

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS
MENGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Shintia Yuliana¹, Atika Ulya Akmal², Afriza Media³, Aissy Putri Zulkarnaini⁴

¹⁻⁴ PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹shintiayuliana160703@gmail.com, ²atikaulyaakmal@fip.unp.ac.id, ³
afrizamedia@fip.unp.ac.id, ⁴aissyputri@unp.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by field observations indicating low student learning outcomes due to a teaching and learning process that remained teacher-centered, with group activities still dominated by certain students. Consequently, not all students were actively involved in the learning process, resulting in less optimal student learning outcomes. This study aimed to improve student learning outcomes in IPAS instruction through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model in Grade 4 at SDN 11 Tambangan, Tanah Datar Regency. This study employed Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 21 Grade 4 students at SDN 11 Tambangan, Tanah Datar Regency. Data were collected through observation, learning outcome tests, and documentation. The data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The results of the study indicated that the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model could improve student learning outcomes in IPAS instruction. The improvement was demonstrated by the increase in the percentage of students who achieved learning mastery from the initial condition to Cycle I and subsequently to Cycle II. Therefore, the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model can be used as an alternative learning model to improve student learning outcomes in IPAS instruction at the elementary school level.

Keywords: *Learning Outcomes, IPAS, Cooperative Learning, Team Games Tournament (TGT), Elementary School*

ABSTRAK

Shintia Yuliana. 2026. *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran* Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi di lapangan yang menunjukkan rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta kegiatan kelompok yang masih didominasi oleh peserta didik tertentu. Akibatnya, belum semua peserta didik terlibat secara

aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS melalui penerapan model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT) di kelas IV SDN 11 Tambangan Kabupaten Tanah Datar. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 21 peserta didik kelas IV SDN 11 Tambangan Kabupaten Tanah Datar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II. Dengan demikian, model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT) dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPAS, Cooperative Learning, Team Games Tournament (TGT), Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan perubahan kehidupan masyarakat. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap, keterampilan, kemampuan berpikir, komunikasi, dan kerja sama. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang agar peserta

didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun fondasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Karakteristik peserta didik sekolah dasar membutuhkan kegiatan belajar yang memberikan kesempatan untuk mengamati, mencoba, berdiskusi, bekerja sama, dan menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Pembelajaran

yang terlalu berpusat pada guru berpotensi membatasi kesempatan peserta didik untuk terlibat aktif. Sebaliknya, pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek dapat mendorong keterlibatan dan membangun pemahaman melalui pengalaman langsung.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik. IPAS mengintegrasikan pemahaman mengenai fenomena alam dan kehidupan sosial di sekitar peserta didik. Pembelajaran IPAS tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan mengamati fenomena, mengidentifikasi permasalahan, menghubungkan konsep dengan kehidupan nyata, serta mengomunikasikan hasil pemikiran. Oleh sebab itu, proses pembelajaran IPAS perlu dikembangkan melalui aktivitas yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan lingkungan dan memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual.

Dalam mencapai hasil belajar yang optimal, pemilihan model pembelajaran menjadi salah satu faktor penting. Model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Salah satu model yang dapat digunakan adalah Cooperative Learning. Model ini

menempatkan peserta didik dalam kelompok untuk bekerja sama mencapai tujuan pembelajaran. Interaksi antarpeserta didik dapat menjadi sumber belajar yang membantu mereka saling menjelaskan, bertukar informasi, dan membangun pemahaman bersama.

Salah satu tipe Cooperative Learning yang relevan diterapkan dalam pembelajaran IPAS adalah Team Games Tournament (TGT). TGT menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan turnamen akademik. Peserta didik mempelajari materi bersama anggota kelompok, saling membantu memahami konsep, kemudian mengikuti permainan atau turnamen untuk menguji penguasaan materi. Tahapan tersebut dapat memberikan variasi pengalaman belajar sekaligus menciptakan suasana kompetisi yang sehat.

Penerapan TGT memberikan peluang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif karena pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui penjelasan guru. Peserta didik berdiskusi, menyelesaikan pertanyaan, membantu anggota kelompok, dan berkompetisi secara sportif. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penghargaan kelompok juga dapat mendorong setiap anggota untuk memberikan kontribusi dalam mencapai keberhasilan bersama.

Berdasarkan observasi awal pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 11

Tambangan Kabupaten Tanah Datar, ditemukan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Sebagian peserta didik masih kurang aktif dalam diskusi, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan belum terbiasa bekerja sama secara efektif. Proses pembelajaran juga masih memerlukan strategi yang dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Masih terdapat peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya perbaikan proses pembelajaran melalui model yang mampu memadukan kerja sama, aktivitas, interaksi, dan kompetisi positif. Model TGT dipandang sesuai karena dapat memberikan struktur pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar bersama sebelum mengikuti permainan dan turnamen akademik.

Keunggulan penerapan TGT dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan kegiatan kelompok dan turnamen sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman materi IPAS. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi memperoleh kesempatan untuk mengolah informasi melalui diskusi dan menguji pemahaman melalui permainan. Kegiatan tersebut juga mendukung perkembangan sikap kerja sama dan tanggung jawab serta keterampilan berkomunikasi.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya memperbaiki pembelajaran IPAS melalui penerapan model Cooperative Learning tipe TGT. Fokus penelitian tidak hanya pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada proses pembelajaran yang meliputi kualitas modul ajar, aktivitas guru, dan aktivitas peserta didik. Dengan demikian, perubahan hasil belajar dapat dipahami sebagai bagian dari proses perbaikan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap melalui tindakan kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS melalui penerapan model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT) di kelas IV SDN 11 Tambangan Kabupaten Tanah Datar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS yang aktif, kolaboratif, menyenangkan, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 11 Tambangan Kabupaten Tanah Datar dengan subjek penelitian sebanyak 21 peserta didik. Penelitian bertujuan memperbaiki proses pembelajaran IPAS melalui penerapan model Cooperative

Learning tipe Team Games Tournament (TGT) serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I terdiri atas dua pertemuan, sedangkan siklus II terdiri atas satu pertemuan. Setiap siklus dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari tindakan sebelumnya sehingga perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secara berkelanjutan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, materi IPAS, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, instrumen penilaian, soal evaluasi, serta perangkat permainan dan turnamen TGT. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan sintaks pembelajaran kooperatif tipe TGT, mulai dari penyajian materi, pembentukan kelompok, kegiatan belajar bersama, permainan, turnamen, hingga penghargaan kelompok. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran untuk memperoleh data aktivitas guru dan peserta didik. Selanjutnya, hasil tindakan dianalisis dan direfleksikan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kualitas pelaksanaan pembelajaran,

aktivitas guru, dan aktivitas peserta didik. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah pengetahuan. Penilaian sikap dan keterampilan digunakan untuk memperoleh gambaran perkembangan hasil belajar peserta didik secara lebih menyeluruh. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan dan bukti pelaksanaan penelitian.

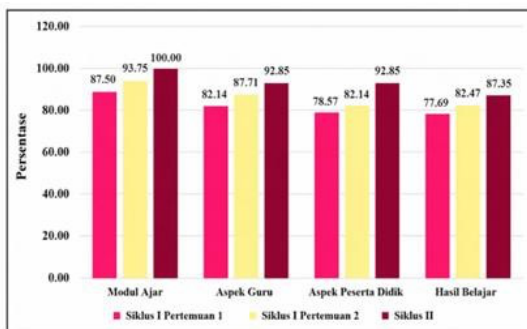
Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor dan persentase hasil observasi serta rata-rata hasil belajar. Kriteria keberhasilan ditentukan berdasarkan KKTP sebesar 75. Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar dan seluruh peserta didik mencapai kriteria ketuntasan pada akhir tindakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara keseluruhan, data hasil penelitian yang diperoleh dari Siklus I Pertemuan 1, Siklus I Pertemuan 2, hingga Siklus II menunjukkan peningkatan yang konsisten dan bermakna pada seluruh aspek yang diamati, meliputi modul ajar, pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru dan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa penerapan

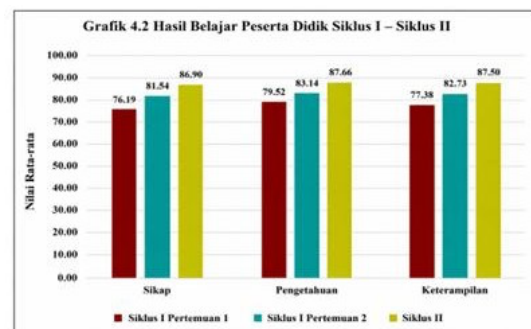
model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV UPT SDN 11 Tambangan Kabupaten Tanah Datar. Untuk memperjelas gambaran peningkatan tersebut, berikut disajikan Grafik 4.1 dan Grafik 4.2 yang menggambarkan perbandingan hasil pengamatan dan hasil belajar peserta didik dari Siklus I hingga Siklus II.

Grafik 4. 1 Hasil Pengamatan Penelitian Siklus I – Siklus II



Berdasarkan Grafik 4.1 di atas, dapat dilihat bahwa seluruh aspek pengamatan penelitian mengalami peningkatan secara konsisten dari Siklus I Pertemuan 1, Siklus I Pertemuan 2, hingga Siklus II. Modul ajar meningkat dari 87,50% pada Siklus I Pertemuan 1 menjadi 93,75% pada Siklus I Pertemuan 2, dan mencapai 100% pada Siklus II. Aktivitas guru meningkat dari 82,14% pada Siklus I Pertemuan 1 menjadi

87,71% pada Siklus I Pertemuan 2, dan mencapai 92,85% pada Siklus II. Adapun aktivitas peserta didik meningkat dari 78,57% pada Siklus I Pertemuan 1 menjadi 82,14% pada Siklus I Pertemuan 2, dan mencapai 92,85% pada Siklus II. Sementara itu, hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari 77,69% pada Siklus I Pertemuan 1 menjadi 82,47% pada Siklus I Pertemuan 2, dan mencapai 87,35% pada Siklus II. Peningkatan pada seluruh aspek tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara bertahap mampu meningkatkan kualitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 11 Tambangan Kabupaten Tanah Datar. **Grafik 4.2 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I-Siklus II**



Berdasarkan Grafik 4.2 di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik pada aspek sikap, pengetahuan,

dan keterampilan mengalami peningkatan secara konsisten dari setiap siklus. Rata-rata nilai sikap meningkat dari 76,19 pada Siklus I Pertemuan 1 menjadi 81,54 pada Siklus I Pertemuan 2, dan mencapai 86,90 pada Siklus II. Rata-rata nilai pengetahuan meningkat dari 79,52 pada Siklus I Pertemuan 1 menjadi 83,14 pada Siklus I Pertemuan 2, dan mencapai 87,66 pada Siklus II. Sementara itu, rata-rata nilai keterampilan meningkat dari 77,38 pada Siklus I Pertemuan 1 menjadi 82,73 pada Siklus I Pertemuan 2, dan mencapai 87,50 pada Siklus II. Peningkatan rata-rata nilai pada ketiga aspek hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penerapan model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPAS secara bertahap mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik pada aspek sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Peningkatan tersebut juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan pada setiap siklus semakin optimal dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar sesuai dengan KKTP yang ditetapkan sebesar 75. **Tabel 3. Perkembangan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik**

Tahap	Jumlah Peserta Didik	Peserta Didik Tuntas	Persentase Ketuntasan	Keterangan

Siklus I	21	19	90,47%	Belum seluruhnya tuntas
Siklus II	21	21	100%	Seluruhnya tuntas

Tabel 3 memperlihatkan bahwa ketuntasan belajar meningkat setelah dilakukan perbaikan tindakan. Pada siklus I terdapat 19 dari 21 peserta didik yang mencapai KKTP dengan persentase 90,47%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, seluruh 21 peserta didik mencapai KKTP sehingga persentase ketuntasan menjadi 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Peningkatan hasil belajar dapat dipahami dari karakteristik TGT yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui interaksi sosial dan pengalaman kompetitif yang sehat. Kegiatan belajar kelompok memungkinkan peserta didik yang memiliki penguasaan materi lebih baik membantu teman yang masih mengalami kesulitan. Proses saling membantu tersebut membuat pemahaman tidak hanya dibangun melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui komunikasi antarpeserta didik.

Permainan dan turnamen menjadi bagian penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi yang lebih menarik. Kompetisi dalam TGT tidak diarahkan untuk menjatuhkan kelompok lain, tetapi menjadi sarana untuk

mendorong peserta didik memberikan kontribusi terbaik bagi kelompok. Kondisi ini dapat membangun tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok.

Peningkatan ranah sikap menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mendukung perkembangan perilaku sosial peserta didik. Selama diskusi dan turnamen, peserta didik belajar menghargai pendapat teman, mematuhi aturan, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap tugas. Perubahan tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pembentukan karakter dan keterampilan sosial.

Peningkatan ranah pengetahuan menunjukkan bahwa kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen dapat membantu peserta didik menguatkan pemahaman terhadap materi IPAS. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengulang konsep melalui pertanyaan dan jawaban, mengoreksi pemahaman, serta mendapatkan umpan balik. Dengan demikian, materi yang dipelajari menjadi lebih mudah diingat karena diperoleh melalui aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung.

Pada ranah keterampilan, peningkatan terlihat melalui keterlibatan peserta didik dalam kegiatan kelompok dan pelaksanaan tugas pembelajaran. Peserta didik belajar berkomunikasi, menyampaikan jawaban, bekerja sama, dan mengikuti prosedur permainan

secara tertib. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman praktik yang mendukung perkembangan keterampilan selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa keberhasilan penerapan TGT sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran. Guru perlu menjelaskan aturan permainan secara sederhana, mengatur waktu secara efektif, memastikan setiap anggota kelompok memperoleh kesempatan berpartisipasi, dan memberikan penguatan secara berkelanjutan. Refleksi pada akhir setiap siklus menjadi bagian penting untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan.

Secara keseluruhan, penerapan Cooperative Learning tipe TGT pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 11 Tambangan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang melalui kerja sama, permainan, dan turnamen dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Keberhasilan seluruh 21 peserta didik mencapai KKTP pada siklus II menjadi bukti bahwa tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan penelitian.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan

hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 11 Tambangan Kabupaten Tanah Datar. Peningkatan tersebut terlihat dari kualitas modul ajar yang meningkat dari 87,50% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, aktivitas guru dari 84,38% menjadi 93,75%, dan aktivitas peserta didik dari 82,81% menjadi 93,75%. Hasil belajar juga mengalami peningkatan pada ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Rata-rata ranah sikap meningkat dari 77,36 menjadi 86,36, pengetahuan dari 83,64 menjadi 89,48, dan keterampilan dari 79,26 menjadi 86,93. Pada akhir siklus II, seluruh 21 peserta didik telah mencapai KKTP 75. Dengan demikian, TGT dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran IPAS yang mampu menciptakan pembelajaran aktif, kolaboratif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan.

Guru disarankan menggunakan model TGT secara terencana dengan menyesuaikan materi, karakteristik peserta didik, dan waktu pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapan TGT pada materi IPAS atau jenjang kelas yang berbeda dengan instrumen penilaian yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

Afrina, R., & Astimar. (2022). Analisis hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 145–152.

<https://scholar.google.com/scholar?q=Analisis+hasil+belajar+siswa+dalam+proses+pembelajaran+di+sekolah+dasar>

Ali, H., Hidayat, R., & Rahman, F. (2022). Metode penelitian kuantitatif dalam pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 55–63.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Metode+penelitian+kuantitatif+dalam+pendidikan>

Anggraena, Y., et al. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>

Ariani, T., & Festiyed. (2021). Analisis model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 98–105.

Azizah, A., Putra, H., & Lestari, S. (2024). Analisis hasil belajar peserta didik pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 110–118.

Azizah, P. N., & Nugroho, A. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar IPAS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 123–132.

Azizah, P. N., & Nugroho, A. (2024).

- Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 120–129.
- Dewi, N. K., & Suryana, D. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2013–2020. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Fitria, Y., & Indrawati, T. (2021). Implementasi pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45–54.
- Hidayat, M., & Suryadi, D. (2023). Penerapan model *cooperative learning* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 72–80.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan pengembangan RPM (Rancangan Pembelajaran Mendalam) Deep Learning Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka pada pendidikan dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawan, D., & Pratama, R. (2022). Pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 55–63.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan RPM (Rancangan Pembelajaran Mendalam) *Deep Learning* berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 123–131. <https://scholar.google.com/scholar?q=Pengembangan+modul+ajar+berbasis+kurikulum+merdeka>
- Novaktha, S., Widodo, H., & Santoso, B. (2023). Penerapan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart dalam pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 66–74.
- Parende, P., & Pane, R. (2020). Penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 88–96. <https://scholar.google.com/scholar?q=Penelitian+tindakan+kelas+meningkatkan+kualitas+pembelajaran>
- Prasetya, S. P. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 33–40.
- Prayogi, A., & Kurniawan, D. (2024). Pendekatan penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 45–52.
- Putri, D., & Sari, M. (2023). Analisis penerapan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPAS di

- sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 134–142.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Pemerintah Republik Indonesia. <https://peraturan.go.id/>
- Ridalfich, A., & Astimar. (2023). Analisis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 85–93. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2505>
- Sari, N., & Handayani, R. (2021). Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 60–68.
- Setiawan, A., & Nugraha, R. (2022). Inovasi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 102–110.
- Shoimin, A. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-RuzzMedia. <https://scholar.google.com/scholar?q=68+model+pembelajaran+inovatif+Shoimin>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutoyo. (2021). Konsep dan penerapan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 40–48.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 101–109.
- Wijaya, H., & Putra, A. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 75–82.
- Wulandari, L., Saputro, H., & Nurhidayati, T. (2023). Upaya meningkatkan minat belajar melalui model *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 150–158.
- Wulandari, L., Saputro, H., & Nurhidayati, T. (2023). Upaya peningkatan minat dan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 210–218.
- Yuliana, R., & Arifin, Z. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 210–218.
- Yuansa, F. A., Rulviana, V., & Maruti, E. S. (2024). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 45–53.

Yuansa, F. A., Rulviana, V., & Maruti, E. S. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 88–96.

Zulkarnain, R., & Hidayah, N. (2022). Efektivitas pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 44–52.