

STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR PKn DAN BAHASA SUNDA MELALUI MODEL TGT PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Ika Safitri^{1*}, Nabila Al-Adzillah², Mayang Widaningsih³, Ina Setiawati⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Kuningan

¹ ikaikaaa556@gmail.com, ² nabiladz102@gmail.com,

³ mayangwidaningsih23@gmail.com, ⁴ ina.setiawati@uniku.ac.id

ABSTRACT

This study was designed to examine and compare learning achievement in Civics (PKn) and Sundanese Language among grade IV students of SDN 4 Awirarangan, Kuningan Regency, Academic Year 2025/2026, following the application of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model. TGT was chosen because its group-based competitive structure is considered capable of promoting greater student involvement in learning. The study adopted a quantitative approach with a one-group post-test only design involving 21 students as research participants. Data collection was carried out using validated post-test instruments, which were subsequently analyzed through descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, and the Wilcoxon Signed-Rank test. Findings revealed a mean score of 60.95 for Civics (38.1% passing rate) and 67.62 for Sundanese Language (71.4% passing rate). Despite this descriptive gap, the Wilcoxon test produced $Z = -1.288$ with a significance level of $0.198 > 0.05$, indicating that H_0 was retained. Accordingly, no statistically significant difference was found between student learning outcomes in the two subjects under the TGT model. These results point to TGT's potential as a cross-disciplinary instructional approach whose effectiveness is shaped by contextual variables including content difficulty and student readiness.

Keywords: *learning outcomes, TGT model, Civics, Sundanese Language, elementary school*

ABSTRAK

Kajian ini dirancang untuk memaparkan dan membandingkan capaian belajar peserta didik pada PKn dan Bahasa Sunda setelah diterapkannya model Team Games Tournament (TGT) di kelas IV SDN 4 Awirarangan, Kabupaten Kuningan, Tahun Ajaran 2025/2026. Model TGT dipilih karena mengintegrasikan persaingan berbasis kelompok yang berpotensi mendorong partisipasi belajar yang lebih aktif. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan rancangan one-group post-test only. Sebanyak 21 siswa menjadi subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen post-test tervalidasi yang selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji Wilcoxon Signed-Rank. Rata-rata capaian PKn tercatat 60,95 dengan ketuntasan 38,1%, adapun Bahasa Sunda memperoleh rata-rata 67,62 dengan ketuntasan 71,4%. Kendati demikian, uji Wilcoxon menghasilkan $Z = -1,288$ dengan signifikansi $0,198 > 0,05$, sehingga H_0 gagal ditolak. Dengan kata lain, secara statistik tidak ditemukan perbedaan

bermakna antara capaian PKn dan Bahasa Sunda melalui TGT. Hasil ini mengisyaratkan bahwa TGT dapat diterapkan lintas mata pelajaran dan keefektifannya turut dipengaruhi oleh faktor-faktor kontekstual, seperti kompleksitas konten dan karakteristik peserta didik.

Kata Kunci: hasil belajar, model TGT, PKn, Bahasa Sunda, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Jenjang sekolah dasar memiliki posisi strategis dalam meletakkan dasar pengetahuan, sikap, dan kecakapan peserta didik. Dari sekian banyak mata pelajaran yang ada, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan Bahasa Sunda sama-sama memiliki peran penting meski dengan orientasi yang berbeda satu sama lain. PKn diarahkan untuk membentuk warga negara yang berkarakter kuat, memiliki rasa kebangsaan, dan mampu berkontribusi dalam kehidupan demokratis. Adapun Bahasa Sunda, sebagai komponen muatan lokal, berfungsi sebagai wahana pelestarian budaya dan identitas kedaerahan yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Sunda.

Situasi belajar yang dicita-citakan di sekolah dasar adalah proses pembelajaran yang hidup, menyenangkan, dan memberikan makna nyata bagi setiap peserta didik. Idealnya, seluruh siswa mampu memenuhi standar Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku, sekaligus memperlihatkan antusiasme dan keikutsertaan aktif dalam setiap kegiatan belajar. Kondisi ideal itu juga mensyaratkan kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan strategi yang selaras dengan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar, yakni pendekatan yang bersifat konkret, interaktif, dan mendorong kerja sama.

Kenyataan di lapangan, bagaimanapun, memperlihatkan kondisi yang belum sejalan dengan harapan tersebut. Studi pendahuluan yang dilaksanakan di kelas IV SDN 4 Awirarangan, Kabupaten Kuningan, mengungkapkan bahwa pembelajaran PKn maupun Bahasa Sunda masih berpusat pada metode ceramah dan tugas individual. Pola ini berimbas pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik; banyak di antara mereka yang bersikap pasif, cepat jenuh, dan tidak termotivasi untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Kondisi tersebut pada akhirnya menyebabkan capaian

belajar siswa pada kedua mata pelajaran belum memenuhi ekspektasi yang ditetapkan.

Kesenjangan antara kondisi yang diharapkan dan realita lapangan menjadi pendorong utama untuk menghadirkan pembaruan model pembelajaran yang lebih responsif dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih nyata. Salah satu pendekatan yang dipandang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model ini memadukan aktivitas kerja kelompok, permainan berbasis materi akademik, dan kompetisi antartim, sehingga tercipta suasana belajar yang secara bersamaan mendorong persaingan positif dan semangat kolaborasi.

Sejumlah penelitian telah memberikan bukti empiris mengenai keefektifan model TGT dalam meningkatkan capaian belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Jannah dan Lena (2023) melaporkan bahwa penerapan model Cooperative Learning tipe TGT berhasil mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar. Sementara Rezeki,

Kurniawati, dan Komaladewi (2024) juga mengkonfirmasi keefektifan TGT dalam meningkatkan prestasi Bahasa Indonesia siswa SD. Adapun Sahabuddin, Yunus, dan Nur (2021) menunjukkan bahwa, bila dibandingkan dengan model lain, TGT unggul dalam aspek motivasi maupun hasil belajar IPS peserta didik.

Selanjutnya, Noviana dkk. (2024) mempertegas bahwa TGT terbukti mampu mendorong keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD secara signifikan. Romansur dan Darmawati (2024) melengkapi temuan ini dengan menunjukkan dampak positif TGT terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Adapun Nur'afifah (2023) mengkonfirmasi bahwa TGT juga efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis puisi di kelas II, sebuah fakta yang menggarisbawahi fleksibilitas model ini di berbagai konteks pembelajaran. Satria, Fathurohman, dan Ardianti (2020) juga membuktikan bahwa kombinasi model TGT dengan media Scrapbook mampu meningkatkan hasil belajar siswa SD pada ranah kognitif maupun keterampilan secara signifikan. Sejalan dengan itu, Maghfiroh, Wirawati, dan Suliyastuti (2024)

menunjukkan bahwa TGT efektif meningkatkan ketuntasan belajar matematika siswa kelas IV dari 37,04% pada pra-siklus menjadi 85,19% pada siklus II. Dalam konteks pembelajaran IPAS, Mukti, Ardianti, dan Ratnasari (2025) membuktikan bahwa TGT berbantuan media ROKA meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV dengan nilai N-Gain 0,58 kategori sedang. Adapun Sholikhah, Cahyono, dan Andriani (2025) mengonfirmasi bahwa TGT meningkatkan rata-rata nilai matematika siswa kelas IV dari 57 (pra-penelitian) menjadi 90 (siklus II). Meskipun penelitian-penelitian tersebut telah banyak mengkaji pengaruh TGT pada satu mata pelajaran tertentu, kajian komparatif mengenai perbedaan efektivitas TGT pada dua mata pelajaran yang berbeda karakteristiknya, dalam hal ini PKn dan Bahasa Sunda masih sangat terbatas. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut, dengan harapan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang sejauh mana model TGT memberikan dampak yang berbeda atau serupa ketika diterapkan pada dua mata pelajaran yang memiliki muatan dan karakteristik berbeda, namun

diajarkan kepada kelompok siswa yang sama.

B. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *one-group post-test only design*. Pemilihan desain tersebut dilandasi pertimbangan bahwa tujuan penelitian adalah membandingkan capaian belajar siswa pascapenerapan TGT pada dua mata pelajaran berbeda dalam satu kelompok subjek yang sama, tanpa keterlibatan kelompok kontrol dari luar. Desain Penelitian digambarkan sebagai berikut:

One Group Posttest Only Design

Kelompok	Treatment (X)	Posttest (O)
Satu kelas (tanpa kelompok kontrol)	Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)	$O_1 =$ Posttest PKn $O_2 =$ Posttest Bahasa Sunda

Keterangan:

X = Perlakuan (treatment) menggunakan model pembelajaran TGT

O_1 = Hasil posttest mata pelajaran PKn

O_2 = Hasil posttest mata pelajaran Bahasa Sunda

Analisis: Uji t berpasangan / Uji Wilcoxon untuk membandingkan O_1 dan O_2

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah keseluruhan peserta didik kelas IV SDN 4 Awirarangan, Kabupaten Kuningan, Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 21 orang. Penentuan subjek dilakukan secara purposif dengan alasan bahwa kelas tersebut menerima pembelajaran PKn dan Bahasa Sunda dalam periode waktu yang bersamaan, sehingga potensi pengaruh variabel luar dapat ditekan seminimal mungkin.

3. Instrumen dan Teknik

Pengumpulan Data

Alat pengumpul data yang digunakan adalah soal *post-test* yang dikembangkan mengacu pada indikator pembelajaran yang berlaku dan telah divalidasi oleh ahli bidang studi. Data dihimpun melalui pelaksanaan *post-test* sesuai penerapan TGT pada masing-masing mata pelajaran. Standar ketuntasan yang dijadikan acuan adalah nilai KKM sebesar 70.

4. Teknik Analisis Data

Pengolahan data dilakukan melalui serangkaian tahapan yang sistematis. Langkah pertama adalah

analisis deskriptif untuk meringkas karakteristik data, yang meliputi perhitungan mean, median, standar deviasi, varians, dan persentase ketuntasan. Langkah kedua adalah uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk guna mengidentifikasi sebaran data. Langkah ketiga adalah uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Terakhir, karena distribusi data salah satu kelompok tidak memenuhi asumsi normalitas, dipilih uji Wilcoxon Signed-Rank sebagai prosedur inferensial non-parametrik yang sesuai.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Data Posttest

Statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai pola sebaran dan ciri-ciri data capaian belajar pada kedua mata pelajaran yang diteliti rata-rata nilai PKn berada pada angka 60,95 masih di bawah KKM dengan tingkat ketuntasan yang terbilang rendah, yaitu hanya 38,1% atau 8 dari 21 siswa. Sebaliknya, Bahasa Sunda menunjukkan performa yang lebih baik: rata-rata mencapai 67,62 dengan 15 siswa (71,4%) dinyatakan tuntas. Menariknya, kedua mata pelajaran sama-sama memiliki

rentang skor yang identik (20–100), namun penyebaran datanya berbeda. Standar deviasi PKn (23,22) lebih besar dibanding Bahasa Sunda (19,98), menandakan hasil belajar PKn cenderung lebih bervariasi antar siswa

2. Distribusi Frekuensi Nilai Siswa

Pola distribusi kedua mata pelajaran memperlihatkan kontras yang cukup jelas. Pada PKn, proporsi siswa berkategori Sangat Kurang (0–40) tergolong tinggi, mencapai sepertiga dari total siswa (33,3%). Sementara pada Bahasa Sunda, konsentrasi siswa justru berada di kategori Cukup (47,6%), dengan kelompok Sangat Kurang yang jauh lebih kecil (14,3%). Keduanya memiliki proporsi yang sama pada kategori Baik dan Sangat Baik, masing-masing 28,6% dan 9,5%.

3. Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Mata Pelajaran	Statistik	Sig. (p)	Alpha	Keputusan
PKn	0,926	0,115	0,05	Normal ($p > 0,05$)
Bahasa Sunda	0,847	0,004	0,05	Tidak Normal ($p < 0,05$)

Hasil pengujian normalitas menunjukkan bahwa data PKn berdistribusi normal ($p = 0,115 > 0,05$), sedangkan data Bahasa Sunda tidak memenuhi asumsi normalitas ($p = 0,004 < 0,05$). Kondisi ini menjadi dasar pemilihan uji statistik non-parametrik pada tahap selanjutnya.

4. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dan Bahasa Sunda melalui model pembelajaran TGT

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dan Bahasa Sunda melalui model pembelajaran TGT

5. Uji Wilcoxon Signed-Rank

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank

Hasil belajar PKn–Bahasa Sunda	Nilai Z	Sig. (2-tailed)	Alpha	Keputusan
	-1,288	0,198	0,05	H_0 Diterima

Hasil uji Wilcoxon menghasilkan nilai Z sebesar -1,288 dengan probabilitas signifikansi 0,198. Karena nilai p (0,198) melampaui ambang batas α (0,05), maka H_0 diterima. Artinya, secara statistik tidak

terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn dan Bahasa Sunda setelah penerapan model pembelajaran TGT pada kelompok siswa yang sama. Meskipun rata-rata Bahasa Sunda sedikit lebih tinggi dibanding PKn, selisih tersebut tidak cukup besar untuk dianggap berbeda secara bermakna pada taraf kepercayaan 95%.

6. Pembahasan

Temuan dari penelitian ini menyajikan potret yang menarik sekaligus membuka ruang refleksi tentang cara kerja TGT ketika diterapkan lintas mata pelajaran. Dari sudut pandang deskriptif, Bahasa Sunda tampil dengan capaian yang relatif lebih tinggi dibandingkan PKn, baik dari sisi rata-rata (67,62 berbanding 60,95) maupun persentase ketuntasan (71,4% berbanding 38,1%). Namun ketika diuji secara statistik inferensial, selisih tersebut tidak mencapai taraf signifikansi yang bermakna.

Selisih performa deskriptif tersebut dapat dimaknai melalui lensa karakteristik konten masing-masing mata pelajaran. Materi Bahasa Sunda yang kontekstual dan lekat dengan pengalaman keseharian siswa memudahkan pemahaman dan

penerapan konsep. Sebaliknya, materi PKn yang lebih berdimensi abstrak dan normatif menuntut kedalaman berpikir yang lebih tinggi dari siswa. Temuan ini sejalan dengan Armidi (2022) yang menemukan bahwa penerapan TGT pada mata pelajaran IPS mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD, namun tingkat pencapaian sangat dipengaruhi oleh kompleksitas materi yang diajarkan.

Sebaliknya, ketiadaan perbedaan signifikan secara statistik justru memperlihatkan salah satu keunggulan TGT: kemampuannya memberikan pengalaman belajar yang relatif setara dan konsisten meskipun diterapkan pada dua mata pelajaran yang berbeda karakter. Hal ini didukung oleh temuan Mertayasa (2022) yang menunjukkan bahwa TGT berbantuan media inovatif secara efektif meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V, mengindikasikan bahwa model ini memiliki daya adaptasi tinggi terhadap berbagai konteks pembelajaran. Sholikhah, Cahyono, dan Andriani (2025) memperkuat argumen ini dengan membuktikan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV yang konsisten dari siklus ke siklus

melalui penerapan TGT, di mana seluruh siswa berhasil memenuhi KKM pada akhir intervensi.

Lebih lanjut, Sitepu dkk. (2025) dalam penelitian terbaru mereka menemukan pengaruh signifikan model kooperatif TGT terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS, yang secara kontekstual memiliki karakteristik serupa dengan PKn dalam hal muatan konseptual. Temuan tersebut memperkuat argumen bahwa variasi hasil yang ditemukan dalam penelitian ini lebih disebabkan oleh faktor kontekstual seperti kesiapan belajar dan familiarity siswa terhadap materi, bukan pada ketidakmampuan model TGT itu sendiri.

Hal penting lain yang perlu mendapat perhatian adalah kualitas keikutsertaan siswa selama proses TGT berlangsung. Saptriani, Darmayanti, dan Saputri (2026) menegaskan bahwa TGT secara konsisten mampu mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV SD, yang merupakan cermin keberhasilan pembelajaran di luar ranah kognitif semata. Fakta ini memperjelas bahwa walaupun capaian kognitif PKn belum ideal, penerapan TGT tetap memberikan

kontribusi berupa penguatan kompetensi sosial peserta didik.

Senada dengan itu, Kunti dan Nurharini (2025) membuktikan bahwa TGT berbantuan media Word Wall berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran SBdP kelas V, yang memberikan perspektif bahwa TGT tidak hanya efektif pada mata pelajaran yang bersifat akademik-kognitif, tetapi juga pada mata pelajaran yang berorientasi pada ekspresi dan kreativitas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini semakin mengukuhkan TGT sebagai model pembelajaran yang adaptif dan berdaya lintas disiplin. Tidak adanya perbedaan signifikan antara capaian PKn dan Bahasa Sunda justru mengonfirmasi bahwa TGT sanggup menghadirkan pengalaman belajar yang setara pada dua mata pelajaran dengan watak yang berbeda. Meskipun demikian, optimalisasi tetap diperlukan khususnya untuk PKn melalui penyesuaian soal turnamen, pemanfaatan media yang lebih kontekstual, serta penguatan pemahaman konsep (scaffolding) sebelum siswa memasuki tahap kompetisi.

D. Kesimpulan

Mengacu pada data dan pembahasan yang telah dipaparkan, penelitian ini menghasilkan beberapa simpulan. Pertama, implementasi TGT pada PKn menghasilkan nilai rata-rata 60,95 dengan tingkat ketuntasan 38,1%, sedangkan pada Bahasa Sunda diperoleh rata-rata 67,62 dengan ketuntasan 71,4%. Dari sisi deskriptif, terdapat kesenjangan performa yang memperlihatkan keunggulan relatif Bahasa Sunda dibandingkan PKn.

Kedua, hasil uji Wilcoxon Signed-Rank menghasilkan nilai $Z = -1,288$ dengan signifikansi $0,198 > 0,05$, sehingga H_0 diterima. Hal ini berarti secara statistik tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn dan Bahasa Sunda melalui penerapan model TGT pada kelompok siswa yang sama. Ketiga, temuan ini mengindikasikan bahwa TGT merupakan model pembelajaran yang bersifat lintas mata pelajaran, dengan efektivitasnya dipengaruhi oleh faktor kontekstual seperti kompleksitas materi, kedekatan konteks budaya, dan kesiapan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Maulidah, N., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3781–3792. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390>
- Aprillia, D., Bahtiar, R. S., & Santoso, E. (2025). Penerapan TGT Menggunakan Educaplay dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 9–13. <https://doi.org/10.62759/jser.v4i1.146>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v6i2.45825>
- Fatah, M. G., & Utami, R. D. (2024). Peningkatan kerja sama dan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui strategi Team Games Tournament (TGT) pada siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(2), 90–99. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahas.a.v13i2.3432
- Gustika, C. D., Fitriani, A. D., Dwiana, R., & Aminah, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 461–472. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i3.77083>
- Jannah, B., & Lena, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Di Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3),

- 1393–1402.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.5956>
- Kamila, T., Tursinawati, T., & Mislinawati, M. (2025). Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 9(3), 729–738. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i3.9927>
- Kunti, K. S. T., & Nurharini, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran SBdP Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 213–222. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26717>
- Maghfiroh, N., Wirawati, B., & Suliyastuti, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Melalui Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas IV-A SDN Pakis 1 Surabaya. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6), 84–96. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1308>
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48–57. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v6i1.41914>
- Mukti, L. I., Ardianti, S. D., & Ratnasari, Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPAS dengan Penerapan Model TGT Berbantuan Media ROKA Kelas IV SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 994–1005. <https://jurnalp4i.com/index.php/social>
- Noviana, N., Agustini, F., Gunarti, Y., & Listyarini, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6758>
- Nur'afifah, U. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam Penulisan Puisi di Kelas II SDN Kedunggalar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.534>
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Oktaviyana, A., Bahri, S., & Astuti, Y. P. (2025). The Impact of Using the TGT Model Assisted by Wordwall Media to Improve Indonesian Language Learning Outcomes for Fifth Grade Students at SDN Pandian I. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 6(1), 182–186. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v6i1.478>
- Putra, P. A., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Pemprof untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.24176/JPI.V1i1.6061>
- 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 - Journal of Universal Studies*, 4(12), 12157–12170. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v4i12.1589>
- Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4637–4644. .

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761>
- Romansur, J., & Darmawati, D. (2024). Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.
<https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i2.129456>
- Sahabuddin, S., Yunus, M., & Nur, M. (2021). Perbandingan Keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Quiz dengan Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri Lakkang. *Bosowa Journal of Education*, 2(1), 27–32.
<https://doi.org/10.35965/bje.v2i1.1170>
- Saptriani, K., Darmayanti, M., & Saputri, A. E. (2026). Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 10(1), 123–138.
<https://ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/2020>
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548–1557.
<http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>
- Satria, E. P., Fathurohman, I., & Ardianti, S. D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD melalui Model Teams Games Tournament dan Media Scrapbook. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45–51.
<https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26954>
- Septiani, W., Hanan, S. W., Nelsi, Amelia, Rosnauli, F., Oktarina, S., & Nisak, H. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X.2 Di SMAN 1 Palembang Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT). *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 9(1), 106–110.
<https://doi.org/10.33087/sjee.v9i1.211>
- Sholikhah, A. B., Cahyono, B. E. H., & Andriani, I. Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV di SDN 01 Winongo. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 125–136.
<https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4493>
- Sitepu, H. E. B., Sipayung, R., Pinem, I., Tanjung, D. S., & Silaban, P. J. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V UPT SD Negeri 060937 Medan Johor. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 430–445.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/28500>
- Widiani, N. K., Esaputra, I. N. T., & Widiastuti, N. P. K. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Agama Hindu Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 553–558.
<https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.67446>