



Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Elida Yanti Putri¹, Esa Yulimarta², Lili Ratnasari³, Ade Marlia⁴, Rosi Satria Ardi⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia

elidayantiputri@gmail.com, esayulimarta21@gmail.com, liliratnasari26@gmail.com,

ademarlia22@guru.sd.belajar.id, rosisatriardi@gmail.com

Abstrak

Elida Yanti Putri. 2024. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V UPT SD Negeri 25 Koto Kaciak Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Pembimbing 1 Esa Yulimarta, S.PdI.,M.Pd. dan pembimbing 2 Lili Ratnasari, S.Hum.,M.Pd.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik karena kurangnya penggunaan model pembelajaran sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Solusi dari pemecahan masalah tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPAS.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V UPT SD Negeri 25 Koto Kaciak pada semester I tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Hasil penelitian pada mata pelajaran IPAS siklus I diperoleh ketuntasan hasil belajar sebanyak 50% dan meningkat pada siklus II menjadi 85%. Pada hasil observasi guru siklus I diperoleh 80,25% dan meningkat pada siklus II menjadi 95,71%. Sedangkan pada aspek peserta didik diperoleh 69,07% dan meningkat pada siklus II menjadi 84,86%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V UPT SD Negeri 25 Koto Kaciak Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.

Kata kunci: Peningkatan hasil belajar, IPAS, model *Teams Games Tournament* (TGT)

PENDAHULUAN

Hasil observasi yang telah dilakukan dengan Ibu Rose Meri Juita, S.Pd selaku wali kelas V UPT SD Negeri 25 Koto Kaciak pada tanggal 14 Mei 2024 diperoleh pada proses pembelajaran terlihat beberapa permasalahan diantaranya: guru kurang menggunakan model yang inovatif dan kreatif terlihat dari metode yang digunakan hanya berpusat pada guru dan media yang digunakannya kurang menarik. Dengan kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran yang digunakan, guru tidak dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga tidak dapat merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif dan kreatif serta peserta didik tidak termotivasi disaat pembelajaran berlangsung. Dari kenyataan tersebut, peserta didik kurang tertarik, bosan dan tidak serius untuk menerima pembelajaran, maka mengakibatkan adanya peserta didik yang suka mengganggu teman, mengantuk dan sering keluar masuk tanpa ada izin dari guru disaat proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut memberikan dampak terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik yang tuntas belajar hanya 40% dan yang belum tuntas 60% yang belum mencapai KKTP yang ditetapkan yaitu 65. Dari latar belakang tersebut, maka penulis mengangkat judul "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V UPT SD Negeri 25 Koto Kaciak Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Tahun Ajaran 2024/2025.

Penelitian yang akan peneliti laksanakan ini relevan dengan penelitian : *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Dede Kurnia Adiputra (2021) dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar". Penelitian yang dilakukan oleh Dede Kurnia Adiputra menghasilkan perubahan pada siklus I dan II memperoleh hasil belajar pada siklus I dengan ketuntasan belajar 45% dan meningkat di siklus II dengan ketuntasan belajar 87%. *Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Rochmad Ari Setyawan dengan judul "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*". Penelitian yang dilakukan oleh Rochmad Ari Setyawan, menghasilkan perubahan yang terjadi pada siklus I dan II memperoleh hasil belajar pada siklus I

didapatkan 60,71 %, dan meningkat disiklus II menjadi 92,86%. *Ketiga*, penelitian yang dilaksanakan oleh Wahyu Astuti (2017) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA”. Penelitian yang dilakukan oleh Sasmawarni, menghasilkan perubahan yang terjadi pada siklus I dan II memperoleh hasil belajar pada siklus I sebanyak 82,05% dan meningkat di siklus II menjadi 92,31%. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik di kelas V UPT SD Negeri 25 Koto Kaciak, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan.

KAJIAN TEORI

Deskripsi Teori

1. Pengertian Belajar

Menurut Ariani dkk (2022:1) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Bunyamin (2021:99) “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan”.

3. Pengertian Pembelajaran IPAS

Menurut Andreani (2023:1851) IPAS didefinisikan sebagai ilmu yang membahas tentang alam semesta dimana terdapat interaksi antara makhluk hidup dan benda mati, serta mempelajari kehidupan manusia sebagai individu sosial yang selalu berhubungan dengan lingkungannya.

4. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Manasikana, dkk (2022:1) “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas”.

5. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Manasikana (2022:72) “Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda”.

6. Langkah-langkah Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Adapun langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin (2009) dalam Sujana, dkk (2023:111) yaitu sebagai berikut.

- Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pengajaran.
- Belajar Tim, pada tahap ini para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetensi dengan tiga peserta).
- Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

7. Kelebihan dan kekurangan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Adapun kelebihan model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Rahmawati (2018:73) yaitu sebagai berikut.

- Model TGT tidak hanya membuat hanya membuat siswa dengan kemampuan tinggi, tetapi siswa yang mampu akademis lebih rendah akan mendorong untuk aktif, dan memiliki peran penting dalam kelompok.
- Model pembelajaran ini dapat mengembangkan rasa kerjasama dan saling menghormati antara siswa dalam anggota kelompoknya.
- Membuat siswa antusias tentang kursus, karena dalam penelitian ini guru membuat kesepakatan tentang imbalan yang akan diberikan untuk siswa sebagai kelompok terbaik.

Adapun kekurangan model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Rahmawati (2018:73) yaitu sebagai berikut.

- a. Memakan waktu yang lama karena pendidik harus menetapkan kondisi yang di tentukan dalam penerapan TGT.
- b. Para guru dituntut untuk pandai memilih mata pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c. Guru harus mempersiapkan sebelum di terapkan, misalnya untuk membuat pertanyaan untuk setiap turnamen meja atau kompetensi dan guru perlu mengetahui ukuran peserta didik yang secara akademis tertinggi ke terendah.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Lokasi penelitian ini di UPT SD Negeri 25 Koto Kaciak Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari siklus I dan II dimulai dari tanggal 22 Juli 2024 sampai tanggal 30 Juli 2024. Adapun subjek penelitian ini adalah semua peserta didik kelas V UPT SD Negeri 25 Koto Kaciak tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 10 orang yang terdiri dari 5 orang perempuan dan 5 orang laki-laki dan observer wali kelas V yaitu Ibu Rose Meri Juita, S.Pd sedangkan peneliti Elida Yanti Putri akan menjadi guru pengajar pada mata pelajaran IPAS selama penelitian berlangsung.

Tahapan Penelitian

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut.

- a. Menyusun jadwal penelitian.
- b. Menetapkan kelas dan mata pelajaran yang diteliti
- c. Menentukan observer dari UPT SD Negeri 25 Koto Kaciak.
- d. Menyusun modul ajar sesuai dengan materi pada hari melakukan tindakan penelitian.
- e. Membuat lembar observasi guru dan peserta didik.
- f. Membuat Lembar Kerja Kelompok Peserta Didik (LKKPD) sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- g. Membuat kartu soal berupa papan TGT.
- h. Membuat soal tes evaluasi.
- i. Menyiapkan mendali penghargaan.
- j. Menyiapkan alat dokumentasi.

2. Pelaksanaan

- a. Kegiatan Pembuka
 - 1) Guru mengucapkan salam.
 - 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin do'a.
 - 3) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
 - 4) Guru bersama peserta didik membaca tujuan pembelajaran.
- b. Kegiatan Inti
 - 1) Guru menyajikan materi sesuai dengan tujuan berupa video pembelajaran. (*Langkah 1 TGT*)
 - 2) Guru bersama peserta didik berdiskusi tentang materi pembelajaran.
 - 3) Guru membentuk kelompok peserta didik secara heterogen yang beranggotakan 3-4 orang perkelompok. (*Langkah 2 TGT*)
 - 4) Guru memberikan kegiatan percobaan terkait materi yang dipelajari kepada kelompok.
 - 5) Guru menginstruksikan setiap kelompok untuk mempelajari materi dari hasil percobaan yang diberikan.
 - 6) Guru memberikan pada setiap kelompok terdapat 1 papan permainan, yang terdiri dari kartu soal bernomor dan lembar jawaban.
 - 7) Guru menentukan nomor urut peserta didik pada meja turnamen, serta memberitahu aturan permainan. (*Langkah 3 TGT*)
 - 8) Peserta didik yang bertanding akan dipertemukan dengan lawan dari kelompok yang memiliki kemampuan setara.
 - 9) Selanjutnya, peserta didik berganti posisi (Sesuai urutan) dengan prosedur yang sama. Setelah selesai, guru menghitung skor yang anggota kelompok dapatkan.
 - 10) Pemberian penghargaan kelompok berupa mendali. Tim sangat baik (kriteria atas), tim baik (kriteria tengah), dan tim kurang baik (kriteria bawah). Setiap anggota tim mendapatkan mendali penghargaan sesuai dengan tingkat kemenangannya. (*Langkah 4 TGT*)
- c. Kegiatan Penutup
 - 1) Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari.
 - 2) Guru melakukan penilaian dengan memberikan lembar tes evaluasi belajar.
 - 3) Guru menutup pembelajaran dengan meminta salah seorang peserta didik memimpin do'a penutup.

3. Pengamatan

Adapun indikator perilaku guru yang diamati: (1) persiapan pelaksanaan pembelajaran, (2) pemberian motivasi, (3) pengelolaan kelas, (4) pelaksanaan pembelajaran, (5) membimbing peserta didik saat melakukan kegiatan pembelajaran dan (6) penerapan model yang digunakan, dan (7) penutup. Dan indikator perilaku peserta didik yang diamati: (1) kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, (2) antusias siswa dalam

mengikuti pembelajaran, (3) interaksi peserta didik dengan guru, (4) interaksi peserta didik dengan peserta didik, (5) partisipasi peserta didik dalam kelompok, (6) partisipasi peserta didik dalam menyimpulkan hasil belajar.

4. Refleksi (Dilakukan pada akhir pertemuan)

Metode Pengumpulan Data

- 1. Observasi:** teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti dari hasil aktivitas guru dan peserta didik.
- 2. Dokumentasi:** suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti berupa foto aktivitas guru dan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3. Tes:** pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau penguasaan materi pembelajaran yang berupa soal dalam bentuk essay yang terdiri dari 5 buah soal.

Analisis Data

1. Data Kualitatif

a. Data Aktivitas Guru dan Peserta Didik

- 1) Skor 4 diberikan jika kriteria yang dilakukan guru dan peserta didik sangat baik
- 2) Skor 3 diberikan jika kriteria yang dilakukan guru dan peserta didik baik
- 3) Skor 2 diberikan jika kriteria yang dilakukan guru dan peserta didik cukup baik
- 4) Skor 1 diberikan jika kriteria yang dilakukan guru dan peserta didik kurang baik

b. Menentukan skor maksimal

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

2. Data Kuantitatif

a. Data Individu

Data kuantitatif ini diperoleh melalui tes hasil belajar yang dilaksanakan pada peserta didik dengan menggunakan rumus Purwanto (2009) dalam Setyowati (2020 : 9) sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

b. Data Klasikal

Rumus yang digunakan untuk mencari persentase ketuntasan peserta didik secara klasikal menggunakan rumus Setyowati (2020:9) yaitu:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

c. Menentukan kriteria tingkat keberhasilan belajar klasikal

Tingkat Keberhasilan %	Arti
>80%	Sangat Tinggi
60 - 79%	Tinggi
40 - 59%	Sedang
20 - 39%	Rendah
< 20%	Sangat Rendah

Sumber : Aqip (2009) dalam Setyowati (2020:10)

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila diperoleh hasil belajar IPAS peserta didik yang mengikuti pembelajaran dapat tercapai. Adapun indikator keberhasilan dibagi menjadi 2, yaitu sebagai berikut.

1. Indikator keberhasilan proses pembelajaran. Penelitian dikatakan berhasil jika semua langkah-langkah model pembelajaran TGT terlaksana dengan baik sehingga dapat mencapai taraf keberhasilan $\geq 76\%$. Menurut Djamaraj dan Zain dalam Maryam St, dkk (2022:427).
2. Indikator keberhasilan hasil. Penelitian dikatakan berhasil apabila data klasikal peserta didik memperoleh persentase ketuntasan sebesar $\geq 75\%$. Menurut Kusumaningrum dan Hardjono (2018:6).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi data Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus I proses pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3x35 menit yaitu pada tanggal 22 Juli 2024 dan 23 Juli 2024. Materi yang dipelajari yaitu cahaya dan sifatnya, dan melihat karena cahaya.

Adapun hasil observasi Siklus I pertemuan 1 yang diperoleh bahwa skor dari observer untuk aktivitas guru sebanyak 119 dengan persentase 78,28% dan meningkat pada pertemuan 2 menjadi 125 dengan persentase 82,23%. Sehingga diperoleh persentase aktivitas guru siklus I sebesar **80,25%**. Sedangkan pada aktivitas peserta didik sebanyak 101 dengan persentase 66,44% dan meningkat pada pertemuan 2 menjadi 109 persentase 71,71%. Sehingga diperoleh persentase siklus I aktivitas peserta didik **69,07%**. Kemudian hasil belajar peserta didik siklus I pertemuan 1 dengan jumlah 10 orang yang tuntas hanya 6 orang dan belum tuntas 4 orang sedangkan pada pertemuan 2 yang tuntas menjadi 4 orang dan belum tuntas 6 orang sehingga diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siklus I sebesar **50%**.

Peserta didik yang belum tuntas disebabkan pada waktu proses pembelajaran berlangsung, ada yang tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Jadi hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar belum sesuai dengan yang diharapkan. Maka dengan demikian, penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

2. Deskripsi Data dan Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus II proses pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3x35 menit yaitu pada tanggal 29 Juli 2024 dan 30 Juli 2024. Materi yang dipelajari yaitu bunyi dan sifatnya, dan mendengar karena bunyi.

Adapun hasil observasi Siklus II pertemuan 1 yang diperoleh bahwa skor dari observer untuk aktivitas guru sebanyak 143 dengan persentase 94,07% dan meningkat pada pertemuan 2 menjadi 148 dengan persentase 97,36%. Sehingga diperoleh persentase aktivitas guru siklus II sebesar **95,71%**. Sedangkan pada aktivitas peserta didik sebanyak 124 dengan persentase 81,57% dan meningkat pada pertemuan 2 menjadi 124 persentase 88,15%. Sehingga diperoleh persentase siklus I aktivitas peserta didik **84,86%**. Kemudian hasil belajar peserta didik siklus II pertemuan 1 dengan jumlah 10 orang yang tuntas hanya 8 orang dan belum tuntas 2 orang sedangkan pada pertemuan 2 yang tuntas menjadi 9 orang dan belum tuntas 1 orang sehingga diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siklus II sebesar **85%**.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa pada penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik di kelas V UPT SD Negeri 25 Koto Kaciak Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan sebesar 50% dan meningkat pada siklus II menjadi 85%. Sedangkan hasil observasi aspek guru siklus I diperoleh persentase 80,25% dan meningkat pada siklus II menjadi 95,71%. Dan pada hasil observasi aspek peserta didik siklus I diperoleh persentase 69,07% dan meningkat pada siklus II menjadi 84,86%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada yang *Pertama* Ibu Eva Suryani, S.Pi, M.M selaku ketua yayasan Widyaswara Indonesia, *Kedua*, Bapak Dr. Fidel Efendi, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widyaswara Indonesia, *Ketiga*, Bapak Esa Yulimarta, S.PdI., M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Lili Ratnasari, S.Hum., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan, bimbingan dan binaan serta

motivasi dalam penulisan skripsi ini, *keempat*, Ibu Pera Osnita, S.Pd selaku kepala sekolah UPT SD Negeri 25 Koto Kaciak yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian disekolah tersebut, *Kelima*, Ibu Rose Meri Juita, S.Pd selaku observer sekaligus guru kelas V UPT SD Negeri 25 Koto Kaciak, *Keenam*, Bapak/ibu majelis guru UPT SD Negeri 25 Koto Kaciak yang telah banyak memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian, *Ketujuh*, kepada orang tua beserta keluarga serta pihak-pihak yang telah banyak memberikan dorongan serta doa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Defitasari Novia & Yulianti. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Boardgame. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4 (3), 1106-1112.
- Auliyah, Hikmah. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Hidden Chart dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV MI Al Washliyah Perbutulan. *Action Research Journal Indonesia*, 4 (1), 71-85.
- Darussalam,2023. Pendampingan sekolah melalui kegiatan kampus mengajar di SD Negeri 17 Sungai Aro. *Jurnal pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(7), 1212-1217.
- Fadillah, Destya Nuryandara dkk. 2024. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal ainarapress org*, 5 (3), 319-325.
- Handini, Iftitah Nurin & Mohammad Budiyanto. 2023. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Permainan Monopoli IPA Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Comprehensive Science*, 2 (7), 2063-2072.
- Helpi, Nike. 2024. Pembuatan Pohon Literasi dan Pengelolaan Perpustakaan di SD Negeri 14 Mudiak Lolo Kabupaten Solok Selatan. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(9), 1321-1324.
- Heristiyana dkk. 2024. Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Puzzle Pada Mata Pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 78 Palembang. *Indonesia Research Journal On Education*, 4 (3), 873-879.
- Khairunnisa, Cut. 2024. Alumni “Saweu Sikula” Sebagai Motivator dalam Melanjutkan Pendidikan Tinggi Pada Siswa SMA Negeri 1 Matang Kuli Aceh Utara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 180-187.
- Mabel, isra dkk. 2023. Peningkatan Mutu Kualitas Mahasiswa dengan implementasi kegiatan diluar perkuliahan melalui program kampus mengajar di SDN 12 Sungai Manau. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(7), 1187-1192.
- Puspita, Rindha dkk. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Cooperatif Type *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 44 Lubuk Linggau. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 4 (1), 125-138.
- Putri, Elida Yanti. 2023. Pemantapan Kemampuan Mengajar Melalui Kegiatan Pengamatan Pembelajaran, Latihan Terbimbing dan Latihan Mandiri di SDN 09 Kepala Bukit Kecamatan Sungai Pagu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 10(10), 1-7.
- Sudarto dkk. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD Negeri 163 Tellulimpoe. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3 (9), 2463-2472.