



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025 Page 3296-3306

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media DSA untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 6 Ampenan

Nurrahmi<sup>1✉</sup>, Syaiful Musaddat<sup>2</sup>, Nurrahma Suryani<sup>3</sup>

Universitas Mataram

Email: [nurraminurri0601@gmail.com](mailto:nurraminurri0601@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Studi ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar mata ilmu pengetahuan alam tentang siklus air pada kelas V. Melalui studi aksi kelas yang berlangsung dalam dua siklus setiap siklus studi ini melalui empat tahap yang berulang, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti berusaha memperbaiki kualitas hasil belajar peserta didik materi siklus air pada siswa kelas V SDN 6 Ampenan dengan jumlah subjek peneliti 33 peserta didik dengan menerapkan model TGT dan media DSA. Studi ini menandakan jika terdapat dari total 33 peserta didik kelas V, terdapat 10 peserta didik (25%) telat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 23 peserta didik (75%) yang belum mampu memenuhi KKM. Tahap siklus I, 19 peserta didik (55%) telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal sementara 14 peserta didik (45%) belum mampu memenuhi KKM. Tahap siklus II hasil belajar peserta didik telah memenuhi kriteria kelulusan. Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) berbantuan sarana DSA (DSA) dapat memperbaiki hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang siklus air pada kelas V SDN 6 Ampenan tahun pelajaran 2023/2024.

*Kata Kunci: Hasil Belajar, Model TGT, Media DSA, Siklus Air*

## Abstract

This study is motivated by the low learning outcomes in the science subject on the water cycle in Grade V. Through classroom action research conducted in two cycles, each cycle in this study went through four repeated stages: planning, implementation, observation, and reflection. The researcher aimed to improve the quality of students' learning outcomes on the water cycle material for Grade V students at SDN 6 Ampenan, involving 33 student participants, by applying the TGT (Teams Games Tournament) model and DSA media. This study indicates that, out of a total of 33 Grade V students, 10 students (25%) initially met the Minimum Mastery Criteria (KKM), while 23 students (75%) were not yet able to meet the KKM. In Cycle I, 19 students (55%) met the KKM, while 14 students (45%) were still unable to meet it. By Cycle II, the learning outcomes of the students met the passing criteria. The application of the TGT (Teams Games Tournament) learning model, supported by DSA (Digital Simulation Aid) tools, can improve learning outcomes in the science subject on the water cycle in Grade V at SDN 6 Ampenan for the 2023/2024 academic year.

Keywords: *Learning Outcomes, TGT Model, DSA Media, Water Cycle*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang fokus utamanya pada proses berpikir kritis dan (Murtiningsih et al., 2024). Disisi lain tidak semua konsep IPA mudah dipahami karena bersifat bastrak dan kompleks serta rumit untuk dimengerti oleh murid. (Eli et al., 2023). Dalam mengajarkan pembelajaran IPA harus banyak melibatkan peserta didik agar bisa berpikir kritis dan terstruktur dalam proses solusi isu Jika tidak diterapkan, hasil belajar murid bisa terdampak. Menurut Mujazi (2020) fokus utama yang perlu dipertimbangkan dalam meingkatkan kualitas pembelajaran siswa ialah ketepatan dan kesesuain guru ketika menentukan model pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran didasarkan pada pertimbangan kebutuhan belajar peserta didik serta karakteritsik materi pembelajara (Mujazi, 2020). Teknik pengajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ialah salah satu alternatif teknik pengajaran yang layak dipertimbangkan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. (Eli et al., 2023). Model *Teams Tournament Games* (TGT) mengarah pada pembelajaran yang menerapkan sistem kerja sama dalam sebuah kelompok kecil untuk melakukan permainan akademik dalam bentuk turnamen (Eli et al., 2023). Sejalan dengan itu Model *Teams Tournament Games* (TGT) ialah teknik pengajaran yang menggunakan pendekatan kelompok kecil untuk mengikuti permainan akademik yang bersifat kompetitif (Gunarta, 2019). Model *Teams Tournament Games* (TGT) memiliki 5 tahapan dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) pemaparan materi, (2) pembagian kelompok kecil, (3) melakuka

game, (4) Turnamen antar kelompok, (5) pemberian rewards (Lestari et al., 2023). Teknik pengajaran kooperatif tipe TGT bisa mengoptimalkan kualitas pembelajaran siswa (Alfira & Syofyan, 2022).

Hasil penelitian ini mendukung temuan sebelumnya oleh Siti Murtiningsih dan rekan-rekan dalam penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA" dengan objek penelitian adalah kelas V Mi Al-Hidayah Tangerang Selatan. Dari hasil penelitian menyatakan bahwa Dibandingkan dengan metode konvensional, teknik pengajaran TGT terbukti mampu memberikan efek positif pada meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep IPA.

Model pembelajaran TGT lebih maksimal jika dikombinasikan dengan media pembelajaran yang mampu memvisualkan fenomena alam seperti siklus air (Afifah et al., 2022). Media diorama dikembangkan sedemikian rupa dalam bentuk 3 dimensi dengan ukuran mini untuk dapat menggambarkan suatu proses/tahapan terjadinya sesuatu secara konkret (Anggraeni & Istianah, 2017). Media DSA mempermudah peserta didik untuk memahami konsep materi siklus air. Pernyataan ini mendukung penelitian sebelumnya oleh laili pernamasari dan rekan-rekan dengan topik studi "Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Diorama Pada Mata Pelajaran IPA". dengan subjek penelitian kelas V Sd Islam Al-Madina. Studi ini menemukan jika penerapan media diorama berdampak positif pada pencapaian hasil belajar IPA kelas V (lima).

Menurut temuan dari wawancara dan observasi di kelas V SD Negeri 6 Ampenan, diperoleh informasi bahwa ketika guru melakukan pelajaran IPA materi siklus air masih minim dalam memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik belum sepenuhnya menguasai materi karena karakteristik materi yang abstrak mengharuskan pemakaian sarana pengajaran yang lebih konkret untuk membantu murid visualisasi. Hal ini berpengaruh pada rendahnya nilai mata pelajaran IPA materi siklus air pada kelas V. Dari 33 peserta didik, 14 atau 45% peserta didik diantaranya memperoleh nilai di atas KKM (60) dan sisanya 19 atau 55% murid masih belum menggapai KKM, yaitu 60. Data tersebut menjelaskan bahwa pemahaman konsep materi siklus air masih belum tinggi.

Uraian di atas menandakan jika integrasi antara teknik pengajaran TGT dan media DSA memberikan efek positif pada hasil belajar IPA peserta didik. Sejalan dengan itu Model Teams Tournament Games (TGT) menciptakan efek positif pada kualitas akademik siswa (Gunarta, 2019). Kemudian Media DSA membantu menciptakan pembelajaran bermakna dan realistis (Yuniarsih, 2021). Dengan diterapkan kombinasi model dan media

dalam pembelajaran bisa menaikkan partisipasi murid dalam kegiatan pembelajaran sehingga mendorong murid untuk lebih berprestasi dalam belajar (Lestari et al., 2023).

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti akan melaksanakan studi aksi kelas dengan tema *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbatuan Media Dsa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas V Sdn 6 Ampenan Tahun Pelajaran 2024/2025*.

## METODE PENELITIAN

Desain studi ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif, yang menghimpun data lewat observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Studi ini berlangsung selama dua kali pertemuan. Subyek studi ini ialah murid kelas V di SDN 6 Ampenan dengan jumlah 33 murid terdiri dari 17 perempuan dan 16 laki-laki. Bahan ajar adalah muatan IPA materi Siklus Air dengan memakai teknik pengajaran TGT dan media DSA. Faktor yang diteliti terdiri dari aktivitas guru dan kualitas akademik siswa. Studi ini mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif yang digali memakai lembar observasi aktivitas murid dan guru serta tes hasil belajar. Tolak ukur kesuksesan dalam PTK ini berdasarkan faktor yang diteliti, yaitu (1) aktivitas guru dalam pembelajaran dinyatakan berhasil jika mencapai skor di antara rentang 26 - 32 dan memperoleh kelas "sangat baik," (2) kualitas belajar siswa secara individu dianggap mencapai ketuntasan jika mencapai nilai >75 dan secara klasikal hasil belajar dikategorikan tuntas jika > 80% murid mendapat nilai >75.

Menurut Arikunto (2010), penelitian tindakan kelas (PTK) adalah upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam kelas melalui tindakan yang sistematis dan reflektif. PTK memberikan ruang bagi guru untuk mengidentifikasi masalah yang ada dalam proses belajar mengajar dan kemudian melakukan tindakan perbaikan yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, pengukuran kesuksesan pembelajaran berdasarkan aktivitas guru dan hasil belajar siswa merupakan langkah yang relevan dan penting untuk mencapai perbaikan yang berkelanjutan. Sukmadinata (2017) menjelaskan bahwa PTK memberikan dampak positif terhadap perkembangan metode pengajaran guru karena prosesnya yang berbasis pada refleksi diri dan perbaikan terus-menerus. Dengan melakukan observasi dan dokumentasi terhadap aktivitas guru dan siswa, PTK membantu menggali pemahaman lebih mendalam mengenai cara terbaik untuk mengimplementasikan teknik pengajaran yang efektif. Dalam penelitian ini, penerapan

teknik TGT (Teams Games Tournament) dan media DSA (Dynamic Systems Approach) berfokus pada meningkatkan interaksi siswa dan efektivitas belajar, yang sejalan dengan teori pengajaran berbasis kolaborasi dan media inovatif. Selain itu, Mulyasa (2011) menambahkan bahwa dalam penilaian PTK, keberhasilan tidak hanya dilihat dari aspek kognitif siswa, tetapi juga dari aspek afektif dan psikomotorik, yang melibatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, dengan menggunakan indikator seperti aktivitas guru dan kualitas hasil belajar siswa, penelitian ini memiliki tujuan yang jelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh, baik di tingkat individu maupun kelas secara keseluruhan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Aktivitas pendidik

Mengacu hasil studi, kombinasi teknik pengajaran Teams Tournament Games (TGT) dengan media DSA berhasil mencapai target keberhasilan yang ditetapkan, dengan aktivitas pendidik memperoleh skor 34-40 untuk kategori sangat baik. Pada pertemuan pertama, aktivitas pendidik memperoleh skor 30 (75%) dengan kategori baik, sedangkan pada pertemuan kedua skor meningkat menjadi 39 (98%) dengan kategori sangat baik, yang tercermin dalam tabel berikut.

Tabel 1. Aktivitas Pendidik

No	Pertemuan	Skor	Kriteria
1	P1	30	Baik
2	P2	39	Sangat baik

Terjadi peningkatan dari 2 kali pertemuan pada aktivitas guru, hal ini berdampak pada peningkatan kegiatan siswa dan hasil akademik mereka, sehingga guru menjadi faktor penentu keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajar. Selaras dengan itu (Radiansyah et al., 2022) mengungkapkan jika efektivitas hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh aktivitas pendidik. Kemudian dijelaskan kembali bahwa, guru sebagai tokoh utama dalam proses pembelajaran (Aziza & Sulaiman, 2023). Yang merancang seluruh aktivitas pembelajaran yang lebih mengutamakan keterlibatan aktif peserta didik (student center)

Pemilihan model dan sarana pengajaran yang tepat dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik bisa mendukung keberhasilan pembelajaran mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, keterampilan guru dalam

menggunakan variasi berbagai model ketika mengajar menjadi hal yang perlu dilakukan untuk mengatasi kebosanan peserta didik selama mengikuti pembelajaran (Wibowo, 2016). Guru perlu merancang pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dengan cara memaksimalkan penggunaan model pembelajaran sebagai teknik pelaksanaan pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk mentransfer materi (Asya Sya & Jember, n.d.).

#### Hasil belajar peserta didik

Hasil studi tindakan kelas yang diterapkan di SDN 6 Ampenan pada materi siklus air menandakan jika peningkatan yang signifikan. Dengan memakai model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan media Diorama Siklus Air (DSA), kemampuan belajar siswa kelas V meningkat secara signifikan dikomparasikan dengan kondisi awal.

Pada tahap pra siklus, data menunjukkan bahwa dari jumlah 33 murid, ada 23 murid (75%) yang belum menyentuh angkat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara hanya 10 peserta didik (25%) yang mampu menyentuh angkat KKM, dengan sebagian besara nilai peserta didik kelas V SDN 6 Ampenan yaitu 55%, nilai paling tinggi 80 dan nilai paling rendah 50. Hal tersebut menunjukkan jika nilai mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 6 Ampenan belum mencapai indikator keberhasilan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Pra siklus

<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah peserta didik</b>	<b>Presentase</b>
<b>Tuntas</b>	10	25%
<b>Belum tuntas</b>	23	75%
<b>Total peserta didik</b>	33	100%

Tabel 1 menandakan jika hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 6 Ampenan pada mata pelajaran IPA, khususnya materi siklus air, masih di bawah standar yang diinginkan. Maka, studi tindakan kelas perlu dijalankan untuk mencari solusi pada isu ini. Studi ini dijalankan sebanyak dua siklus, setiap siklusnya dijalankan 1 kali sesi. Adapun uraian dari tiap siklus berisi langkah perencanaan, pelaksanaan dan observasi serta langkah refleksi. Tujuan tindakan pada siklus I dan siklus II ialah untuk memperoleh angkat perbandingan setiap siklus pembelajaran yang berpengaruh pada prestasi belajar siswa dengan memakai kombinasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan media DSA pada mata pelajaran IPA, sedangkan Aksi pada siklus II lebih berfokus pada penyempurnaan dari adanya kekurangan pada putaran I.

Putaran pertama dijalankan pada tanggal 24 April 2024. Pada pelaksanaan siklus I peneliti melakukan kolaborasi dengan guru dalam perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Dalam hal ini, observasi dikerjakan oleh peneliti dan rekan sejawat. Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan secara terstruktur berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dimulai dari tahap pembukaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dengan mengaplikasikan sintak model TGT. Kemudian dikombinasikan dengan media DSA yang memberikan visualisasi proses terjadinya siklus air, selanjutnya pembelajaran ditutup dengan memberikan soal evaluasi dan kegiatan refleksi pembelajaran. Dari kegiatan pembelajaran siklus I, dilakukan refleksi dengan dibantu oleh teman sejawat kemudian mulai melakukan pengolahan data.

Berdasarkan hasil Analisis dari refleksi pembelajaran siklus I menunjukkan adanya beberapa hambatan yang perlu diatasi pada siklus berikutnya.: (1) pada saat pengamatan media diorama hanya perwakilan dari setiap kelompok yang mengamati sehingga peserta didik lain kurang memahami dan merasa jenuh; (2) hasil pekerjaan kelompok belum terapresiasi secara maksimal; (3) tingkat partisipasi aktif peserta didik masih rendah karena motivasi dari guru belum maksimal. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan dengan pra siklus tetapi belum mencapai batas kriteria ketercapaian pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Siklus 1

<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah peserta didik</b>	<b>Presentase</b>
<b>Tuntas</b>	19	55%
<b>Belum tuntas</b>	14	45%
<b>Total peserta didik</b>	33	100%

Pada siklus II, kegiatan belajar mengajar berfokus pada hasil refleksi pembelajaran siklus 1 mengenai hambatan yang diperoleh selama proses pembelajaran putaran I. Penerapan belajar mengajar putaran II dijalankan pada tanggal 30 April 2024.

Siklus pembelajaran II menyempurnakan hasil refleksi pembelajaran putaran I, dimana media pembelajaran DSA dijekaskan secara klasikal kepada semua kelompok kemudian setiap kelompok bergantian mengamati media DSA. Kemudian guru lebih memotivasi dan memicu semangat murid serta memberikan penghargaan pada murid baik secara berkelompok maupun secara individu. Langkah-langkah perbaikan yang telah dilakukan diharapkan dapat berdampak pada peningkatan kualitas pencapaian akademik siswa mengenai materi siklus air.

Berdasarkan aksi perbaikan siklus II tentang implementasi teknik pengajaran teams games tournament (TGT) berbantuan sarana DSA, secara garis besar dinyatakan berhasil. Praktik teknik pengajaran TGT berhasil menaikkan antusiasme siswa dan secara bertahap memperbaiki hasil belajar mereka, meskipun masih terdapat faktor-faktor yang perlu dibenahi, hal terjadi karena setiap peserta didik akan melakukan pembelajaran dalam kelompok kecil kemudian dilakukan pertandingan materi siklus air dan diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok dengan nilai tertinggi. Disamping itu media DSA dimanfaatkan sehingga murid mempunyai peluang secara langsung mengamati proses terjadinya siklus air.

Tabel 4. hasil siklus 2

<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah peserta didik</b>	<b>Presentase</b>
<b>Tuntas</b>	33	100%
<b>Belum tuntas</b>	0	0%
<b>Total peserta didik</b>	33	100%

Melalui data yang ada, bisa disimpulkan jika intervensi pengajaran yang dijalankan telah efektif dalam menaikkan kualitas belajar siswa kelas V. Seluruh siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar, bahkan melampaui target yang ditetapkan dengan persentase keberhasilan 98% dari keseluruhan peserta didik kelas V. Oleh karena itu, tidak diperlukan siklus perbaikan selanjutnya.

Tabel 5. presentase pra siklus, siklus 1 dan siklus 2

<b>Keterangan</b>	<b>Presentase ketuntasan pra siklus</b>	<b>Presentase ketuntasan siklus 1</b>	<b>Presentase ketuntasan siklus 2</b>
<b>Tuntas</b>	25%	55%	100%
<b>Belum tuntas</b>	75%	45%	0%
<b>Presentase jumlah peserta didik</b>	100%	100%	100%

Hasil analisis pada tabel 5 menjelaskan bahwa pada tahap pra siklus, dari total 33 peserta didik kelas V, terdapat 10 peserta didik (25%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian ada 23 murid (75%) yang belum mampu memenuhi KKM. Kemudian pada siklus I, 19 peserta didik (55%) dari jumlah keseluruhan 33 peserta didik telah telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal, sementara masih ada 14 murid

(45%) yang belum mampu memenuhi KKM. Pada putaran II pencapaian belajar murid telah memenuhi kriteria kelulusan, dengan jumlah 33 peserta didik (100%) telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Implementasi teknik pengajaran Teams Games Tournament (TGT) terdapat kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya (Adiputra & Heryadi, 2021), kelebihannya yaitu: Pertama memperbanyak sumber belajar peserta didik. Kedua Meningkatkan keterampilan kolaboratif dan sikap toleransi. Ketiga Banyak melibatkan peserta didik. Keempat Pemberian Penghargaan diakhir pembelajaran. Pembelajaran menggunakan model TGT memiliki kekurangan yaitu (Sari, 2023) : Ruang kelas menjadi ramai karena adanya kegiatan games dan tournament antar kelompok. banyak aktivitas kinestetik yang dilakukan secara bersamaan. Dan terakhir terdapat beberapa peserta didik yang pasif dalam kelompok.

Pemaksimalan pemakaian teknik Teams Games Tournament dikombinasikan dengan sarana pengajaran DSA berkontribusi dalam memperbaiki pencapaian belajar murid. Penggunaan media DSA bisa menyokong murid lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga muncul keingintahuan terhadap materi siklus air (Hafsah et al., 2023). Media diorama dikembangkan dalam bentuk 3 dimensi untuk dapat menggambarkan proses/tahapan siklus air secara konkret (Anggraeni & Istianah, 2017). Pembelajaran konkret tentu membantu peserta didik lebih mudah untuk menguasai materi pembelajaran sebab bisa melihat langsung proses terjadinya siklus air, dengan demikian pemahaman peserta didik tentang materi siklus air semakin meningkat.

## SIMPULAN

Paduan teknik pengajaran Teams Games Tournament (TGT) dan sarana DSA menandakan efektivitas dalam menaikkan pemahaman siswa tentang siklus air. Peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata siswa dari pra siklus hingga siklus II menjadi indikator jika teknik pengajaran ini berhasil menaikkan pencapaian belajar murid secara bertahap dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik 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>

- Afifah, N. D., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan Media DSA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAdi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 528–533. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4374/2974>
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan peserta didik SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177. <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Anggraeni, R., & Istianah, F. (2017). Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Tentang Daur Air Peserta didik Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 05(03).
- Asya Sya, Y., & Jember, U. (n.d.). *Education Journal : Journal Education Research and Development* Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. 63–74. <https://doi.org/>
- Aziza, A., & Sulaiman. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Dengan Menggunakan Model Baiman Dan Media Diorama Pada Kelas IV Di SDN Gambut 8. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 669–675.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Rineka Cipta.
- Eli, T. E., Bano, V. O., & Enda, R. R. H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament ( TGT ) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Keywords: Learning Models , Team Games Tournaments , Media Posters , Learning Outcomes Ersiane T , Oktoviana Bano V , Rambu Had. *BEST JOURNAL (Biology Education, Sains and Technology)*, 6(2), 36–42.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Hafsah, U. M., Soleh, D. R., & Dewi, Y. R. (2023). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Peserta didik Kelas V SDN Bangunsari 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 644–656.
- Mulyasa, E. (2011). *Manajemen Pembelajaran di Sekolah*. Remaja Rosdakarya.
- Lestari, P. T., Sudiby, E., Aulia, V., Ipa, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Surabaya, U. N. (2023). *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Penerapan Model Pembelajaran*

- Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. 11(1), 16–21. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Mujazi. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 1(5), 448–457.
- Murtiningsih, S., Anggraeni, S. S., Amalia, D., Murtiningsih, S., Anggraini, S. S., Amalia, D., Tinggi, S., & Islam, A. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MENGGUNAKAN TIPE TGT ( TEAM GAMES TOURNAMENT ) TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA DI MI AL-HIDAYAH TANGERANG SELATAN
- PENDAHULUAN Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA ) adalah ilmu yang memiliki ciri khusus yaitu i. 7(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2>.
- Radiansyah, R., Sari, R., Jannah, F., & Masdiyar, M. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siklus Air Menggunakan Model Investigation, Intellectually, Tournament. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 150. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8518>
- Sari, D. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Spin The Wheel Terhadap Hasil Belajar IPA Di SDN 10 Rejang Lebong. 1–117.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Peserta didik Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Yuniarsih, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Menggunakan Model Problem Based Learning dengan Media Diorama. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53857>.