

Analisis Literatur: Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar

Dita Amelia Asshiba¹, Yustia Suntari² Chrisnaji Banindra Yudha³

¹ Universitas Negeri Jakarta, Indonesia; ditaasshiba7@gmail.com

² Universitas Negeri Jakarta, Indonesia; yustiasuntari@unj.ac.id

³ Universitas Negeri Jakarta, Indonesia; chrisnaji@unj.ac.id

Keywords:

learning outcomes;
social science;
learning models;
teams games
tournament;
elementary school

Abstract

Social Studies learning at the elementary school level plays an important role in shaping students' cognitive and social skills. This article presents a descriptive analytical literature review to assess the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on elementary school students' social studies learning outcomes. This study collected and processed secondary data from various articles, journals, and research reports that discussed the implementation of TGT in elementary schools. Most of the findings indicate that the implementation of TGT consistently increases the average IPS score, improves material absorption, and increases the percentage of learning completion. The effectiveness of this model is triggered by a combination of educational game elements, teamwork, and healthy competition that motivate students to be actively involved. Although variations in results arise due to differences in teacher readiness, content suitability, and classroom management, overall evidence supports TGT as a viable alternative strategy to improve the quality of IPS learning. This study also encourages further research to explore the long-term effects of TGT on students' critical thinking skills and character development.

Kata kunci:

hasil belajar; ilmu
pengetahuan sosial;
model pembelajaran;
teams games
tournament; sekolah
dasar

Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar memegang peran penting dalam membentuk kecakapan kognitif dan sosial peserta didik. Artikel ini menyajikan tinjauan literatur deskriptif-analitik untuk menilai pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa SD. Penelitian ini mengumpulkan dan mengolah data sekunder dari berbagai artikel, jurnal, serta laporan penelitian yang membahas implementasi TGT di sekolah dasar. Sebagian besar temuan menunjukkan bahwa penerapan TGT secara konsisten meningkatkan nilai rata-rata IPS, memperbaiki daya serap materi, dan menaikkan persentase ketuntasan belajar. Keefektifan model ini dipicu oleh kombinasi elemen permainan edukatif, kerja sama tim, dan kompetisi sehat yang memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Meskipun variasi hasil muncul akibat perbedaan kesiapan guru, kesesuaian konten, dan manajemen kelas, keseluruhan bukti mendukung TGT sebagai strategi alternatif yang layak untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPS. Studi ini juga mendorong penelitian lebih lanjut guna mengeksplorasi efek jangka panjang TGT pada kemampuan berpikir kritis dan perkembangan karakter siswa.

Corresponding Author: Dita Amelia Asshiba

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia; ditaasshiba7@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang sebagai serangkaian aktivitas yang dirancang secara terencana dan terstruktur guna mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang efektif, hal ini terdapat pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan memiliki sasaran utama untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang interaktif dan mendorong peserta didik mengembangkan potensi mereka. Kualitas kehidupan pribadi dan masyarakat dapat meningkatkan, serta mampu menghasilkan sumber daya manusia yang profesional dan berkualitas menjadi harapan dari pendidikan yang baik. (Merentek et al., 2023) menegaskan bahwa hakikat pendidikan terealisasi melalui interaksi antara proses pengajaran dan pembelajaran.

Perubahan yang signifikan telah terjadi pada Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Indonesia dalam konteks kurikulum pendidikan nasional. Pada awalnya, pendidikan ilmu sosial berfokus pada transfer pengetahuan telah berevolusi menjadi pendekatan pembelajaran yang lebih terintegrasi, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Dalam konteks pembelajaran IPS, siswa dituntut untuk memperoleh pemahaman yang komperhensif terhadap pokok bahasan yang disajikan. Sayangnya, cara penyajian yang monoton, contohnya mengandalkan bacaan teks, kerap memicu kejenuhan di kalangan peserta didik. Kejenuhan ini berdampak negatif mempengaruhi partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan menurunkan hasil belajar mereka (Permadi et al., 2023). Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan strategi yang dapat membuat pembelajaran *joyful, deepful dan meaningful*.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu strategi yang dapat digunakan dengan menawarkan pendekatan yang partisipatif sekaligus kompetitif, sehingga seluruh siswa dapat terlibat setara tanpa memperhatikan perbedaan *background* atau kemampuan (Aziza Fauzia Nurhaliza & Prihatin Ningsih Sagala, 2023). Mengingat antusiasme tinggi siswa SD terhadap aktivitas bermain, pendekatan berbasis turnamen ini sangat sesuai diterapkan di kelas (Adiputra & Heryadi, 2021). (Adha et al., 2023) menjelaskan bahwa model ini meliputi beberapa tahapan, guru menyampaikan materi di kelas, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian mengikuti aktivitas permainan dan kompetisi, yang diakhiri dengan pemberian penghargaan. Dari sejumlah penelitian, diketahui bahwa penerapan model TGT mampu secara signifikan mengoptimalkan hasil prestasi belajar siswa.

Model TGT telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh (Kadek dwiyanti et al., 2024) menunjukkan bahwa

pengaplikasian model ini menunjukkan peningkatan yang berarti dalam pencapaian pembelajaran IPS pada tingkat SD dibandingkan penggunaan metode ceramah. Penelitian lain oleh (Melindawati, 2021) mengungkapkan bahwa implementasi TGT efektif meningkatkan prestasi belajar IPS peserta didik kelas V di SD Negeri 30 Kubu Dalam, Kota Padang. Namun, sebagian besar studi yang membahas model TGT lebih banyak dilakukan dalam bentuk eksperimen langsung di kelas, dengan cakupan atau topik tertentu.

Belum banyak penelitian yang secara sistematis merangkum dan membandingkan berbagai temuan tersebut dalam bentuk kajian literatur yang menyeluruh, khususnya pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. Oleh karena itu diperlukan telaah yang lebih luas dan menyeluruh terhadap hasil-hasil penelitian yang telah ada, agar memberikan gambaran utuh tentang bagaimana pengaruh model TGT diterapkan dalam konteks IPS SD. Penelitian ini mengumpulkan dan menganalisis berbagai temuan dari studi terdahulu untuk mengetahui sejauh mana model TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS, serta menyajikan ringkasan temuan yang dapat dijadikan acuan bagi guru dan peneliti selanjutnya. Dengan demikian, penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan: Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*library research*). Penelitian ini bermaksud untuk mengkaji dan menganalisis secara sistematis fenomena penerapan TGT terhadap hasil belajar pada bidang studi IPS di tingkat Sekolah Dasar dilihat dari penelitian-penelitian terdahulu. Sumber data berasal dari berbagai sumber yang relevan seperti artikel, jurnal, serta dokumen lain yang mendukung pembahasan tentang penerapan model TGT di lingkungan pendidikan dasar. Kriteria inklusi dalam pemilihan literatur meliputi: (1) artikel yang terbit dalam rentang waktu 2020-2025, (2) membahas penerapan model TGT dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, (3) memiliki fokus pada peningkatan hasil belajar, serta (4) telah melalui proses peer-review atau berasal dari sumber akademik terpercaya. Proses seleksi dilakukan melalui pencarian kata kunci seperti "Teams Games Tournament", "hasil belajar", "IPS", dan "sekolah dasar" di database jurnal online seperti Google Scholar, Sinta, dan Garuda. Dari hasil pencarian awal, diperoleh sejumlah artikel yang kemudian diseleksi melalui tahap penyaringan judul dan abstrak, hingga diperoleh artikel yang sesuai untuk dianalisis secara mendalam.

Teknik analisis data yang digunakan berupa pendekatan deskriptif. Teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan *content analysis*. Tahapan analisis meliputi: (1) identifikasi data penting dari tiap literatur, (2) pengelompokan

temuan berdasarkan tema-tema utama, seperti peningkatan hasil belajar, jenis materi, dan implementasi model TGT, (3) interpretasi terhadap persamaan dan perbedaan antar temuan, serta (4) penarikan kesimpulan umum berdasarkan pola dan kecenderungan yang muncul dari berbagai sumber guna memperoleh temuan yang orisinal dan bermakna secara akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ini disajikan tabel 1 yang memuat hasil penelitian-penelitian terdahulu mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, meliputi judul, peneliti, dan hasil yang diperoleh.

Tabel 1

Judul	Peneliti	Hasil
Pengaruh Penggunaan Model Teams Games Tournamet (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar	(Melindawati, 2021)	Temuan penelitian ini menyatakan adanya peningkatan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 5 SD Negeri 30 Kubu Dalam Kota Padang. Terlihat bahwa peserta di kelas TGT meraih rata-rata skor 66,03, sedangkan di kelas dengan metode biasa hanya mencapai 59,8
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamet Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 3 Midang	(Sarah et al., 2024)	Pendekatan kooperatif TGT ternyata secara nyata meningkatkan prestasi IPS siswa kelas V SDN 35 Parak Karakah, Kota Padang, dibandingkan dengan pendekatan konvesional, perbedaan ini terbukti dari pengujian statistik yang telah dilakukan, yaitu thitung 4,287 lebih besar dari tTabel 1,681, juga dengan nilai signifikansi 0,000 yang berada di batas 0,005.
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	(Nurkholifah et al., 2024)	Hasil belajar siswa kelas VI SDN Manggarai 05 mengalami pengaruh signifikan dalam peningkatan pencapaian. Dari hasil uji hipotesis paired sample t-test dan nilai signifikansi 0,001 di bawah batas 0,05.

Pengaruh Model Teams Games Tournamet Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VI SDN 3 Tugu	(Sarah Salsabila et al., 2023)	Dalam penelitian ini tidak terdapat pengaruh substansial model TGT terhadap hasil belajar IPS kelas VI SDN 3 Tugu. Peneliti mencatat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,075, yang lebih besar dari 0,05. Hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak. Sehingga, rata-rata skor post-test antara kelas eksperimen dan kontrol tidak memperlihatkan adanya perubahan yang substansial .
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Kelas V Sekolah Dasar	(Melindawati & Oktavianti, 2021)	Model kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap pencapaian belajar IPS di kelas V SDN 35 Parak Karakah, Kota Padang dibandingkan dengan model konvensional, dengan hasil uji-t dan derajat kebebasan 42 ($n_1 + n_2 - 2 = 23 + 21 - 2$), diperoleh nilai thitung sebesar 95,65, sedangkan tTabel adalah 1,682. Karena thitung > tTabel, H_0 ditolak dan H_1 diterima.
Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournamet (TGT) terhadap Motivasi, Kreativitas, dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar	(Sahmar et al., 2023)	Penerapan model TGT diterapkan di SDN 133 Inpres Pari'risi menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar. Hal ini tercermin pada pre-test 8 siswa berada pada tingkat tinggi, 12 siswa dalam level sedang, dengan 7 siswa tergolong rendah, dan 3 siswa berada dalam level sangat rendah dan tidak ada satupun yang mencapai tingkat sangat tinggi. Hasil post-test kemudian menunjukkan perubahan drastis, tidak ada lagi yang masuk dalam level sangat rendah, sebanyak 5 siswa berhasil masuk tingkat tinggi, 21 siswa dalam tingkatan sedang, dan 4 siswa masih tergolong rendah.

Analisis data mengonfirmasi bahwa penerapan model TGT memberikan dampak yang nyata terhadap pencapaian belajar IPS di tingkat sekolah dasar, yang terlihat dari meningkatnya performa akademik mereka. Namun, sebuah studi kuasi eksperimen di SDN 3 Tugu melaporkan bahwa penerapan model

TGT tidak menghasikan peningkatan signifikan pada hasil belajar IPS di SD tersebut. Temuan ini menegaskan perlunya mempertimbangkan beberapa faktor seperti kesiapan guru, kesesuaian materi, media pembelajaran, monitoring dan refleksi, dan karakteristik siswa berdasarkan respons dan kebutuhan siswa.

Pembahasan

Model Teams Games Tournamet telah teruji sebagai salah satu strategi kooperatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis terhadap beberapa penelitian terdahulu, model TGT tidak hanya meningkatkan akademik siswa, tetapi juga memperbaiki suasana belajar menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Salah satu penelitian yang menjadi acuan yang dilaporkan oleh Melindawati, (2021) yang mencatat adanya peningkatan bermakna pada rata-rata nilai siswa sesuai menerapkan model TGT. Dalam studi tersebut nilai rata-rata IPS siswa pada pembelajaran konvensional hanya sebesar 59,83 dan setelah penerapan model TGT meningkat menjadi 66,03. Data ini mencerminkan bahwa pendekatan berbasis permainan dan kompetisi yang dirancang dalam TGT mampu meningkatkan tingkat pemahaman siswa, yang berdampak pada perbaikan hasil belajar mereka.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sarah et al., (2024) juga menguatkan efektivitas model TGT melalui data statistik. Hasil uji-t menunjukkan bahwa thitung sebesar 4,287, yang secara signifikan lebih besar dari nilai tTabel mencapai angka 1,671 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan TGT dan kelas kontrol yang menerapkan pendekatan konvensional secara dominan sangat nyata dan tidak terjadi secara kebetulan. Penelitian ini menegaskan bahwa strategi kompetitif yang dikemas dalam suasana kooperatif dapat memberikan dorongan motivasi yang kuat.

Sahmar et al., (2023) dalam penelitiannya menyoroti aspek transformasi kategori prestasi siswa setelah penerapan model TGT. Hasil yang mereka temukan menunjukkan adanya pergeseran signifikan dari kategori “sangat rendah” ke kategori “sedang” dan “tinggi” setelah turnamen game dilaksanakan. Dengan kata lain, capaian siswa secara umum juga mengalami perbaikan. Elemen penting dalam keberhasilan ini adalah peran dinamika kelompok, dimana siswa bekerjasama, saling membantu memahami materi, dan merespon tantangan dalam format turnamen secara positif. Kompetensi sehat dalam TGT mendorong siswa untuk bertanggungjawab terhadap kelompoknya, serta memotivasi mereka untuk belajar dengan sungguh-sungguh agar kelompok mereka mendapatkan poin tertinggi dan menjadi kelompok terbaik.

Efektifitas TGT tidak seragam di semua konteks pembelajaran. Hal ini dilihat dalam penelitian kuasi-eksperimen yang dilakukan di SDN 3 Tugu. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan TGT tidak memberikan perbedaan signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,075 ($> 0,05$) menunjukkan bahwa model TGT tidak berdampak nyata dibandingkan metode konvensional pada penelitian tersebut. Penulis menyebutkan beberapa penyebab utama: (1) durasi perlakuan yang terlalu singkat; (2) materi IPS berupa sumber daya alam dinilai kurang cocok dengan karakteristik TGT yang berbasis permainan cepat; (3) kondisi peserta didik saat penelitian seperti kelelahan atau gangguan konsentrasi; serta (4) penggunaan desain *non-equivalent control group* tanpa pre-test, yang menyulitkan pengukuran valid terhadap kesetaraan awal kedua kelompok. Hal ini menegaskan bahwa efektivitas suatu model pembelajaran sangat bergantung pada konteks penerapannya.

Berdasarkan hasil analisis penelitian-penelitian tersebut, efektivitas penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar juga dipengaruhi oleh beberapa aspek. Pertama adalah aspek persiapan dan desain pembelajaran, yang mencakup validasi perangkat pembelajaran seperti RPP dan LDK oleh ahli, pelatihan guru sebelum pelaksanaan, penggunaan desain pretest-posttest untuk memastikan kesetaraan kemampuan awal siswa, serta pelaksanaan TGT sedikitnya dua kali pertemuan dengan pembagian fase yang sistematis, yaitu persiapan, eksplorasi dan turnamen, serta konfirmasi. Setiap siklus TGT umumnya berlangsung selama 45 hingga 60 menit. Kedua, aspek pelaksanaan dan motivasi belajar, yang meliputi pemilihan materi ajar yang konkret dan mudah diubah menjadi soal-soal, pembentukan kelompok belajar heterogen beranggotakan 4 hingga 6 siswa, serta pemanfaatan media permainan seperti kartu soal, papan turnamen, dan sistem poin disertai reward sederhana untuk meningkatkan partisipasi siswa.

Temuan dari Adha et al., (2023) menggarisbawahi pentingnya konsistensi dan kelengkapan dalam penerapan seluruh tahapan model TGT. Dalam implementasinya, model TGT memiliki urutan yang harus dijalankan secara sistematis, mulai dari penyampaian materi, pembentukan kelompok belajar, pelaksanaan permainan atau turnamen, pencatatan skor kelompok, hingga pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Apabila salah satu tahapan tidak dilaksanakan secara optimal misalnya refleksi pembelajaran yang minim atau kurangnya waktu untuk diskusi kelompok, sehingga capaian yang diinginkan mungkin gagal optimal. Oleh karena itu, keberhasilan TGT tidak dapat dipisahkan dari kemampuan guru dalam mengelola kelas secara kreatif,

memberikan instruksi yang jelas, serta menjaga keaktifan seluruh siswa dalam lingkungan yang bersaing klasikal namun tetap kondusif.

Secara keseluruhan, hasil literatur ini memperlihatkan model Teams Games Tournament sebagai pilihan strategi pembelajaran yang potensial dalam mendorong peningkatan prestasi IPS pada siswa SD. Model ini mampu menjawab tantangan pembelajaran yang monoton dan cenderung pasif dengan menghadirkan suasana belajar yang kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan. Namun, penerapannya tetap harus mempertimbangkan berbagai aspek pendukung seperti kesiapan guru, kecakapan siswa dalam *teamwork*, ketersediaan media pendukung, waktu pembelajaran, dan kesesuaian materinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari studi literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe team games tournaments (TGT) ini memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar. Temuan yang paling mencolok adalah bahwa efektivitas TGT bukan semata-mata bergantung pada modelnya, tetapi justru sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kontekstual, seperti kesesuaian materi ajar, durasi pelaksanaan, kesiapan guru, dan kondisi peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Hal ini baru benar-benar terlihat setelah dilakukan telaah mendalam terhadap perbedaan hasil dari beberapa studi. Penemuan ini menjadi penting karena menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dianggap efektif sekalipun tidak akan berhasil tanpa pelaksanaan yang konsisten dan adaptif terhadap situasi kelas.

Secara keilmuan, artikel ini mengkonfirmasi temuan sebelumnya yang menunjukkan efektivitas model kooperatif berbasis permainan dalam meningkatkan nilai rata-rata dan distribusi capaian siswa, sekaligus menambahkan perspektif baru dengan mengidentifikasi variabel moderasi kesiapan guru, kesesuaian materi, manajemen kelas, dan kelengkapan tahapan TGT yang berperan penting dalam keberhasilan implementasi. Dengan menyatukan berbagai faktor keberhasilan dan kegagalan dari beragam konteks, studi ini menawarkan kerangka pemahaman yang lebih menyeluruh tentang syarat-syarat penting yang harus dipenuhi agar TGT benar-benar efektif dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Adapun keterbatasan dari penelitian ini terletak pada ruang lingkup sampel literatur yang dianalisis, yang hanya mencakup enam artikel dan terbatas pada jenjang sekolah dasar saja. Selain itu, variabel yang dikaji hanya berfokus pada hasil belajar IPS, tanpa membandingkan penerapan TGT pada mata pelajaran lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Oleh karena itu,

diperlukan penelitian lanjutan yang lebih luas dengan melibatkan sampel studi yang lebih beragam, baik dari segi jenjang, wilayah, maupun variasi konteks pembelajaran. Untuk memperoleh pemahaman lebih mendalam dan komprehensif, penelitian lanjutan disarankan menggunakan sampel lebih besar dan beragam (jenjang, lokasi, demografi), serta metode campuran kuantitatif dan kualitatif, sehingga kebijakan pembelajaran IPS yang dapat dirancang dengan fokus yang lebih tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, A., Rera, A., & Farisi, S. Al. (2023). Analysis of the TGT Cooperative Learning Model in Physics Learning: In Terms of The Implementation of Procedures and Principles. *International Journal of Education and Teaching Zone*, 2(1), 51-61. <https://doi.org/10.57092/ijetz.v2i1.70>
- 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>
- Aziza Fauzia Nurhaliza, & Prihatin Ningsih Sagala. (2023). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di SMP Negeri 14 Binjai. *Journal of Student Research*, 1(3), 216-229. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i3.1223>
- Jalil, A., & Munif, A. A. (2022). Strategi Pembelajaran PAI Dalam Penerapan Pendidikan Multikultural Di SMP Negeri 1 Gudo. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 140-149. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v2i2.571>
- Kadek dwiyanti, Basilius Redan Werang, & Dewa Ayu Puteri Handayani. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd N 1 Buahian Tahun Pelajaran 2023/2024. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/mpi.v4i3.75442>
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>
- Melindawati, S., & Oktavianti, F. (2021). JURNAL Riset Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, Vol. 3 No. 1 (2021): *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*.
- Merentek, R. M., Perori, Y. A., & Monigir, N. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2023(15), 801-805. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10042348>
- Nurkholifah, S., Safitri, S. N., Hidayat, O. S., & Utami, N. C. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Holistika*, 8(1), 11. <https://doi.org/10.24853/holistika.8.1.11-21>
- Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP. *Journal of Education Research*, 4(1), 197-202. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.139>

- Sahmar, S. W., Idawati, I., & Quraisy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 890–900. <https://doi.org/10.35326/pencerah.v9i4.4144>
- Sarah, A. M., Novitasari, S., & Makki, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament(Tgt)Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn 3 Midang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1).
- Sarah Salsabila, S., Nugraha, F., & Heris Mahendra, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sdn 3 Tugu. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4521–4532. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7975>