
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS DENGAN MODEL KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT DAN MEDIA WORD WALL DI SD NEGERI 130/II PASIR PUTIH

Karmila Alianiranti¹, Megawati², Apdoludin³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Email: karmilaaliani@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan peserta didik dan efektivitas proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 130/II Pasir Putih. Suasana pembelajaran yang kurang interaktif dan metode konvensional menyebabkan siswa kurang antusias dan hasil belajar belum mencapai optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar IPAS melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbasis media Word Wall. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Bertujuan untuk meningkatkan Hasil Belajar IPAS di SD Negeri 130/II Pasir Putih. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap aktivitas pendidik dan peserta didik, serta evaluasi hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, keterlaksanaan pembelajaran oleh pendidik mencapai 76% dan berada pada kategori Baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 92% dengan kategori Sangat Baik. Partisipasi peserta didik juga mengalami peningkatan, dari 65% (kategori Baik dan Sangat Baik) pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Selain itu, hasil belajar IPAS menunjukkan kemajuan yang positif, ditandai dengan semakin banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP dan menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.

Kata Kunci: Team Games Tournament, Word Wall, IPAS, Hasil Belajar.

ABSTRACT: This research was motivated by low student engagement and low learning effectiveness in Natural and Social Sciences (IPAS) in fifth-grade students at SDN 130/II Pasir Putih. The lack of interactive learning environment and conventional methods led to a lack of student enthusiasm and suboptimal learning outcomes. Therefore, this study aimed to improve student engagement and learning outcomes in IPAS through the implementation of a Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model based on a word wall. The method used was Classroom Action Research (CAR), implemented in two cycles. The aim was to improve IPAS learning outcomes at SDN 130/II Pasir Putih. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observations of teacher and student activities, as well as evaluation of learning outcomes. The results of the study showed significant improvement. In cycle I, the implementation of learning by educators reached 76% and was in the Good category, while in cycle II it increased to 92% in the Very Good category. Student participation also increased, from 65% (in the Good and Very Good categories) in cycle I to 90% in cycle II. Furthermore, the results of the Social Sciences learning showed positive progress, marked by an increasing number of students achieving scores above the KKTP

(Qualification Minimum Competency) and demonstrating a deeper understanding of the material.

Keywords: Team Games Tournament, Word Wall, Science, Learning Outcomes.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa, karena tingkat kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas pendidikannya. Meskipun kualitas pendidikan Indonesia masih tertinggal dibandingkan negara-negara tetangga seperti Singapura dan Malaysia, secara bertahap pendidikan di Indonesia menunjukkan peningkatan. Hal ini terbukti dari capaian PISA tahun 2022, di mana peringkat literasi matematika Indonesia naik dari posisi 73 pada PISA 2018 menjadi posisi 70, sedangkan literasi sains meningkat dari posisi 73 menjadi 67. Peningkatan tersebut mencerminkan kemajuan signifikan dalam sistem pendidikan nasional, yang didukung oleh pelatihan pendidik melalui Platform Merdeka Mengajar serta penyediaan materi pembelajaran daring dan hibrida (www.kemdikbud.go.id).

Upaya pemerintah dalam memperkuat kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terlihat dari persiapan menjelang PISA 2024, seperti sosialisasi, simulasi, dan uji coba lapangan di sekolah terpilih. IPAS merupakan studi terpadu yang mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksi manusia sebagai individu dan makhluk sosial (Andreani & Gunansyah, 2023; Mazidah & Sartika, 2023). Kurikulum Merdeka menggabungkan IPA dan IPS menjadi IPAS dengan tujuan mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik (Agustina, 2022).

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar memiliki peranan penting dalam membentuk pengetahuan dasar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Anak usia 5–6 tahun berada pada masa paling potensial untuk belajar karena kemampuan kognitifnya sedang berkembang pesat, rasa ingin tahu tinggi, dan kemampuan meniru kuat, sehingga masa ini strategis untuk menanamkan nilai moral, agama, dan karakter (Khadijah, 2020). Pada tahap operasional konkret, anak mulai memahami konsep logis melalui pengalaman nyata, sehingga penggunaan media pembelajaran konkret seperti alat peraga, eksperimen sederhana, gambar, atau video interaktif sangat diperlukan (Marinda, 2020).

Namun, observasi di kelas V SDN 130/II Pasir Putih menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode konvensional yang satu arah. Materi, seperti rantai makanan,

disampaikan secara abstrak tanpa media konkret, sehingga peserta didik kesulitan memahami konsep, kehilangan minat belajar, dan keterlibatan dalam pembelajaran rendah. Data hasil belajar menunjukkan dari 20 peserta didik, hanya 8 orang (45%) tuntas belajar, sedangkan 12 orang (55%) belum mencapai kriteria ketuntasan (Tabel 1.1). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Word Wall. Model ini menggabungkan unsur permainan dan kompetisi sehat, sehingga mendorong peserta didik bekerja sama, meningkatkan motivasi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Word Wall sebagai media interaktif mendukung kegiatan kuis, teka-teki, dan permainan yang merangsang kreativitas serta keterlibatan peserta didik, sekaligus memudahkan guru menilai pemahaman peserta didik (Sihite, 2024; Rachman & Kartiko, 2021; Nurhayati et al., 2022).

Berdasarkan observasi dan latar belakang tersebut, masalah yang muncul dalam pembelajaran IPAS kelas V SDN 130/II Pasir Putih antara lain: proses pembelajaran yang kurang efektif, sebagian peserta didik kurang memperhatikan materi karena pembelajaran kurang menarik, model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, proses pembelajaran cenderung satu arah, kondisi kelas kurang kondusif, dan masih banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran.

Penelitian ini dibatasi pada peningkatan proses dan hasil belajar IPAS di kelas V SDN 130/II Pasir Putih melalui penerapan model TGT berbasis media Word Wall, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar ranah kognitif. Berdasarkan batasan tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: pertama, bagaimana peningkatan proses belajar IPAS menggunakan model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament berbasis media Word Wall; kedua, bagaimana peningkatan hasil belajar IPAS melalui model yang sama.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan proses belajar IPAS dan hasil belajar IPAS melalui penerapan model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament berbasis media Word Wall di kelas V SDN 130/II Pasir Putih, sehingga diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu kajian sistematis terhadap proses pembelajaran di kelas yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan praktik pendidikan secara langsung. PTK dilaksanakan melalui tindakan nyata yang dirancang dan diterapkan oleh pendidik dalam konteks kelasnya sendiri, dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Tindakan yang dilakukan dapat berupa penerapan metode atau strategi pembelajaran baru, penggunaan media, atau pendekatan berbeda untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas (Arikunto, 2020).

Desain penelitian ini mengacu pada model PTK yang dikembangkan oleh Arikunto (2020) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflecting). Siklus ini diulang hingga tercapai tujuan pembelajaran IPAS yang diharapkan. Bagan alur siklus PTK menurut Arikunto (2019:42) menggambarkan proses ini secara sistematis, di mana setiap siklus menjadi dasar untuk perbaikan dan peningkatan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan fokus pada penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Word Wall untuk meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik pada materi IPAS. Tahap perencanaan meliputi penyusunan rancangan kegiatan per siklus, persiapan materi, perlengkapan pembelajaran, ATP, TP, modul bahan ajar, LKPD, kisi-kisi soal, serta lembar observasi pendidik dan peserta didik.

Tahap pelaksanaan diawali dengan kegiatan pendahuluan, yaitu doa bersama, pemeriksaan kehadiran, menyanyikan lagu tepuk semangat, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti terdiri dari penyajian kelas, pembelajaran dalam kelompok, permainan melalui media Word Wall, pertandingan atau turnamen antar kelompok, dan penghargaan tim berdasarkan skor. Kegiatan ditutup dengan peserta didik menyimpulkan materi, mengkomunikasikan kendala yang dihadapi, serta menerima apresiasi dan motivasi dari pendidik.

Tahap pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk menilai keterlibatan peserta didik, efektivitas pembelajaran, dan interaksi pendidik dengan peserta didik. Tahap refleksi bertujuan mengevaluasi kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran, yang menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan, dengan penerapan model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Word Wall. Hasil penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas pendidik dan peserta didik serta tes hasil belajar.

Pada Siklus I, pertemuan pertama fokus pada pengenalan keanekaragaman budaya dan kearifan lokal melalui presentasi kelas dan diskusi kelompok. Media Word Wall digunakan untuk menekankan kata kunci, sedangkan kelompok heterogen dibentuk untuk mendukung kerja sama. Kegiatan diakhiri dengan penyimpulan materi secara klasikal dan doa bersama.

Pertemuan kedua difokuskan pada tahap Games, Tournament, dan Rekognisi Tim. Peserta didik mengikuti permainan edukatif, kompetisi antarkelompok, dan menerima penghargaan kelompok terbaik. Guru memberikan umpan balik langsung dan memotivasi siswa, sementara kegiatan penutup meliputi penyimpulan materi, evaluasi melalui tes, dan doa bersama.

Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I menunjukkan keterlibatan siswa meningkat, meskipun ketuntasan belajar belum optimal, namun langkah-langkah pembelajaran berbasis TGT dapat mendukung peningkatan pemahaman konsep budaya dan kearifan lokal.

Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat dan wali kelas menggunakan lembar observasi pendidik dan peserta didik. Hasil observasi pendidik pada pertemuan pertama Siklus I menunjukkan bahwa dari total 25 aspek yang diamati, sebanyak 19 aspek terlaksana, dengan persentase pencapaian 76%, masuk dalam kategori “Cukup”. Pelaksanaan kegiatan mencakup penggunaan media Word Wall, pembentukan kelompok belajar, pemberian tugas, fasilitasi diskusi, pelaksanaan permainan edukatif, kompetisi akademik, hingga pemberian penghargaan kepada kelompok berprestasi. Aspek yang belum optimal menjadi catatan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Pendidik Siklus I

| Interval (%) | Skor Perolehan | Kategori |
|---------------------|-----------------------|-----------------|
| 90-100 | - | Sangat Baik |

| | | |
|-------|-----|--------|
| 81-89 | - | Baik |
| 70-80 | 76% | Cukup |
| 50-69 | - | Kurang |
| 0-49 | - | Gagal |

Hasil observasi peserta didik menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang diamati, 13 siswa (65%) masuk kategori “Baik” atau “Sangat Baik” dengan partisipasi aktif dalam diskusi, permainan edukatif, dan tournament. Sementara 7 siswa (35%) berada dalam kategori “Cukup”, cenderung pasif dalam beberapa kegiatan tetapi tetap mengikuti proses pembelajaran dengan tertib. Tidak ada peserta didik yang masuk kategori “Kurang” atau “Sangat Kurang”, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlibat positif dalam pembelajaran.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Peserta Didik Siklus I

| Interval (%) | Jumlah Siswa | Kategori |
|---------------------|---------------------|-----------------|
| 90-100 | 3 | Sangat Baik |
| 81-89 | 10 | Baik |
| 70-80 | 7 | Cukup |
| 50-69 | - | Kurang |
| 0-49 | - | Gagal |

Hasil tes akhir belajar peserta didik menunjukkan bahwa dari 20 peserta didik, 7 siswa memperoleh nilai “Sangat Baik”, 3 siswa masuk kategori “Baik”, 5 siswa “Cukup Baik”, dan 5 siswa “Kurang Baik”. Tidak ada siswa yang masuk kategori “Sangat Kurang”. Siswa dengan nilai tertinggi, Alya Rahmawati dan Muhammad Adri Syam, memperoleh skor 100. Meski demikian, hanya 60% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP \geq 70), sehingga belum memenuhi target minimal ideal 75%. Hasil ini menjadi dasar dilanjutkannya Siklus II untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan seluruh peserta didik secara lebih merata.

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Tes Belajar Siklus I

| Interval | Jumlah Siswa | Kategori |
|-----------------|---------------------|-----------------|
| 90-100 | 7 | Sangat Baik |
| 81-89 | 3 | Baik |
| 70-80 | 5 | Cukup Baik |
| 50-69 | 5 | Kurang Baik |
| <50 | - | Sangat Kurang |

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II dilaksanakan pada tanggal 2 dan 3 Juni 2025, pukul 07.30 sampai 09.40 WIB. Kegiatan ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, yang dirancang untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada Siklus I.

Pada Siklus II, materi pembelajaran difokuskan pada “Kondisi Perekonomian di Daerahku”, meliputi konsep kebutuhan dan keinginan, nilai uang, serta cara penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidik menyiapkan modul, media Word Wall, lembar observasi, serta pengaturan kelas berbentuk huruf “U” untuk mendukung interaksi kelompok. Perubahan teknis seperti penggantian media permainan menjadi kartu soal dan pengurangan durasi waktu menjawab soal bertujuan meningkatkan fokus dan dinamika belajar.

Pada Pertemuan 1, kegiatan diawali dengan pengondisian kelas, absensi, doa, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Inti pembelajaran meliputi presentasi materi, diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi kelompok. Peserta didik aktif berdiskusi, antusias mengikuti permainan, serta menunjukkan kerja sama baik. Kegiatan ditutup dengan penyimpulan materi dan doa bersama.

Pertemuan 2 menekankan praktik penggunaan uang secara bijak. Kegiatan inti berupa Games, Tournament, dan Rekognisi Tim, dengan instruksi jelas, permainan edukatif berbasis Word Wall, serta kompetisi antarkelompok. Pendidik memberikan umpan balik langsung dan penghargaan kepada kelompok terbaik. Siswa menunjukkan keterlibatan tinggi, pemahaman materi meningkat, dan kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan serta mengelola uang secara bijak.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan keterampilan pendidik dan partisipasi siswa. Pada tahap evaluasi, 10 siswa kategori Sangat Baik, 3 Baik, 6 Cukup Baik, dan 1 Kurang Baik; ketuntasan klasikal mencapai 85%, menandakan tujuan pembelajaran tercapai. Refleksi menunjukkan bahwa model Kooperatif Tipe TGT berbasis Word Wall efektif dalam menciptakan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan kooperatif, sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode Team Games Tournament. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas pendidik, dan lembar observasi belajar peserta didik, serta hasil tes akhir belajar setiap akhir siklus.

1. Hasil Siklus I

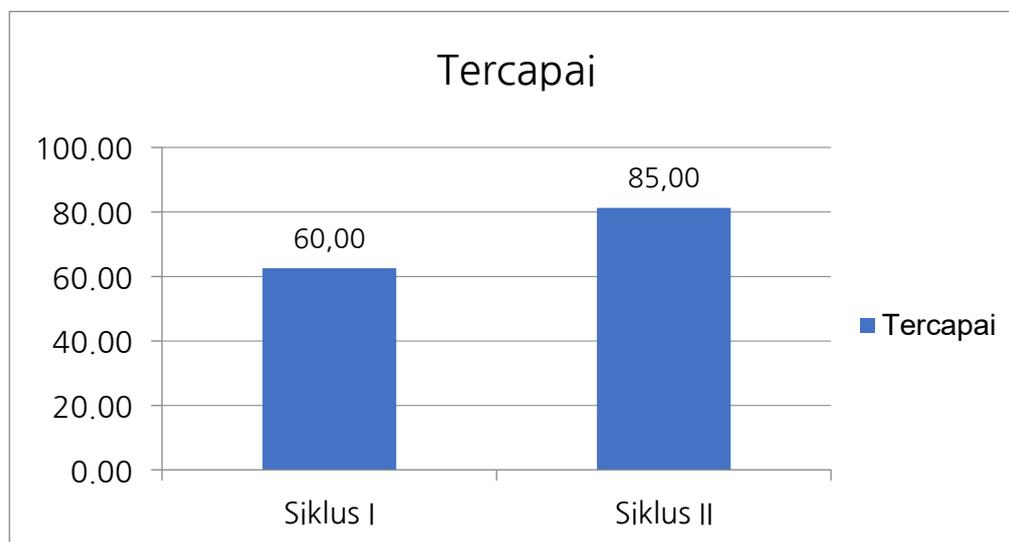
| Interval | Jumlah Siswa | Kategori |
|-----------------|---------------------|-----------------|
| 90-100 | 7 | Sangat Baik |
| 81-89 | 3 | Baik |
| 70-80 | 5 | Cukup Baik |
| 50-69 | 5 | Kurang Baik |
| 0-49 | - | Sangat Kurang |

Berdasarkan tabel, hasil tes belajar siswa pada Siklus I menunjukkan 7 siswa (35%) sangat baik, 3 siswa (15%) baik, 5 siswa (25%) cukup baik, dan 5 siswa (25%) kurang baik. Tidak ada siswa yang sangat kurang. Ketuntasan klasikal hanya mencapai 60%, masih di bawah standar minimum $\geq 75\%$. Hal ini menunjukkan penerapan model TGT pada siklus I belum optimal. Namun, dibandingkan siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, baik dari rata-rata nilai maupun ketuntasan belajar, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil Siklus II

| Interval | Jumlah Siswa | Kategori |
|----------|--------------|---------------|
| 90-100 | 10 | Sangat Baik |
| 81-89 | 3 | Baik |
| 70-80 | 6 | Cukup Baik |
| 50-69 | 1 | Kurang Baik |
| 0-49 | - | Sangat Kurang |

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil tes belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan signifikan. Dari 20 siswa, 10 siswa (50%) memperoleh nilai pada kategori sangat baik, 3 siswa (15%) pada kategori baik, 6 siswa (30%) pada kategori cukup baik, dan hanya 1 siswa (5%) pada kategori kurang baik. Tidak ada siswa yang masuk kategori sangat kurang. Ketuntasan klasikal meningkat menjadi 85%, melampaui target minimum yang ditetapkan.



Perbandingan hasil belajar dari siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan nyata. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 60.00%, sementara pada siklus II mencapai 85.00%, atau terdapat peningkatan sebesar 25%. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Faza dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantu kartu soal

dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 5 secara signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari pra siklus 61,96 menjadi 73,92 pada siklus I dan 81,96 pada siklus II.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Kooperatif Tipe Team Games Tournament berbasis media Word Wall dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 130/II Pasir Putih. Peningkatan ini tampak dari meningkatnya keterlaksanaan kegiatan pembelajaran oleh pendidik, partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung, serta pencapaian hasil belajar siswa.

Pada siklus I, keterlaksanaan pembelajaran oleh pendidik mencapai 76% dan berada pada kategori Baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 92% dan masuk dalam kategori Sangat Baik. Sementara itu, partisipasi peserta didik juga meningkat dari 65% (kategori Baik dan Sangat Baik) pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Hasil belajar IPAS pun menunjukkan kemajuan yang signifikan, dengan semakin banyak siswa yang mencapai nilai di atas KKTP pada siklus I mencapai 12 orang dan pada siklus II mencapai 17 orang sehingga peserta didik dapat memahami materi secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, T. (2021). Pendidikan Anak di SD. In Modul 01: Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. Universitas.
- Agusti, N. M. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. 6(4), 5794–5800.
- Agustina, D. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5).
- Ahmad abdur rochim. (2023). Model-Model Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar (Ahmad Abdul Rochim (ed.)). Eureka Media Aksara, Pustaka Pelajar.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Anjani, D., & Roni Hamdani, A. (2018). Penggunaan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Subtema Kebersamaan Dalam

- Keberagaman. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 243–278.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.74>
- Apdoludin. (2021a). *Inovasi Baru Model Pembelajaran*. Intishar Publishing.
- Apdoludin. (2021b). *Inovasi Baru Model Pembelajaran Model Debat, Analisis, Dan Temuan (DAT)*. Intishar Publishing.
- Apdoludin, K. S., Hamzah, I., Zunarti, R., Nafis, M., & Kurniawan, A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Scientific Approach*. Deepublish Publisher.
- Aprido. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Aprido, Muktar, Andriono, Asister, Tarida, Immanuel, Luvi, A., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran-Kooperatif*. RCI Press.
- Arikunto. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- 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/jear.v6i2.45825>
- Artama, S., Djollong, A. F., Ismail, Lubis, L. H., Kalbi, Yulianti, R., Mukarramah, Mardin, H., Ibrahim, M. B., Fatih, T. A., Holifah, L., & Diana, P. Z. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Mifandi Mandiri Digital.
- Astaman. (2020). Hakikat Belajar Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 6(1), 35–39. <https://doi.org/10.37567/jie.v6i1.104>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Diadit Media.
- Erika Safitri, Hendratno, Luchaidah, M. D. P. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Erika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 163–173.
- Faza, N. M., Dwiana, R., Ismiraj, R., & Fitriani, A. D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 513–520.
- Haerullah, A., & Hasan, S. (2019). *Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi)*. In *Lintas Nalar*. Lintas Nalar.
- Helmiati. (2019). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.

- Herawati. (2020). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Hidayatullah, A., Arafah, F., Puji, A., Ula, A., Prayogo, M. S., Kiai, U., Achmad, H., Jember, S., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, F., & Keguruan, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Wordwall Terhadap Keaktifan Siswa Pembelajaran IPA Kelas IV SD Al-Baitul Amien. *JOURNAL CERDAS MAHASISWA*, 164.
- Immanuel. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. UMM Press.
- Khadijah., D. (2020). Perkembangan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. *UIN Sumatera Utara*, 2–3.
- Komariyah, D. (2018). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar. PT Bumi Aksara.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 9–16. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikan.dasar.v5i1.3192>
- Mukromiyono, Suhardi Marli, T. S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Team Games Tournament Kelas V SDN 29 Pontianak. *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, FKIP, Untan Pontianak*, 20, 1–14.
- Mustafa, P. S. (2024). *Buku Ajar Profesi Keguruan untuk Mahasiswa Pendidikan dan Keguruan*.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Purwaningsih. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(4), 422–427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 9(1), 193–203.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/38113/33699>

- Rohmah, N. A. (2021). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02), 193–210.
- Rosidah. (2018). *Manajemen Pendidikan*. CV Mandar Maju.
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Shoimin, A. (2019). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum K13. Yogyakarta. In *ArRuzz Media* (hal. 85). Lakeisha.
- Sihite, D. M. (2024). Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Belajar Di SMA Swasta Bersama Brastagi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(2), 1854–1859.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Suciyani Suaeb, I Nyoman Sudana Degeng, A. A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhelayanti, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. PT Indeks.
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. In *Borneo : Journal of Islamic Studies* (Vol. 1, Nomor 2). Pustaka Insan. <https://doi.org/10.37567/borneo.v1i2.440>
- Taniredja. (2023). *Penerapan Model-Model Pembelajaran*. Badan Pusat Statistika.
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Wardani, Retna, I., Zuani, P., Immama, M., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>
- Wayan, I., Prasetya, S., Ngurah, G., & Agustika, S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163–172.

- Widodo, S. (2020). Model Pembelajaran Open Ended untuk Menunjang kreativitas dan Berpikir Kreatif Siswa. *Cakrawala Pendidikan*, 12(2), 208–224.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Zainal, A., & dkk. (2017). Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK. Yrama Widya.