

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MURID PADA PEMBELAJARAN IPAS
MENGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) DI KELAS IV SDN 31 MUARO**

Tiara Arzhika Nurfaddilah¹, Leni Zahara², Yeni Erita³, Hamimah⁴

^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹arzhikanurfaddilah@gmail.com, ²lenizahara18@gmail.com,

³yenierita@fip.unp.ac.id, ⁴hamimah@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This classroom action research stemmed from the unsatisfactory achievement of fourth-grade students in Science and Social Studies (IPAS) at SDN 31 Muaro. Several issues were observed, including minimal student engagement during lessons, weak participation in group discussions, and outcomes in the affective, cognitive, and psychomotor aspects that fell short of expectations. Furthermore, instruction remained teacher-dominated, which restricted opportunities for students to interact, cooperate, and build critical-thinking skills. The purpose of this research was to enhance students' IPAS achievement through the application of the Teams Games Tournament (TGT) type of Cooperative Learning model. A Classroom Action Research (CAR) design combining qualitative and quantitative approaches was applied across two cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection stages. Participants consisted of a classroom teacher, a peer observer, and 25 fourth-grade students at SDN 31 Muaro. Data were gathered using observation, testing, and non-test instruments, then examined through both qualitative and quantitative analysis. Findings revealed that the Deep Learning Lesson Plan (RPM) quality rose from 92.85 in Cycle I to 94.26 in Cycle II. Teacher performance increased from 82.14 to 96.42, and student engagement likewise rose from 82.14 to 96.42. Learning outcomes across all domains improved as well: affective scores climbed from 71.50 to 87.25, cognitive scores rose from 74.40 (64% classical mastery) to 79.80 (88% classical mastery), and psychomotor scores increased from 79.66 to 88.33. These findings confirm that applying the TGT-type Cooperative Learning model effectively enhanced IPAS learning outcomes among fourth-grade students at SDN 31 Muaro.

Keywords: IPAS Learning Outcomes, Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini berangkat dari kondisi hasil belajar IPAS Murid kelas IV SDN 31 Muaro yang masih rendah. Beberapa persoalan yang teridentifikasi antara lain rendahnya keaktifan Murid selama pembelajaran, minimnya keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta capaian pada ranah sikap, pengetahuan, dan

keterampilan yang belum memenuhi target. Selain itu, proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga ruang bagi Murid untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan mengasah kemampuan berpikir kritis menjadi terbatas. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan capaian belajar IPAS Murid melalui penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran kualitatif dan kuantitatif, dilaksanakan melalui dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian mencakup satu guru kelas, satu observer pendamping, dan 25 Murid kelas IV SDN 31 Muaro. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, tes, dan nontes, kemudian dianalisis secara kualitatif maupun kuantitatif. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan kualitas Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) dari 92,85 pada siklus I menjadi 94,26 pada siklus II. Aktivitas guru juga meningkat dari 82,14 menjadi 96,42, sejalan dengan peningkatan aktivitas Murid dari angka yang sama. Hasil belajar Murid turut mengalami kenaikan pada seluruh ranah, yaitu ranah sikap dari 71,50 menjadi 87,25, ranah pengetahuan dari 74,40 dengan ketuntasan klasikal 64% menjadi 79,80 dengan ketuntasan klasikal 88%, serta ranah keterampilan dari 79,66 menjadi 88,33. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning tipe TGT* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPAS Murid kelas IV di SDN 31 Muaro.

Kata Kunci: hasil belajar IPAS, *Cooperative Learning*, *Teams Games Tournament*, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan berfungsi sebagai pilar sentral dalam mengoptimalkan mutu sumber daya manusia sekaligus mendorong peningkatan kemajuan bangsa (Abd Rahman et al., 2022). Melalui proses pendidikan, berbagai nilai seperti moral, intelektual, sosial, dan keterampilan hidup dapat ditanamkan kepada generasi penerus.

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, proses Pembelajaran yang berfokus pada peserta didik ini mampu

menghadirkan proses belajar yang lebih mendalam dan relevan bagi mereka serta mengembangkan kompetensi sesuai kebutuhan dan karakteristik Murid (Abdul Fattah Nasution et al., 2023).

Dalam Kurikulum Merdeka, integrasi antara bidang sains dan ilmu sosial diwujudkan melalui mata pelajaran IPAS. Pendekatan terpadu ini memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi fenomena alam dan sosial secara kontekstual (Mayangsari et al., 2024). Dengan

demikian, orientasi pembelajaran IPAS melampaui sekadar penguasaan materi teknis; mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan penalaran kritis, kemampuan pemecahan masalah, kerja sama tim, komunikasi yang efektif, serta empati terhadap isu lingkungan dan sosial.

Efektivitas pembelajaran IPAS secara langsung tercermin dari pencapaian hasil belajar peserta didik. Indikator keberhasilan ini mengevaluasi ketercapaian tujuan edukatif yang meliputi domain sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Tingkat hasil belajar yang maksimal mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran telah berjalan secara efektif dan berhasil memenuhi target yang ditetapkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2025 dan 14 Januari 2026 di kelas IV SDN 31 Muaro, Kecamatan Sijunjung, Kabupaten Sijunjung, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran IPAS masih berfokus penuh pada instruksi guru melalui metode ceramah. Berawal dari kondisi tersebut, keterlibatan aktif siswa pun terhambat. Mereka tidak hanya enggan terlibat dalam diskusi dan

ragu menyampaikan gagasan, tetapi juga kurang terbiasa menjalin kerja sama tim. Selain itu, perangkat pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada murid untuk membangun pengetahuan secara aktif sehingga hasil belajar pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Melalui proses wawancara mendalam bersama guru kelas, terungkap bahwa kegiatan pembelajaran kelompok masih jarang dilakukan. Hasil angket menunjukkan bahwa murid lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain sambil belajar dan bekerja sama dengan teman. Keadaan ini menegaskan pentingnya mengimplementasikan model pembelajaran interaktif yang dapat memacu partisipasi, dorongan belajar, kolaborasi, serta capaian akademis peserta didik lewat aktivitas yang menggairahkan.

Guna menyelesaikan masalah tersebut, model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dijadikan pilihan alternatif. Model ini mengondisikan murid untuk bekerja sama dalam kelompok

berlatar belakang majemuk, berdiskusi, memperkuat pemahaman konsep satu sama lain, hingga berlomba melalui turnamen dan permainan berbasis akademik (Atikah et al., 2024). Kegiatan permainan dan kompetisi yang terdapat pada model TGT dapat menghidupkan suasana kelas menjadi lebih memikat guna mendongkrak motivasi sekaligus keaktifan dan tanggung jawab murid terhadap pembelajaran. Selain meningkatkan penguasaan materi, model ini juga melatih kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, serta menghargai kontribusi anggota kelompok.

Efektivitas model *Teams Games Tournament* telah dibuktikan oleh beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh (Adelina et al., 2025) Membuktikan efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan perolehan hasil belajar IPAS peserta didik. Terjadi peningkatan rerata skor yang signifikan, yakni dari 79,14 di siklus pertama menjadi 89,42 pada siklus kedua dengan predikat baik. Data ini mempertegas bahwa TGT tak hanya ampuh memperbaiki kualifikasi hasil belajar, tetapi juga mampu

menghidupkan suasana kelas yang partisipasi dan kolaboratif.

Walau demikian, mayoritas studi terdahulu cenderung berfokus secara terbatas pada perbaikan aktivitas maupun capaian belajar siswa semata. Letak kebaruan (*novelty*) penelitian ini berakar pada pendekatannya yang holistik; tidak sekadar mengevaluasi kenaikan hasil belajar peserta didik, melainkan juga memetakan peningkatan mutu Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), performa guru, keterlibatan aktif siswa, hingga tiga domain hasil belajar (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) secara menyeluruh dalam konteks pembelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat merefleksikan secara holistik efektivitas pemanfaatan model TGT (*Teams Games Tournament*) dalam memajukan kualitas serta efektivitas pembelajaran IPAS bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan gambaran permasalahan tersebut, target dari studi ini yakni mengevaluasi progresivitas kualitas perencanaan, proses instruksional, serta perolehan hasil belajar IPAS murid kelas IV SDN 31 Muaro melalui penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil kajian ini diharapkan mampu menjadi acuan bagi para pengajar di jenjang pendidikan dasar untuk menerapkan metode yang sanggup menghidupkan keaktifan kelas sekaligus meningkatkan kompetensi siswa secara utuh (sikap, pengetahuan, dan keterampilan).

B. Metode Penelitian

Studi atau Penelitian ini didesain sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui integrasi pendekatan kuantitatif dan kualitatif. (Pahleviannur & Saringatun, 2022).

Pendekatan kualitatif dimanfaatkan untuk menguraikan dinamika proses pembelajaran, sementara pendekatan kuantitatif diterapkan guna mengukur progresivitas hasil belajar siswa pasca-implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Bertempat di kelas IV SDN 31 Muaro, Kecamatan Sijunjung, Kabupaten Sijunjung, riset ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini melibatkan 25 siswa kelas IV sebagai subjek utama, dengan peneliti berperan langsung sebagai praktisi pembelajaran yang

didampingi oleh guru kelas serta sejawat sebagai pengamat (*observer*).

Pelaksanaan penelitian ini terbagi dalam dua siklus, dengan alokasi dua pertemuan pada siklus I dan satu pertemuan pada siklus II. Tiap siklus mengadaptasi alur PTK dari Kemmis dan McTaggart (2014) yang mencakup empat fase utama: *planning* (perencanaan), *acting* (pelaksanaan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi). Temuan dari tahap refleksi di setiap siklus difungsikan sebagai bahan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan pada tahapan selanjutnya, sehingga mutu proses belajar-mengajar dapat meningkat secara berkesinambungan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi data proses dan data hasil. Mengacu pada Salmah et al. (2025), komponen data proses merekam efektivitas Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), tindakan guru di kelas, serta respons aktivitas murid selama pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, data hasil berfokus pada pencapaian belajar siswa di ranah sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Pengumpulan

data dilaksanakan melalui teknik observasi, tes, dan nontes. Observasi difungsikan untuk memetakan mutu perencanaan serta proses pelaksanaan pembelajaran, tes tertulis dipakai dalam mengukur penguasaan kognitif (pengetahuan), sedangkan teknik nontes diterapkan untuk mengevaluasi aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) peserta didik. Adapun instrumen yang digunakan meliputi lembar pengamatan RPM, lembar observasi kinerja tik guru dan keaktifan murid, lembar penilaian sikap dan keterampilan, serta lembar tes evaluasi hasil belajar.

Analisis data kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data, pemaparan data, hingga penarikan kesimpulan. Adapun data kuantitatif diolah secara deskriptif untuk mengalkulasi perolehan nilai, rerata skor, serta persentase ketuntasan belajar murid yang merujuk pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan formulasi perhitungan yang mengadopsi acuan Kulsum dan M. Hidayat (2023). Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan kualitas Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM),

pelaksanaan pembelajaran, serta capaian belajar siswa pada ranah afektif, kognitif, maupun psikomotorik dengan indikator keberhasilan apabila minimal 75% murid mencapai KKTP yang telah ditetapkan (Widyasari et al., 2021).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini diselenggarakan melalui dua siklus beruntun, di mana siklus I mencakup dua tatap muka dan siklus II berlangsung selama satu pertemuan. Masing-masing siklus mengadopsi prosedur PTK yang terdiri dari tahapan *planning*, *acting*, *observing*, dan *reflecting*. Hasil analisis membuktikan efektivitas penerapan model kooperatif tipe TGT dalam memajukan kualitas perencanaan instruksional, dinamika pembelajaran di kelas, serta prestasi belajar murid pada pembelajaran IPAS.

1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dengan Menyusun Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), LKPD, bahan ajar, media pembelajaran berupa *PowerPoint*, kartu permainan, aplikasi *Quiziz*, instrumen penilaian hasil belajar, serta lembar observasi aktivitas guru

dan murid. Penyusunan RPM mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) yang dijabarkan ke dalam Tujuan Pembelajaran (TP) dan diimplementasikan sesuai sintak model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang meliputi *class presentation*, *teams*, *games*, *tournament*, dan *team recognition*.

Berdasarkan hasil analisis RPM, kualitas perencanaan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II, nilai rata-rata RPM sebesar 92,85 dengan kualifikasi Sangat Baik (A). meskipun telah memperoleh kategori sangat baik, hasil refleksi menunjukkan masih terdapat beberapa komponen yang perlu disempurnakan, terutama pada kelengkapan bahan ajar, media pembelajaran, serta lampiran kegiatan pengayaan dan remedial.

Evaluasi dan revisi terhadap komponen-komponen tersebut dilakukan sebagai persiapan memasuki siklus II. Upaya ini membuahkan hasil dengan meningkatnya rerata nilai RPM

mencapai 94,64 (kategori Sangat Baik/A). Hal ini mempertegas bahwa penyusunan perangkat yang makin presisi mengikuti tahapan model TGT terbukti sanggup menjadi landasan kuat bagi terselenggaranya pembelajaran yang lebih berdaya guna.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

a. Aktivitas Guru

Pelaksanaan proses belajar-mengajar di kelas mengacu pada langkah-langkah model TGT (*Teams Games Tournament*). Dinamika aktivitas guru direkam secara sistematis melalui lembar observasi dan terus mengalami peningkatan positif di setiap tahapnya. Kinerja guru yang semula bernilai 82,14 (kualifikasi Cukup/C) pada siklus I pertemuan pertama, berhasil ditingkatkan menjadi 85,71 (kualifikasi Baik/B) pada pertemuan kedua siklus I pasca-evaluasi reflektif.

Beberapa kelemahan yang ditemukan pada siklus I antara lain guru belum sepenuhnya mempersiapkan

murid sebelum pembelajaran dimulai, belum memberikan umpan balik secara maksimal selama permainan, belum memberikan motivasi kepada seluruh murid. Ketika kegiatan turnamen berlangsung, serta belum melaksanakan refleksi secara optimal pada akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, pada siklus II guru melakukan berbagai perbaikan dengan mempersiapkan kondisi belajar murid secara lebih baik, memberikan penguatan terhadap jawaban murid selama permainan, memotivasi seluruh murid agar aktif mengikuti turnamen, memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik, serta melaksanakan kegiatan refleksi pada akhir pembelajaran. Langkah pembenahan tersebut terbukti mendorong peningkatan kinerja guru hingga menyentuh skor 96,42 dengan predikat Sangat Baik (A). Meskipun demikian, masih terdapat satu deskriptor yang belum

sepenuhnya optimal, yaitu pemberian tindak lanjut pembelajaran dan kesempatan yang lebih luas kepada murid untuk menyampaikan refleksi.

b. Aktivitas Murid

Aktivitas murid juga mengalami peningkatan selama pelaksanaan tindakan. Pada siklus I pertemuan I nilai aktivitas murid sebesar 82,14 dengan kualifikasi Cukup (C).

Setelah dilakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran, nilai aktivitas murid meningkat menjadi 89,29 dengan capaian predikat Baik (B) pada siklus I pertemuan II. Namun demikian, masih terdapat beberapa murid yang belum berani mengemukakan pendapat, bertanya, maupun menyampaikan refleksi pembelajaran.

Pada siklus II guru memberikan kesempatan yang lebih luas kepada murid untuk berdiskusi, bertanya, mengikuti permainan, dan berpartisipasi dalam kegiatan turnamen. Guru juga memberikan motivasi serta apresiasi kepada seluruh murid sehingga rasa

percaya diri mereka meningkat. Setelah dilakukan perbaikan tersebut, aktivitas murid meningkat menjadi 96,42 dengan kualifikasi Sangat Baik (A). Murid terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, mengikuti permainan, berpartisipasi dalam turnamen, serta bekerja sama dalam kelompok.

3. Hasil Belajar Murid

a. Aspek Pengetahuan

Pencapaian hasil belajar pada domain pengetahuan menunjukkan tren kenaikan secara konsisten di setiap tahapan. Pada pertemuan I siklus I, rerata nilai pengetahuan siswa tercatat sebesar 74,40 dengan tingkat ketuntasan klasikal 64% (16 dari 25 murid berhasil memenuhi KKTP). Angka ini mengalami perbaikan pada pertemuan II siklus I, di mana nilai rata-rata naik menjadi 78,80 dan ketuntasan klasikal mencapai 84% (21 siswa tuntas KKTP). Perkembangan positif tersebut berlanjut hingga siklus II dengan perolehan rerata nilai 79,80 serta ketuntasan klasikal yang

melonjak jadi 88% (22 murid memenuhi KKTP).

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan pemahaman Murid terhadap materi IPAS. Kegiatan belajar yang dipadukan dengan diskusi kelompok, permainan, dan turnamen menjadikan murid lebih aktif, termotivasi, serta mampu memahami konsep secara lebih bermakna.

b. Aspek Keterampilan

Secara psikomotorik, aspek keterampilan peserta didik mengalami peningkatan bertahap dari waktu ke waktu. Hasil evaluasi pada siklus I pertemuan 1 mencatatkan rata-rata nilai sebesar 79,66 (kategori Cukup/C). Nilai tersebut mengalami eskalasi pada pertemuan 2 siklus I hingga menyentuh 83,53 dengan predikat Baik (B). Perkembangan positif ini berlanjut pada siklus II, di mana rerata nilai keterampilan murid

melambung menjadi 88,33 dengan kualifikasi Baik (B).

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa murid semakin mampu mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan menjelaskan keberagaman budaya Indonesia melalui kegiatan diskusi, permainan, serta turnamen yang menjadi ciri utama model *Teams Games Tournament* (TGT).

c. Aspek Sikap

Secara afektif, pencapaian sikap peserta didik mencatatkan kenaikan yang konsisten dari siklus pertama menuju siklus kedua. Evaluasi pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan nilai rata-rata sikap sebesar 71,50 (kategori Perlu Bimbingan/D). Setelah dilakukan tindakan perbaikan, nilai tersebut tereskalasi menjadi 83,75 (kualifikasi Baik/B) pada pertemuan 2 siklus I, lalu mengalami perbaikan kembali di siklus II dengan rerata nilai sebesar 87,25 (predikat Baik/B).

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa

penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya meningkatkan hasil belajar pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mampu mengembangkan sikap positif murid, seperti kerja sama, komunikasi, penalaran kritis, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Peningkatan Kualitas Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM)

Aspek	Siklus I Pertemuan I	Siklus I pertemuan II	Siklus II
Rencana pembelajaran Mendalam (RPM)	92,85	92,85	94,64
Pengamatan Aktivitas Guru	82,14	85,71	96,42
Pengamatan Aktivitas Murid	82,14	89,29	96,42
Hasil Belajar IPAS	75,18	81,96	85,12

Berdasarkan paparan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa setiap indikator penelitian mengalami perbaikan secara menyeluruh sepanjang pelaksanaan siklus I hingga siklus II. Peningkatan tersebut mencakup efektivitas penyusunan RPM, dinamika aktivitas pengajar dan peserta didik, serta capaian kompetensi siswa dalam pembelajaran IPAS.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sanggup meningkatkan kualitas dinamika kelas dan hasil belajar IPAS murid kelas IV SDN 31 Muaro. Indikator perbaikan proses ditunjukkan oleh kenaikan rerata nilai RPM dari 92,85 pada siklus pertama menjadi 94,64 pada siklus kedua. Di samping itu, keaktifan instruksional pengajar maupun partisipasi peserta didik melesat dari angka awal 82,14 (siklus I) mencapai 96,42 (siklus II). Progres positif ini selaras dengan peningkatan capaian belajar IPAS, di mana rerata kelas merangkak dari 75,18 pada sesi awal siklus I, naik menjadi 81,96 pada sesi berikutnya, hingga mencapai 85,12 di akhir siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Jurnal pengertian pendidikan. Journal Article*, 2(1).
- Abdul Fattah Nasution, Setia Ningsih, Mona Febrica Silva, Leli Suharti, & Jekson Parulian Harahap. (2023). Konsep dan implementasi Kurikulum Merdeka. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(3), 201–211. <https://doi.org/10.58355/competitiv.e.v2i3.37>
- Adelina, M., Wijanarko, T., Erita, Y., & Desyandri. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD Negeri 20 Kurao Pagang. *Jurnal Edu Research: Indonesian Institute for Corporate Learning and Studies (IICLS)*, 6(1), 1469–1478.
- Atikah, A., Ayuni, F., Hidayat, I., & Gusmaneli. (2024). Implementasi strategi *Cooperative Learning* dalam pembelajaran. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(3), 90–105. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i3.1458>
- Kulsum, U., & Hidayat, M. (2023). *Panduan penilaian hasil belajar berdasarkan Kurikulum Merdeka*. Mayangsari, N., Khoirunnisa, K., Fitria, D., Fauziah, S., Rizkia, N. P., Hoiriyah, V. N., & Wasito, M. (2024). Persepsi guru terhadap penerapan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 202–209. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.433>
- Pahleviannur, R., & Saringatun, M. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Pradina Pustaka.
- Salmah, H. S., Nuha, G. M., Rudiana, R., Fauziah, S., Guru, P., Dasar, S., & Indonesia, U. P. (2025). Analisis kualitas RPM sebagai instrumen perencanaan pembelajaran pada jenjang sekolah

dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9, 40273–40281.

Widyasari, A., et al. (2021). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui model *Cooperative Learning* tipe STAD pada pembelajaran tema 9 kelas V SD Negeri 1 Tamanrejo Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 171–180