaligus mengembangkan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut bertujuan untuk memperhatikan karakteristik peserta didik, kondisi kelas, serta pemilihan strategi pembelajaran yang tepat guna mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi di lapangan, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat SMP masih tergolong belum optimal. Hal ini dibuktikan melalui hasil wawancara dengan guru IPA di UPT SMP Negeri 12 Gresik yang menyatakan bahwa proses pembelajaran IPA selama ini masih didominasi oleh metode ceramah dan diskusi sederhana. Pembelajaran yang kurang bervariasi tersebut menyebabkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah, sehingga

berdampak pada hasil belajar siswa, di mana sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Selain itu, kegiatan pembelajaran jarang disertai dengan penggunaan media pembelajaran atau aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif karena keterbatasan media dan waktu pembelajaran, sehingga suasana belajar cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa selama proses pembelajaran masih rendah. Sebagian besar siswa cenderung pasif, jarang bertanya, serta kurang berani mengemukakan pendapat. Kondisi ini terlihat dalam kegiatan diskusi kelompok, di mana masih ditemukan siswa yang kurang bertanggung jawab terhadap tugas kelompok dan cenderung bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial peserta didik, seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab, belum berkembang secara optimal. Selain itu, guru IPA mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, berdasarkan hasil Penilaian Tengah Semester yang menunjukkan sekitar

72% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dengan rentang nilai 60, 50, 40, bahkan terdapat siswa yang memperoleh nilai 30. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh pemahaman konsep IPA yang belum merata, khususnya pada materi yang bersifat abstrak. Guru IPA tersebut juga menyampaikan bahwa rendahnya hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor akademik, tetapi juga faktor non-akademik, seperti rendahnya motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa. Siswa cenderung kurang antusias mengikuti pembelajaran IPA karena menganggap materi sulit dan pembelajaran kurang menyenangkan, sehingga interaksi antarsiswa maupun antara siswa dengan guru menjadi terbatas.

Hasil belajar menjadi salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran karena mencerminkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Sekarsari & Rusnilawati, 2023). Pembelajaran yang efektif seharusnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Nur, 2023). Namun,

hasil belajar yang baik tidak hanya ditunjukkan melalui penguasaan aspek kognitif, tetapi juga perlu didukung oleh keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, bertanggung jawab, memiliki kepekaan sosial, serta mengendalikan emosi (Atkins et al., 2023).

Salah satu alternatif yang dapat mengatasi permasalahan ini yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu model yang menggabungkan unsur kerja sama dan kompetisi antarkelompok dalam suasana belajar yang menyenangkan (Nur Khasanah & Aswar, 2024). Namun, dalam penerapannya TGT terkadang masih menghadapi kendala berupa keterbatasan keterlibatan menyeluruh dari setiap anggota kelompok, terutama saat turnamen berlangsung (Yuliyanti, 2024). Strategi yang dapat dikombinasikan untuk mengatasi keterbatasan model TGT adalah *Challenge Relay* (CR), yaitu kegiatan pembelajaran berbasis tantangan yang dilakukan secara berantai antaranggota kelompok. Strategi CR mendorong setiap siswa untuk berperan aktif karena keberhasilan kelompok bergantung

pada kontribusi individu dalam menyelesaikan tantangan secara cepat dan tepat.

Pemilihan materi Sistem Pernapasan Manusia dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik materi yang bersifat abstrak dan melibatkan proses fisiologis internal yang sulit diamati secara langsung oleh peserta didik, sehingga sering menimbulkan kesulitan belajar apabila pembelajaran masih didominasi metode ceramah. Selain itu, materi sistem pernapasan memiliki keterkaitan erat dengan aktivitas fisik yang dilakukan siswa, di mana peningkatan aktivitas tubuh akan memengaruhi frekuensi dan kedalaman pernapasan. Oleh karena itu, penerapan *Teams Games Tournament Challenge Relay* pada materi sistem pernapasan memungkinkan siswa mengaitkan konsep dengan pengalaman langsung melalui aktivitas berantai, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, aktif, dan bermakna. Namun, penelitian yang menggabungkan model TGT dengan strategi *Challenge Relay* dalam pembelajaran IPA masih terbatas. Melalui penerapan *Teams Games Tournament Challenge Relay*,

diharapkan proses pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus keterampilan sosial siswa SMP. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Pembelajaran Teams Games Tournament Challenge Relay* pada Materi Sistem Pernapasan untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Sosial Siswa SMP."

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang menggunakan analisis statistik untuk memperoleh temuan (Sukmawati, 2025). Desain yang digunakan adalah *pre-eksperimental One Group Pretest-Posttest Design*, di mana hanya terdapat satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Satu kelompok siswa diberikan tes awal ( $O_1$ ) dan dilakukan observasi hasil belajar serta wawancara dengan guru IPA UPT SMPN 12 Gresik. Selanjutnya diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan strategi *Challenge Relay* (X), lalu diakhiri dengan tes akhir ( $O_2$ ) dan angket respon siswa untuk mengukur hasil belajar afektif. Sampel yang

digunakan adalah satu kelas VIII F yang terdiri dari 30 siswa, dengan rincian 17 siswi perempuan dan 13 siswa laki-laki, yang menjadi subjek penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan strategi *Challenge Relay*.

Desain ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar IPA dan keterampilan sosial siswa SMP pada materi sistem pernapasan manusia, dengan rumus desain:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

(Sugiyono, 2015)

Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda, lembar observasi ketrampilan sosial, observasi keterlaksanaan pembelajaran dan angket respon siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini didukung oleh software SPSS yakni uji normalitas dengan uji Shapiro-Wilk, Uji t Berpasangan (*Paired Sample t-Test*) jika data berdistribusi normal dan uji Wilcoxon jika data terdeteksi memiliki distribusi tidak normal dan uji N-Gain.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan perolehan data data penelitian yang berasal dari berbagai instrumen yang digunakan, meliputi data hasil belajar, keterampilan social, keterlaksanaan pembelajaran, serta respons peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1 Uji Normalitas**

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>PRETES</i>	.950	30	.166
<i>T</i>			
<i>POSTES</i>	.945	30	.121
<i>T</i>			

Berdasarkan tabel 1, uji normalitas data pretest dan posttest memiliki distribusi yang normal karena memiliki nilai sig yang >0,05.

Selanjutnya dilakukan uji t berpasangan, yang hasilnya yakni uji t berpasangan (*paired sample t-test*) melalui tabel di bawah ini.

**Tabel 2. Uji t Berpasangan**

*Paired Samples Test*

---

<i>Paired Differences</i>		
<u>95% Confidence Interval</u>		
<i>Std. of the</i>	<i>Err Differenc</i>	<i>Sig.</i>
<i>Std. or e</i>	<i>(2-</i>	<i>)</i>
<i>Me Deviat Me Low Upp</i>	<i>tailer</i>	<i>er t df d)</i>
Pa PRET - 12.56	2.2 - - - 2.00	
ir EST - 27.0	7 94 31.6 22.3 11.7 9 0	
1 POST 00	93 07 68	
EST		

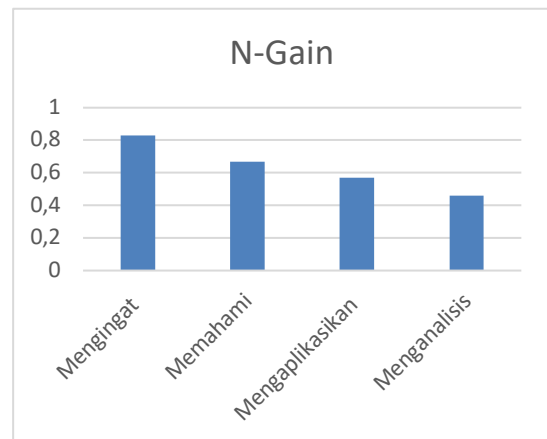
---

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar -27,00

menunjukkan bahwa nilai *posttest* peserta didik lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*.

Peningkatan hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh meningkatnya nilai rata-rata dari setiap indikator. Adapun hasil peningkatan nilai rata-rata setiap indikator disajikan pada gambar di bawah ini.

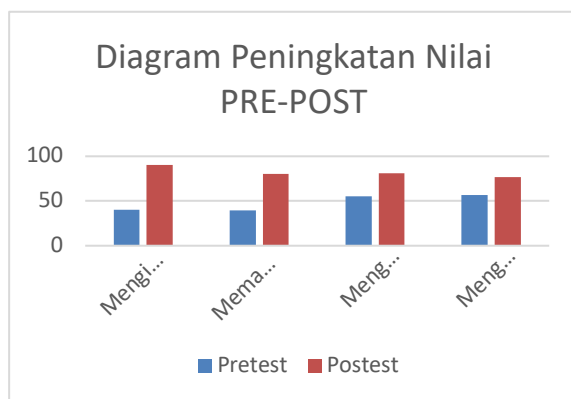
**Gambar 1 Rekapitulasi Analisis**



Berdasarkan diagram tersebut, peningkatan hasil belajar peserta didik paling tinggi terdapat pada indikator mengingat dengan nilai N-Gain sebesar 0,83 (kategori tinggi). Indikator memahami menunjukkan peningkatan sebesar 0,67 dan mengaplikasikan sebesar 0,57, yang keduanya berada pada kategori sedang. Sementara itu, indikator menganalisis memperoleh nilai N-

Gain paling rendah yaitu 0,46, namun masih termasuk kategori sedang.

Diagram tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament Challenge Relay* (TGT–CR) lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif tingkat rendah hingga menengah (mengingat dan memahami) dibandingkan kemampuan kognitif tingkat tinggi (menganalisis), meskipun seluruh indikator mengalami peningkatan hasil belajar. Adapun peningkatan nilai N-Gain berdasarkan pretest dan post-test berdasarkan gambar 2.



**Gambar 2. Peningkatan Nilai N-gain Prepost**

Berdasarkan data pretest dan posttest pada masing-masing indikator kognitif, terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament Challenge Relay* (TGT–CR). Indikator mengingat mengalami

peningkatan paling signifikan, dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 40 menjadi 90 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu menguasai kembali konsep dasar materi dengan sangat baik setelah pembelajaran berlangsung.

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,57 dengan kategori sedang, yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup efektif. Secara individu, sebagian besar peserta didik berada pada kategori peningkatan sedang hingga tinggi, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT–CR mampu meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh, meskipun tingkat peningkatannya bervariasi sesuai dengan kemampuan awal dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Hasil serupa juga ditemukan oleh Sinaga (2024) yang menyimpulkan bahwa model TGT mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama karena adanya kombinasi kerja sama kelompok dan kompetisi sehat yang memotivasi siswa untuk

belajar lebih serius namun tetap dalam suasana menyenangkan.

Dari aspek ketrampilan sosial peserta didik menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama, sebagian besar indikator keterampilan sosial didominasi oleh nilai modus 3, sedangkan pada pertemuan kedua hampir seluruh indikator mengalami peningkatan dengan dominasi nilai modus 4.

Aspek keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa Pada pertemuan pertama, masih terdapat beberapa indikator yang memperoleh nilai modus 3, khususnya pada tahap penyajian kelas dan pelaksanaan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih berada pada tahap penyesuaian terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Namun, pada pertemuan kedua hampir seluruh indikator meningkat menjadi nilai modus 4. Peningkatan ini menunjukkan bahwa baik guru maupun peserta didik telah semakin terbiasa dengan alur pembelajaran kooperatif tipe TGT-CR, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih optimal. Kondisi ini sejalan dengan

pendapat bahwa keterlaksanaan pembelajaran akan meningkat seiring dengan meningkatnya keterbiasaan peserta didik terhadap model pembelajaran yang digunakan (Suseno et al., 2023).

Berdasarkan hasil analisis angket respon peserta didik yang diperoleh melalui *Google Form*, diketahui bahwa respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran TGT *Challenge Relay* berada pada kategori sangat baik atau sangat positif. Hal ini ditunjukkan oleh modus keseluruhan jawaban berada pada kategori Sangat Setuju (SS), dengan jumlah respon pada skor 4 sebanyak 272, skor 3 sebanyak 144, skor 2 sebanyak 4, dan tidak terdapat respon pada skor 1. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan penilaian yang sangat positif terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Temuan ini sesuai dengan kriteria penilaian angket respon peserta didik yang menyatakan bahwa jika respon peserta didik berada pada kategori baik atau positif, maka pembelajaran dinilai efektif dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Riduwan, 2013).



#### **D. Kesimpulan**

Kesimpulan yang di dapat dalam penelitian ini yakni ialah pembelajaran *Teams Games Tournament Challenge Relay* Pada Materi Sistem Pernapasan mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa.

#### **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*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Adl, K., Vanessa, A., & Agnes, A. V. (2024). Implementation quality of cooperative learning and teacher beliefs — a mixed methods study. *European Journal of Psychology of Education*, 39(3), 2267–2281. <https://doi.org/10.1007/s10212-023-00769-3>
- Agung, I. D. G., Suardana, I. N., & Rapi, N. K. (2022). E-Modul IPA dengan Model STEM-PjBL Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.42657>
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177. <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Amin, M. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling Model Pembelajaran Cooperative Learning*. 5, 200–213.
- Analisa Rahma, A., Ratna Swari, U., Arista, H., Noor Dwi Kusuma Dewi, I., & Nur Achmadin, W. (2024). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SDN Triwung Lor 2. *Journal on Education*, 7(1), 8525–8533. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7691>
- Arfan Delar, D., Reinita, Arwin, & Mansurdin. (2022). Analisis Kemampuan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui Model Cooperative Tipe Make a Match di SDN 05 Sawahan Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8390–8400.
- Atkins, J. L., Vega-uriostegui, T., Norwood, D., & Adamuti-trache, M. (2023). Social and Emotional Learning and Ninth-Grade Students' Academic Achievement. Anderson 1986.
- Azzahra, F., Puspitasari, A. D., Febrianto, P. T., & Ayu, J. (2024). SOSIAL HORIZON *Jurnal Pendidikan Sosial Analisis*

- Keterampilan Sosial Emosional Siswa Fase B SDN Telang. 11(3). <https://doi.org/10.31571/sosial.v11i3.8289>
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Budi Hartanto, B. H. (2023). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Tgt Pada Siswa Kelas Viii a Smp Negeri 1 Giritontro Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 9–16. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.v9i1.109>
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 7 Nomor 4, 2024 | 16376. 7, 16376–16383.
- Dewi Astiti, N., Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA **A R T I C L E I N F O**. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Fenanlampir, A. (2021). The Effect of TGT Model on Student Cognitive Learning Outcomes: The Concept of Relay Running. 13(3).
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative Learning: Review of Research and Practice Cooperative Learning: Review of Research and Practice. 41(3).
- Gresham, F. M., & Elliott, S. N. (2008). *Social Skills Improvement System (SSIS) Rating Scales*. Pearson Education.
- Hasanah Zuriatun. (2021). MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Juli, V. N., & Septiani, R. D. (2024). Pengaruh Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 3 Paron Tahun Pelajaran 2023 / 2024 Pendekatan Kontekstual . Beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti salah satunya berjudul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT dengan aplikasi QR code Terhadap Hasil Belajar Matematika (Yahya & Bakri ,2019), hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan coe. Oleh karena itu, disini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengaruh dari kontekstual terhadap hasil belajar siswa di SMPN 3 Paron. 4.
- KHOIRYYAH, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas Viii Smp Al Imam Metro Kibang Lampung Timur.
- Khudori, M. (2012). Pembelajaran Ipa Dengan Metodetgtmenggunakanmedia Gamesular Tangga Dan Puzzleditinjau Darigaya Belajar
-

- Dan Kreativitas Siswa (Materi Bahan Kimia dalam Kehidupan Kelas VIII di SMP Negeri 7 Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012).
- Lail, T. H., Afiani, K. D. A., & Wahyuni, H. I. (2025). Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) berbasis Media Snake and Ladders Carpet dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 566–578. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1273>
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student's Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329>
- Listari, S., Prosedur, K. T., & Clopro, M. (2023). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Teks Prosedur Melalui Model Team Games Tournament (TGT) Bermedia Close Procedure (Clopro) Pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 2 Brangsong Semester Genap Tahun Ajaran 2021 / 2022 *Pendahuluan Selama*. 1(1), 17–27.
- Manurung, L. (2020). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 6(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5243458>
- Mariska<sup>1</sup>, R., Setyowati<sup>2</sup>, R., & Buyung<sup>3</sup>. (2025). Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dengan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Pada Kelas V Sdn 58 Singkawang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 221–227.
- Marlita, I. N., & Masfuah, S. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBASIS MEDIA FTB Ichda Nurul Marlita Universitas Muria Kudus, Indonesia Siti Masfuah Universitas Muria Kudus, Indonesia Lovika Ardana Riswari Universitas Muria Kudus, Indonesia *Abstrak Al-*. 7(4). <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Miftia, M. A. A., & Widiyanti, F. (2023). Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(1), 93–98. <https://doi.org/10.21154/jtii.v3i1.1573>
- Muhammad Afif Marta, Dimas Purnomo, & Gusmamel Gusmamel. (2024). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Nur Khasanah, S., & Aswar, N. (2024). Implementasi Model Teams Games Tournaments dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Konsepsi*, 14(1), 36–53. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi36>
- Nur Rahmah. (2023). The Effect of Cooperative Learning Team-Games-Tournament Model Toward

- Students' Science Learning Outcome. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 2(4), 94–101. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v2i4.995>
- Nurjamilah, Salsabila Alfiatur Rizki, M.Tizani Nawa Bik, E. S. (2025). *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*. 4(4), 6867–6882.
- Nurjanah, D. S., Sudibyoy, E., & Mursyidah, R. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Board Trail Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 421–427. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i1.1182>
- Pangestu, W. H., & Citrawati, T. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Kadur 1. *Journal of Education for All*, 2(4), 253–262. <https://doi.org/10.61692/edufa.v2i4.173>
- Prastini, M., & Retnowati, T. H. (2024). *Pendahuluan. Jurnal Harmoni Sosial*, 1.
- Putra, A., & Damayanti, P. S. (2021). Hubungan Keterampilan Sosial Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2, 217–221.
- Rahmah, F., Sirait, S. H. K., & Nunaki, J. H. (2023). The use of teams games tournament learning to increase students' learning outcomes in classification of living things. *Inornatus: Biology Education Journal*, 3(1), 32–39. <https://doi.org/10.30862/inornatus.v3i1.388>
- Ratnawati\*1, S., 2, M. H., & 3, N. N. (2025). *IPS MELALUI METODE INVESTIGASI KELOMPOK*. 06, 129–142.
- Ristanti, D. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Tgt Pada Siswa Kelas VIII B Semester I SMP Negeri 1 Bendosari Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 83–92.
- Saputra, R. Y., & Harjono, N. (2024). Model Kooperatif Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Educatio*, 10(1), 88–97.
- Saputra, V., Jamhari, M., & Bialangi, M. S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VIII A di SMP Negeri 1 Balaesang Tanjung. *Journal of Biology Science and Education*, 11(2), 38–49. <https://doi.org/10.22487/jbse.v11i2.4128>
- Shahnaz Shafitri Harahap1, ItaPratiwi Simangunsong2, Dina Zhafira3, I. T. S. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp Dengan

- Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). 192–202.
- Sinaga, W. I. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments). *Quaerite Veritatem : Jurnal Pendidikan*, 3(2), 197–204. <https://doi.org/10.53842/qvj.v3i2.52>
- Singgih Subiyantoro, U. M. (2018). Cooperative Learning: Landasan Psikologis, Konsep, Cooperative Learning The Pshycological Foundations, Concept, Characterictics, BENEFIT. *Australian Journal of Teacher Education*, 3(2), 144–153. *stralian Journal of Teacher Education*
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk%0AFaktor-Faktor>
- Siregar, T. J. (2021). KOOPERATIF TIPE STAD Oleh: Tanti Jumaisyaroh Siregar Dosen Tetap Program Studi Pendidikan Matematika, FITK, UINSU Medan A Pendahuluan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat saat ini menuntut manusia memiliki sumber daya yang berku. 10(1), 97–109.
- SitiSopiaNasution, & DeaMustika. (2025). Analisis Kesulitan Siswa Memahami Konsep Materi Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 17 Pekanbaru. 4, 1549–1555.
- Sridadi. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Enhancement Of Sciences Learning Achievement Through Cooperative Learning Type Team Game Tournament On Class Pendahuluan Belajar sering dianggap sebagai properti sekolah oleh sebagian besar masyarakat. *Jurnal Edudikara*, 5, 183–194.
- Standar, B., & Pendidikan, D. A. N. A. (n.d.). PENGETAHUAN ALAM.
- Sukmawati, H., Rohana, S., Intiana, H., & Handika, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. 7(1).
- Sulhiyati, S. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagoria | FKIP UMMat*, 10(1), 20. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v10i1.816>
- Supriandono, T. (2023). The Effect of Team Games Tournaments Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Pancasila and Civic Education Learning. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 223–233. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i2.35184>
- Syafitri, L., & Kariadi, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial (Siswa Kelas IV SDN X). *Jurnal*

- Teknik Informatika, Sains Dan Ilmu Komunikasi, 3.
- Wahab, A. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(2), 1039–1045.
- Widodo, W. (2023). *PENSA E-Jurnal: Pendidikan Sains Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk*. 11(3), 219–225.
- Yuliani, N., Huriah, T., & Primanda, Y. (2017). Pengaruh Siklus Belajar 5E Kombinasi Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Kognitif, Afektif, Psikomotor Pada Mahasiswa Diploma Keperawatan. *Indonesian Journal of Nursing Practices*, 1(3), 91–100.  
<https://doi.org/10.18196/ijnp.1366>
- Yuliyanti, K. (2024). Efektivitas penerapan metode tjt untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar matematika siswa sd. 11(3), 239–249.