

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PERAN EKONOMI MASYARAKAT KELAS V SDN SIDOSARI

Kana Rosida¹, Titi Anjarini², Nurhidayati³
PGSD, Universitas Muhanmmadiyah Purworejo
Kanarosida049@gmail.com¹ anjarini@umpwr.ac.id² nurhidayati@umpwr.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to 1) Describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model, 2) Increase students' learning engagement through the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model, and 3) Improve students' learning outcomes by applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model. This research employs a Classroom Action Research (CAR) methodology, consisting of two cycles, with each cycle comprising two sessions. The subjects of the study are 20 fifth-grade students at SDN Sidosari, consisting of 7 boys and 13 girls. Data collection methods include interviews, observations, and documentation. The Teams Games Tournament (TGT) learning model is implemented through five stages: 1) Class Presentation, 2) Group Study, 3) Games, 4) Tournaments, and 5) Group Rewards. The observation results indicate that the application of the Teams Games Tournament (TGT) model is highly suitable for Elementary Schools. Student engagement in learning increased from 49% in the pre-cycle stage to 61% in the first cycle, and then significantly to 79% in the second cycle. This data shows that the learning engagement of fifth-grade students has reached the success indicators and is categorized as active. Additionally, students' learning outcomes improved from 61% in the pre-cycle, to 68% in the first cycle, and reached 87% in the second cycle, exceeding the class achievement indicator of ≥ 75 . Based on these results, the application of the Teams Games Tournament (TGT) model is proven effective in increasing student engagement and learning outcomes, making this model a viable strategy for enhancing student engagement and learning outcomes in Elementary Schools.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Student Engagement, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Menggambarkan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), 2) Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT), dan 3) Meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, di mana setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Sidosari yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 7 laki-laki dan 13 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan melalui lima tahapan, yaitu: 1) Penyajian kelas, 2) Belajar kelompok, 3) Permainan, 4) Pertandingan, dan 5) Penghargaan kelompok.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) sangat cocok diterapkan di Sekolah Dasar. Keaktifan belajar siswa yang pada tahap prasiklus mencapai 49% meningkat menjadi 61% pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 79% pada siklus II. Data ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas V telah mencapai indikator keberhasilan dan dikategorikan aktif. Selain itu, hasil tes belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 61% pada prasiklus, menjadi 68% pada siklus I, dan mencapai 87% pada siklus II, yang melebihi indikator pencapaian kelas ≥ 75 . Berdasarkan hasil ini, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, sehingga model ini dapat dijadikan sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT) 1, Keaktifan belajar siswa 2, hasil belajar 3.

A. Pendahuluan

Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau biasa disingkat IPAS di tingkat sekolah dasar adalah salah satu implementasi dari Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan dua muatan, yakni pelajaran IPA dan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS. Tujuan dari integrasi ini adalah untuk mendorong siswa lebih memahami dan mengelola lingkungan alam serta sosial mereka, yang pada gilirannya dapat menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa secara lebih holistik (Adnyana & Yudaparmita, 2023; Agustina dkk., 2022). Pembelajaran IPAS pada muatan IPS khususnya mencakup berbagai konsep seperti geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi, yang

memerlukan pemahaman mendalam dari siswa.

Meskipun demikian, tantangan dalam penyampaian materi IPS tidak dapat dihindari. Guru, meskipun sudah berupaya dengan maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diatur oleh Kemendiknas (2006), masih menghadapi kesulitan dalam membuat siswa memahami materi yang diajarkan. Penggunaan metode ceramah yang masih dominan cenderung kurang efektif dalam mendorong keaktifan dan semangat siswa saat proses belajar-mengajar. Peneliti menetapkan indikator keaktifan siswa dari beberapa pendapat para ahli tersebut adalah 1) Siswa di dalam kelas mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru aspek yang dinilai meliputi mengarahkan indera kepada guru,

fokus pikiran, fokus aktivitas, sikap antusiasme. 2) Siswa memiliki keberanian bertanya meliputi bertanya; tanpa didorong, suara lantang, runtut, sesuai materi. 3) Siswa memiliki keberanian untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok meliputi dengan suara lantang, tanpa didorong, secara runtut, sesuai dengan materi. 4) Siswa aktif di dalam kelompok atau berdiskusi meliputi, terlibat diskusi dalam kelompok, memimpin kelompok, berkerjasama, menjalin interaksi dengan anggota kelompok. 5) Siswa di dalam kelas mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru meliputi, keberanian untuk menjawab tanpa ditunjuk, dengan suara lantang, rasa percaya diri dengan jawaban sendiri, mampu menjawab dengan benar dan tepat. 6) Siswa dapat memberikan pendapat kepada guru maupun teman sejawat meliputi berpendapat secara runtut, berpendapat secara logis, rasa percaya diri, menanggapi pendapat lain. Dengan adanya pembelajaran yang aktif dapat mempengaruhi proses belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Menurut Sudjana (dalam Rezeki, 2019), hasil belajar siswa sangat

berperan penting dalam proses pembelajaran karena untuk mengukur kemampuan siswa. Keaktifan siswa selama pembelajaran menjadi faktor kunci yang mempengaruhi kesuksesan belajar mereka. Prasetyo dan Abduh (2021) menjelaskan bahwa keaktifan belajar siswa yang artinya upaya yang dilakukan oleh siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui berbagai macam kegiatan belajar, dengan tujuan belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Aktivitas belajar yang baik tidak hanya menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam pada aspek kognitif (pengetahuan dan keterampilan berfikir), tetapi juga mencakup pengembangan aspek afektif (minat, keaktifan, dan sikap) dan psikomotorik (keterampilan motorik). Namun, dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN Sidosari, ditemukan bahwa rendahnya tingkat keaktifan siswa berdampak pada hasil belajar mereka yang belum mencapai standar sehingga peneliti akan meneliti hasil belajar menggunakan ranah kognitif dan afektif. Karena ranah kognitif pada hasil belajar terkait dengan kemampuan belajar siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Sedangkan ranah afektif berhubungan dengan

keaktifan atau keterlibatan siswa serta kebiasaan siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan ini, dibutuhkan model pembelajaran dikelas V SDN Sidosari yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa serta relevan dengan kebutuhan mereka. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yakni menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), yang mengintegrasikan elemen permainan dan kompetisi dalam kegiatan belajar. Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dibentuk dengan adanya *games* atau permainan yang dilakukan secara berkelompok, kelompok tersebut terdiri dari 3-5 orang dengan kemampuan belajar maupun karakteristik yang berbeda (Sugiata, 2019). Model TGT sangat cocok untuk karakter siswa kelas V SDN Sidosari.

Menurut Suradi (2021) karakter merupakan sifat yang ada dalam diri siswa yang berkaitan dengan sang pencipta dan lingkungan sekitar. Pada masa siswa sekolah dasar biasa disebut masa kanak-kanak yaitu usia sekitar 7-12 tahun. Karakteristik pada

masa kanak-kanak yaitu siswa sedang mengalami adanya tahap perkembangan pada aspek kognitif maupun psikologi.

- a. Pada aspek kognitif siswa cenderung sudah mulai memahami pengetahuan dan berpikir kedepan.
- b. Pada aspek psikologi, siswa sudah mulai mampu untuk memberikan keputusan yang dibuat sendiri. Sehingga siswa pada masa ini mempunyai ciri yang senang bergaul dengan teman yang sesuai umurnya atau sebaya, mulai mampu menulis, menghitung, mulai mampu membaca dan mengembangkan pola pikir pada diri sendiri.
- c. Karakteristik siswa kelas V SDN Sidosari yang senang bermain, senang bekerja dalam kelompok dan senang dengan adanya tantangan.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model TGT ini terdiri dari lima tahapan, yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, pertandingan, dan pemberian penghargaan pada kelompok. Model TGT juga dipercaya dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa,

sehingga melibatkan peningkatan pada hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini berfokus pada Penerapan model pembelajaran yaitu dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan sebagai langkah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, terutama pada materi peran ekonomi masyarakat di kelas V SDN Sidosari. Peneliti pada penelitian ini berharap agar model TGT dapat menjadi panduan bagi semua guru dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang interaktif. Sehingga kualitas pembelajaran IPAS khususnya muatan IPS di sekolah dasar dapat meningkat secara substansial, hal ini sangat berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih optimal.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas Menurut (Arikunto, 2019) memiliki arti bahwa penelitian ini yang menfokuskan pada situasi kelas yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti. Pada penelitian ini, pendekatan PTK dilakukan

berdasarkan model yang dikemukakan oleh Kammis & McTaggart, yang mencakup empat tahapan utama dalam setiap siklusnya. Tahapan-tahapan tersebut meliputi: (1) Perencanaan, yaitu merancang strategi dan rencana tindakan yang akan diterapkan; (2) Pelaksanaan tindakan, yaitu penerapan rencana yang telah dibuat dalam proses pembelajaran di kelas; (3) Pengamatan, yaitu pengumpulan data dan observasi terhadap hasil atau dampak tindakan yang dilakukan; dan (4) Refleksi, yaitu evaluasi dan analisis pada hasil pengamatan untuk menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian disusun dalam beberapa siklus, dengan masing-masing siklus melibatkan dua pertemuan. Setiap siklus bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, mengimplementasikan tindakan perbaikan, serta mengevaluasi dampak dari tindakan tersebut terhadap adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Siklus berkelanjutan dilakukan sampai tercapai perbaikan yang diinginkan dalam proses pembelajaran. Kemudian teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara,

tes, catatan dan dokumentasi lapangan. Tujuan dari teknik pengumpulan data adalah untuk keperluan mendapatkan data yang diperlukan peneliti (Makbul, 2021).

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan secara yang dilakukan peneliti dibantu wali kelas V SD Negeri Sidosari selama kegiatan pendahuluan atau pra siklus dan kegiatan tindakan Pada siklus 1 dan siklus 2. Metode observasi ini digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran sebelum dilaksanakannya penelitian dan pada saat kegiatan tindakan untuk mengetahui hasil keaktifan belajar siswa dan hasil keterlaksanaan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada responden wali kelas V SDN Sidosari untuk memperoleh informasi dan kondisi pembelajaran yang berkaitan dengan model maupun media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPAS pada materi peran ekonomi masyarakat kelas V SDN Sidosari serta keaktifan dan hasil belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran.

3. Tes

serangkaian soal evaluasi yang terdiri dari soal pilihan ganda tentang materi peran ekonomi masyarakat. Tes diberikan sebanyak 2 kali yakni pada setiap akhir siklus 1 dan siklus 2. Tes ini diberikan untuk mengukur tingkat pencapaian siswa terhadap materi peran ekonomi masyarakat dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).

4. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini adalah pengambilan gambar yang dilakukan oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian dalam bentuk tulisan, gambar ataupun hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi peran ekonomi masyarakat dapat meningkatkan keaktifan belajar, hasil belajar, serta pelaksanaan pembelajaran siswa di kelas V SDN Sidosari. Analisa data yang digunakan untuk mengukur data keaktifan, hasil belajar dan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus dari (Widoyoko, 2022) seperti berikut:

1. Menghitung hasil Skor :

$$SA = \frac{PS}{SMI} \times PS$$

Keterangan:

SA: Sekor Akhir

PS= Perolehan Skor

SMI= Skor Maksimal Akhir

SP= Skala Penilaian (100)

2. Menghitung rata-rata hasil skor:

Rata-rata nilai akhir

$$= \frac{\text{Jumlah Total Skor}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100\%$$

3. Kriteria Pensekoran:

Tabel 1. Kriteria Pensekoran

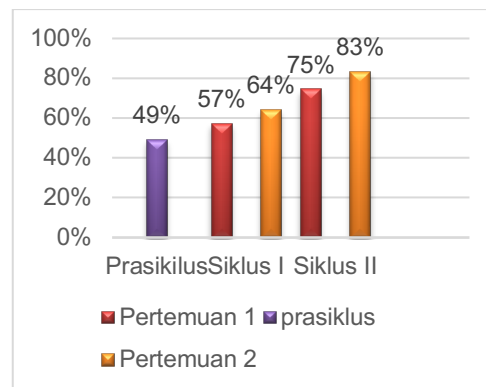
Capaian	Kriteria
90-100%	Baik Sekali
80-89%	Baik
70-79%	Cukup Baik
<70%	Kurang Baik

(Sumber: Widoyoko, 2022)

Berikut adalah hasil dan pembahasannya dari hasil keaktifan siswa, hasil belajar siswa, dan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT:

1. Keaktifan Belajar Siswa

Penelitian ini mengungkapkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keaktifan belajar siswa, yang terlihat dari perbandingan hasil antara tahap prasiklus dan Siklus II. Kenaikan dalam observasi keaktifan siswa dapat dilihat melalui grafik berikut:



Grafik 1 Peningkatan Keaktifan belajar

Berdasarkan grafik gambar peningkatan keaktifan bahwa pada tahap awal (prasiklus), keaktifan belajar siswa tercatat sebesar 49%. Setelah penerapan model pembelajaran TGT, Terdapat peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa. Pada Siklus I, keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 57% pada Pertemuan 1 dan 64% pada Pertemuan 2. Peningkatan berlanjut pada Siklus II, dengan keaktifan mencapai 75% di Pertemuan 1 dan 83% di Pertemuan 2. Meskipun ada peningkatan, Siklus I menunjukkan bahwa beberapa aspek, seperti kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi aktif, masih memerlukan perhatian lebih. Namun, secara keseluruhan, keaktifan siswa menunjukkan tren

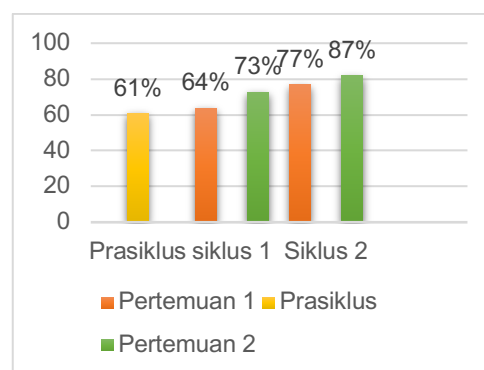
peningkatan yang konsisten selama penelitian.

Pada tahap prasiklus, suasana kelas cenderung pasif, dengan banyak siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran. Mereka lebih banyak menjadi pendengar daripada peserta yang aktif berinteraksi. Namun, setelah penerapan model TGT, suasana kelas mulai berubah. Pada siklus I, meskipun peningkatan keaktifan masih tergolong minimal, siswa mulai menunjukkan antusiasme yang lebih baik dalam mengikuti kegiatan belajar. Ini disebabkan oleh unsur permainan dalam TGT yang menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif. Peningkatan yang signifikan terlihat pada siklus II, di mana hampir semua siswa terlibat dalam kegiatan belajar dengan penuh semangat, terutama karena adanya elemen kompetisi dalam TGT yang membuat mereka termotivasi untuk berpartisipasi lebih aktif.

2. Hasil Belajar Siswa

Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan setelah diterapkannya model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran berkat adanya elemen permainan dan kompetisi. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari grafik berikut:



Grafik 2 Peningkatan Hasil Belajar

Menurut grafik, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pada tahap prasiklus, nilai rata-rata siswa adalah 61%, yang berada di bawah batas KKTP yaitu ≥ 75 . Setelah penerapan model TGT, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 64% pada Pertemuan 1 Siklus I, meskipun masih banyak siswa yang belum mencapai KKTP. Pada Pertemuan 2 Siklus I, rata-rata nilai naik menjadi 73%, dengan 12 siswa yang telah memenuhi KKTP. Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 77% pada

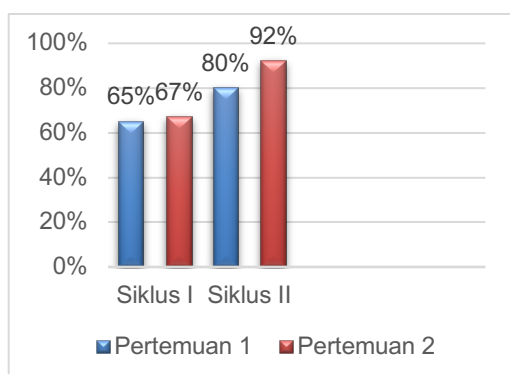
Pertemuan 1 dan 87% pada Pertemuan 2, yang termasuk dalam kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah berhasil mencapai KKTP, mengindikasikan peningkatan yang baik dalam hasil belajar mereka.

Pada tahap prasiklus, rata-rata nilai siswa masih rendah, mencerminkan kurangnya pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Banyak siswa yang belum mencapai standar ketuntasan minimal, menunjukkan perlunya intervensi dalam metode pembelajaran. Setelah diterapkannya model TGT, terjadi perubahan positif dalam hasil belajar. Pada siklus I, meskipun peningkatannya tidak terlalu signifikan, sudah ada indikasi bahwa siswa mulai lebih memahami materi dengan lebih baik. Hal ini didorong oleh cara penyampaian materi yang interaktif melalui TGT, di mana siswa belajar dalam kelompok dan saling berbagi pengetahuan. Pada siklus II, peningkatan hasil belajar menjadi lebih signifikan, dengan rata-rata nilai yang jauh lebih tinggi. Siswa tidak hanya mampu

memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis dan analitis, yang tercermin dalam hasil ujian yang semakin baik. Model TGT terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa secara keseluruhan.

3. Keterlaksanaan Pembelajaran

Pentingnya evaluasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran tidak dapat diabaikan karena berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Keterlaksanaan pembelajaran merupakan indikator penting dalam mengukur seberapa efektif suatu model pengajaran diterapkan di kelas. Aspek keterlaksanaan pembelajaran juga terdapat peningkatan kemajuan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan dalam observasi pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat dari grafik berikut:



Grafik 3 Keterlaksanaan Pembelajaran TGT

Grafik menunjukkan peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan model *Teams Games Tournament*. Pada Siklus I, keterlaksanaan pembelajaran berada dalam kategori "kurang baik," dengan rata-rata 65% pada Pertemuan 1 dan sedikit meningkat menjadi 67% pada Pertemuan 2. Namun, pada Siklus II, terjadi lonjakan signifikan, dengan rata-rata 80% pada Pertemuan 1 dan mencapai 92% pada Pertemuan 2, yang dikategorikan sebagai "baik" hingga "sangat baik." Peningkatan ini mengindikasikan bahwa model TGT diterapkan lebih efektif pada Siklus II, yang berdampak positif pada keaktifan dan hasil belajar siswa.

Secara singkat, hasil menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament*

(TGT) meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran secara signifikan. Pembahasan ini sejalan dengan teori yang mendukung bahwa model pembelajaran yang melibatkan elemen permainan dan kompetisi dapat memperbaiki keterlaksanaan dan hasil pembelajaran.

Selain itu, hasil ini juga mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan telah berhasil mengoptimalkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Dengan demikian, implementasi perbaikan dan inovasi dalam model pembelajaran bukan hanya mampu memenuhi target-target yang telah ditetapkan, tetapi juga berhasil meningkatkan kualitas keseluruhan pengalaman belajar siswa di SDN Sidosari.

D. Kesimpulan

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi peran ekonomi masyarakat di kelas V SDN Sidosari menunjukkan hasil yang sangat positif. Penerapan model TGT berhasil meningkatkan

keterlaksanaan pembelajaran, dengan persentase peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II, mencapai 92% pada pertemuan kedua. Selain itu, keaktifan siswa mengalami kemajuan yang berarti, meningkat dari 49% pada prasiklus menjadi 83% pada siklus II. Rata-rata nilai siswa juga menunjukkan perbaikan yang signifikan, dari 61% pada prasiklus menjadi 87% pada siklus II. Temuan ini menegaskan efektivitas model pembelajaran TGT dengan 5 sintak tersebut dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Model TGT terbukti mampu memperbaiki keterlaksanaan pembelajaran, dengan perubahan jelas dari kategori kurang baik pada siklus I menjadi sangat baik pada siklus II. Keaktifan siswa, yang awalnya rendah pada prasiklus, meningkat secara signifikan pada siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa menunjukkan perbaikan yang konsisten, dengan rata-rata nilai yang terus meningkat dari prasiklus hingga siklus II. Ini membuktikan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi, tetapi juga memperbaiki kualitas keseluruhan pengalaman belajar di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar sekolah memperluas pengetahuan tentang berbagai model pembelajaran untuk mendukung implementasi metode yang inovatif dan efektif. Pendidik diharapkan untuk terus menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Sementara itu, siswa disarankan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran agar mereka dapat memanfaatkan potensi mereka secara maksimal dan meraih hasil belajar yang lebih optimal. Penerapan model ini terbukti memberikan dampak positif terhadap efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran serta hasil akademik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. 2023. Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/edukasi/article/view/3023/2192>
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187.

<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3662/pdf>

Arikunto, S. 2019. *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara

Eko Putro Widoyoko. 2022. *Penilaian Autentik Konsep dan Implementasi di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Prasetyo, A. D., & Abduh, M. 2021. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.

<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>

Rezeki, C. C. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas IX. 3 SMP Negeri 12 Kota Jambi (Doctoral dissertation, UNIVVERSITAS JAMBI).

<https://repository.unja.ac.id/58114/>