

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 119 LALEMPAREE KECAMATAN LILIRILAU KABUPATEN SOPPENG

Satriani DH¹, Adnan K², Nurhikmayani³

Universitas Negeri Makassar

Email: satriani.dh@gmail.com

Email: adnan.K@unm.ac.id

Email: ani123aryacell@gmail.com

(Received: 24-01-2024; Reviewed: 24-02-2024; Revised: 24-03-2024; Accepted: 24-04-2024; Published: 24-05-2024)



©2023 -GSEJ adalah Jurnal yang diterbitkan dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

This research is classroom action research which aims to find out how to apply the Team Games Tournament learning model to improve social studies learning outcomes for class V students at SD Negeri 119 Lathropee, Lilirilau District, Soppeng Regency. Data collection techniques use observation and tests. The data analysis techniques in this research are reducing data, describing data and drawing conclusions. The research results showed that the percentage of teacher activity in cycle I, meeting 1, was 60% (Adequate) and meeting 2 reached 66.66% (Adequate), while the percentage in cycle II, meeting 1, was 80% (Good) and meeting 2 reached 86.66% (Good). The percentage of student activity in cycle I, meeting 1, was 46.66% (Poor) and meeting 2 reached 53.33% (Adequate), while the percentage in cycle II, meeting 1, was 66.66% (Adequate) and meeting 2 reached 80% (Good). Obtaining student learning outcomes in cycle I, there were 9 out of 15 students who completed with an average score of 74 with a learning completeness percentage reaching 60% (Fair), while in cycle II there were 12 out of 15 students who achieved a complete score with an average score of 82 with the percentage of learning completeness reaches 80% (Good). It can be concluded that the Team Games Tournament learning model can improve students' social studies learning outcomes.

Keywords: IPS, Team Games Tournament.

PENDAHULUAN

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan pembelajaran dengan menggunakan strategi kelompok. Tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan, dengan melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status sosial, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur belajar dengan bermain.

Berdasarkan hasil pra penelitian pada tanggal 7-9 Agustus 2023 di SD Negeri 119 Lalemparee Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng. Diperoleh fakta melalui data observasi dan dokumentasi bahwa nilai ulangan akhir pada semester ganjil mata pelajaran IPS di kelas V tergolong rendah dari

nilai ketetapan KKM yaitu ≥ 75 , hal tersebut ditemukan nilai siswa yang tidak mencapai KKM. Data awal nilai ulangan harian pada semester ganjil mata pelajaran IPS sebanyak 15 siswa, ditemukan 7 siswa (46,66%) yang mencapai nilai KKM. Sedangkan siswa yang belum mencapai nilai ≥ 75 sebanyak 8 siswa (53,33%) berada di bawah KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah (terlampir halaman 143).

Menyikapi permasalahan tersebut, maka perlu adanya penerapan strategi pembelajaran yang tepat dan dapat disesuaikan dengan bahan, karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Menurut Santriwati (2019), strategi *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif untuk memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi yang dapat dilihat dari hasil belajar yang peroleh siswa.

Hasil observasi penulis bahwa pembelajaran IPS kurang menarik, disamping itu juga disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam memotivasi siswa sehingga berdampak pada hasil belajar IPS. Pelajaran IPS selalu disajikan secara verbal melalui kegiatan ceramah dan dengan keterlibatan siswa secara minim karena siswa hanya melakukan kegiatan mendengar, mencatat, dan menghafal, sering siswa merasa bosan dikarenakan pembelajaran kurang menarik. Guru juga jarang menggunakan media sebagai alat bantu penyampaian materi agar siswa paham dengan maksud materi yang disampaikan. Jika dibiarkan secara terus menerus hal ini tentunya akan berdampak pada semakin menurunnya hasil belajar IPS siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar. Model pembelajaran TGT menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan pengelompokan heterogen, dengan tahapan belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan. Pembelajaran TGT menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi, dan manfaat penuh terhadap belajar. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok. Permainan dalam turnamen dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka dan gambar (Armidi, 2022).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT secara signifikan mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD (Armidi., 2022). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan hal serupa, yakni dimana penerapan model pembelajaran TGT telah meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian (Sugiata, 2019). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SD. Hasil penelitian Sandra & Theresia (2022) strategi pembelajaran TGT merupakan strategi pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status. Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran TGT sangat layak untuk dibelajarkan kepada siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD. Penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran TGT pada siswa kelas V SD.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran yang berfokus pada kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian ekonomi, geografi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan masyarakat sehari-hari . IPS merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman yang mendasar untuk memahami materi pembelajaran IPS yang disajikan dalam setiap buku pedoman siswa pada kelas tertentu. Penyajian materi yang monoton berupa konsep bacaan menyebabkan mudah dilupakan sehingga siswa jemu dalam proses pembelajaran. Siswa yang mengalami kejemuhan akan mengabaikan penjelasan dari guru dan

melakukan kegiatan di luar pembelajaran, misalnya berbicara atau bermain dengan siswa lain. Dengan demikian, konsep pembelajaran IPS yang disajikan guru kurang dicermati sehingga pemahaman siswa kurang, dan berakibat pada hasil belajar siswa yang rendah (Permadi et al., 2023).

Kebanyakan siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPS adalah pembelajaran yang cenderung membosankan, pembelajaran IPS kurang analisis dalam proses belajar mengajar sehingga kebanyakan siswa malas untuk membaca dan siswa kesulitan dalam memahami materi. Hal ini sesuai pendapat Sarumaha (2021), bahwa dalam pembelajaran, guru kurang bervariatif dalam menciptakan pendekatan pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan siswa terlihat pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian Wulandari et al. (2022) yang menyatakan pembelajaran IPS cenderung menggunakan Strategi konvensional sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Dalam penelitiannya ia menyarankan pemilihan media sebagai alternatif dari penyelesaian masalah pasifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, Savitri et al. (2022) mengatakan salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa ialah dengan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat sehingga siswa mampu merasa nyaman dan senang ketika proses belajar berlangsung. Hal ini dapat diartikan bahwa strategi pembelajaran memiliki pengaruh atau dampak bagi hasil belajar yang ada pada siswa. Menurut Murtiyasi & Hidayah, (2022) mengungkapkan strategi pembelajaran merupakan suatu cara atau teknik yang dipilih untuk mengubah sikap siswa sehingga menjadi kritis, inovatif, kreatif, dan solutif dalam memecahkan masalah.

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang dan mengalami perubahan yang berlangsung sepanjang masa. Pendidikan secara umum adalah suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Manusia di didik menjadi orang yang berguna baik bagi negara, nusa dan bangsa (Yayan Alpian 2019).

Lingkungan pendidikan pertama kali yang diperoleh setiap individu yaitu pada lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Pendidikan formal adalah pendidikan di sekolah yang di peroleh secara teratur, sistematis bertingkat/berjenjang yang terdiri dari atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, dengan mengikuti syarat-syarat yang jelas. Pentingnya pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan membangun martabat bangsa, maka pemerintah berusaha memberikan perhatian yang sungguh-sungguh untuk mengatasi berbagai masalah di bidang peningkatan pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah, sampai tingkat tinggi. Hal ini dijelaskan oleh pengertian pendidikan yang tertuang dalam Undang- Undang No. 20 tahun 2021 pada pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Depdiknas 2021)

Sesuai kutipan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022 pasal 1 ayat 1 bahwa tugas guru sangat penting dalam peningkatan kualitas Pendidikan, karena tanpa mereka tidak ada yang mampu melatih, menilai, mengevaluasi serta membimbing peserta didik. Untuk itu melalui model PBL diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada guru dan siswa tentang keterkaitan model dengan materi pelajaran menggunakan konsep kemampuan berpikir tingkat tinggi berupa kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, dan metakognitif.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penelitian Tindakan Kelas “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 119 Lalemparee Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng”.

Berdasarkan hal tersebut, maka dilaksanakan tindakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 119 Lalemparee Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bermaksud mengungkapkan suatu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran siswa dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 119 Lalemparee Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK yaitu suatu penelitian tindakan yang dilakukan di kelas. PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Arikunto, 2020).

PTK pada dasarnya adalah memberikan tindakan berdasarkan masalah dalam pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ide tentang penelitian tindakan pertama kali dikembangkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946, yang memperkenalkan empat langkah PTK yakni: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Sani dan Sudirman, 2015). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 119 Lalemparee. Dengan jumlah siswa yang dijadikan subjek yaitu 15 orang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan, serta guru 1 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data dilakukan, data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan kualitatif deskriptif. Analisis data ini dihitung dengan cara reduksi data, mendeskripsikan data dan menarik kesimpulan.

Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi indikator proses dan indikator hasil pembelajaran.

Taraf Keberhasilan	Kategori
76 %-100 %	Baik
60%-75 %	Cukup
0%-59%	Kurang

Sumber: Djamarah dan Zain (2014)

HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini akan diuraikan data hasil penelitian dari penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 119 Lalemparee Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Setiap pertemuannya meliputi tiga aspek yang akan dinilai yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada akhir siklus.

Deskripsi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan lembar observasi. Peneliti bertindak sebagai guru dan proses pengamatan dilakukan oleh guru kelas V SD Negeri 119 Lalemparee selaku observer. Hasil observasi didasari atas kesesuaian antara pelaksanaan pembelajaran dengan rancangan RPP dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament yang telah disusun sebelumnya.

Deskripsi Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan lembar observasi. Hasil observasi didasari atas kesesuaian antara pelaksanaan pembelajaran dengan rancangan RPP dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament yang telah disusun sebelumnya.

Hasil Belajar Siswa]

Hasil belajar yang diperoleh pada pelaksanaan penelitian berdasarkan pada hasil tes evaluasi di setiap

akhir siklus. Tes evaluasi berupa tes tertulis yang terdiri dari lima soal dengan alokasi waktu pengerjaan selama 30 menit. Adapun hasil evaluasi dari kedua siklus tersebut sebagai berikut:

Siklus I

Pelaksanaan evaluasi yang dilaksanakan pada siklus I diikuti oleh 15 siswa dan diantara seluruh siswa tersebut terdapat 9 siswa yang memperoleh nilai tuntas dengan nilai rata-rata 74 atau persentase ketuntasan belajar mencapai 60% (Cukup). Nilai perolehan 9 siswa yang mencapai nilai tuntas di antaranya : AFV (80), ARZ (80), AZA (80), INR (80), RQL (80), FDL (80) FJR (80), LTF (80), KHR (80). Sedangkan 6 siswa diantaranya yang memperoleh nilai dibawah standar ketuntasan yaitu: MSN (70), NRM (60), SFN (70), EGL (60), AHL (60) dan FTR (70).

Siklus II

Pelaksanaan evaluasi yang dilaksanakan pada siklus II diikuti oleh 15 siswa dan diantara seluruh siswa tersebut terdapat 12 siswa yang memperoleh nilai tuntas dengan nilai rata-rata 82 atau persentase ketuntasan belajar mencapai 80% (Baik). Nilai perolehan 12 siswa yang mencapai nilai tuntas di antaranya : AFV (80), MSN (80), ARZ (90), AZA (80), SFN (90), INR (80), RQL (90), FDL (80), FJR (90), LTF (90), FTR (80), KHR (90). Sedangkan 3 siswa di antaranya yang memperoleh nilai dibawah standar ketuntasan yaitu: NRM (70), EGL (70) dan AHL (70).

PEMBAHASAN

Hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di siklus I, siswa yang tuntas sebanyak 9 orang sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 6 orang dengan presentase ketuntasan belajar siswa yaitu 60%. Hal ini berarti dalam pembelajaran IPS masih banyak siswa yang belum mencapai KKM 75.

Berdasarkan hasil lembar aktivitas guru pada siklus I, dapat diketahui bahwa aktivitas guru dalam penerapan model TGT masih perlu ditingkatkan mengingat pencapaian hasil belajar siswa masih kurang sehingga diperlukan adanya peningkatan pada siklus selanjutnya. Dengan model TGT yang diterapkan oleh guru direspon baik oleh siswa, meskipun masih ada beberapa orang siswa yang belum aktif dalam proses pembelajaran. Pada siklus I siswa masih perlu dibimbing dan diarahkan siswa ketika berdiskusi dan bertanding. Dari hasil refleksi siklus I perlu diadakan perbaikan terutama pada tahap menjelaskan model pembelajaran dan aturan pertandingan, serta mengorganisir siswa dalam pertandingan berlangsung.

Oleh sebab itu, penulis melanjutkan pada siklus II untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Hasil pelaksanaan penelitian pada siklus II meningkat dilihat dari aktifitas guru dan siswa maupun hasil tes evaluasi siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang meningkat dari 60% menjadi 80% Hasil evaluasi siklus II menunjukkan nilai rata-rata yang dicapai siswa meningkat dari tolak ukur keberhasilan penelitian.

Keberhasilan langkah dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru dapat melaksanakan rancangan pembelajaran yang baik sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran yang diterapkan, yaitu model TGT sehingga hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan telah tercapai dengan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa model TGT dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa di sekolah dasar. Keberhasilan penerapan model TGT juga telah dibuktikan dari hasil penelitian oleh (Armid, 2022) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD” terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar IPS.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Penerapan model TGT diterapkan sesuai dengan Langkah-langkah model TGT. Hal ini terbukti dengan peningkatan aktivitas guru dalam menerapkan model

Global Science Education Journal, Volume 6 Nomor 1 Mei 2024

PBL pada siklus I mencapai kategori Cukup (C) dan pada siklus II mencapai kategori Baik (B). Penerapan model PBL, dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas V SD Negeri 119 Lalemparee Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng. Dibuktikan dari nilai ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 60% atau kategori cukup (C) dan mengalami peningkatan nilai ketuntasan belajar pada siklus II yaitu 80% atau kategori baik (B).

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, model TGT dapat dijadikan sebagai pilihan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V, dan dapat membuat situasi pembelajaran yang aktif.
2. Disarankan kepada penulis selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian ini agar dapat mengembangkan dan berinovasi melalui penerapan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Eduksos*, III(2), 59–76. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=kontribusi+ilm+u+pengetahuan+sosial+dalam+pendidikan+karakter&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DN6RFu2pmlPgJ
- Arikunto. dkk. 2021. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ariza Mahardika. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournamen) Terhadap Hasil Belajar Tema 5 Kelas Iii Sdn Purwantoro 2 Malang. *UMM Institutional Repository*, 12–28. <https://eprints.umm.ac.id/38282/3/2. BAB II.pdf>
- Amirullah, R. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sdn Bontoramba 1 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.
- 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>
- Depdiknas. (2021). Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. *Demographic Research*, 49(0), 1-33 : 29 pag texts + end notes, appendix, referen.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Jeklin, A. (2016). Pengertian Belajar dan Hasil Belajar. July, 1–23.
- Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Makassar, U. M. (2021). Meningkatkan hasil belajar ips melalui model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) pada sisiwa kelas v sdn kip bara-barayya ii makassar.
- Khaerunnisa. (2020). Konsep Pemikiran Model Pembelajaran TGT. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55.
- Mendikbud. (2016). Permendikbud RI Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. JDIH Kemendikbud, 1–168.
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Global Science Education Journal, Volume 6 Nomor 1 Mei 2024

- Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48-57.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. Misykat, 03, 171–187.
- Panduan Tugas Akhir UNM 2023
- 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>
- Ratu, K. R., & Abineno, G. N. (2023). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap hasil belajar siswa tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di kelas v sdi maulafa. *Journal of Character and Elementary Education*, 1(2), 54-64.
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2017). Meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V melalui penerapan pembelajaran kooperatif model teams games tournament (TGT) berbantuan media tebak gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(1), 146-154.