

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V SD NEGERI 2 MATA IE

Khaira¹, Tursinawati², Mislinawati³

^{1,2,3}PGSD FKIP, Universitas Syiah Kuala

¹khairaira15@gmail.com, ²tursinawati@usk.ac.id,

³mislina_tp@usk.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of collaboration skills among fifth-grade students in Science and Social Studies (IPAS) learning at SD Negeri 2 Mata Ie. The study aimed to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model and students' collaboration skills during the learning process. This research employed a descriptive qualitative approach. The participants consisted of one fifth-grade teacher and 20 fifth-grade students. Data were collected through classroom observations and structured interviews with the teacher. The data were analyzed using the Miles and Huberman model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model was carried out through five stages, namely class presentation, team study, games, tournaments, and team recognition. The implementation of these stages encouraged students to participate actively in group activities and facilitated the development of collaboration skills. Students' collaboration skills were categorized as good to very good. The indicators of mutual respect (3.35) and responsibility (3.30) were categorized as very good, while active contribution (3.20), productive work (3.20), and flexibility and compromise (3.15) were categorized as good. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model can support the development of collaboration skills in IPAS learning.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Cooperative Learning, Collaboration Skills, IPAS Learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Mata Ie. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta keterampilan kolaborasi siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru kelas V dan 20 siswa kelas V. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara terstruktur. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Pelaksanaan setiap tahapan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan kelompok serta memfasilitasi berkembangnya keterampilan kolaborasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa berada pada kategori baik hingga sangat baik. Indikator sikap saling menghargai memperoleh skor rata-rata 3,35 dan tanggung jawab sebesar 3,30 dengan kategori sangat baik. Sementara itu, indikator berkontribusi secara aktif sebesar 3,20, bekerja secara produktif sebesar 3,20, serta fleksibilitas dan kompromi sebesar 3,15 berada pada kategori baik. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), keterampilan kolaborasi, pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Seiring dengan perkembangan pendidikan abad ke-21, peserta didik tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran, tetapi juga memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Salah satu keterampilan yang menjadi perhatian utama adalah keterampilan kolaborasi, yang termasuk dalam kompetensi 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication*). Keterampilan kolaborasi diperlukan agar peserta didik mampu bekerja sama, bertanggung jawab terhadap

tugas kelompok, menghargai pendapat orang lain, serta menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama.

Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan kolaborasi perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan teman sebaya. Menurut Greenstein (dalam Ilma et al., 2024), keterampilan kolaborasi mencakup kemampuan bekerja sama, bertanggung jawab, saling menghargai, serta berkompromi dalam mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu, proses pembelajaran hendaknya dirancang tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial

peserta didik melalui berbagai aktivitas kolaboratif.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Karakteristik pembelajaran IPAS menuntut peserta didik untuk mengamati, berdiskusi, menganalisis permasalahan, serta mengemukakan solusi terhadap berbagai persoalan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS sangat memerlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan kerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SD Negeri 2 Mata le, ditemukan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik masih belum berkembang secara optimal. Pada saat pembelajaran kelompok berlangsung, hanya beberapa peserta didik yang aktif mengemukakan pendapat dan

menyelesaikan tugas, sedangkan sebagian besar anggota kelompok lainnya cenderung pasif serta bergantung pada teman yang memiliki kemampuan lebih baik. Selain itu, pembagian tugas dalam kelompok belum berjalan secara merata sehingga tanggung jawab antaranggota kelompok belum terlaksana dengan baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, berkontribusi, bertanggung jawab, berkompromi, dan saling menghargai masih perlu ditingkatkan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan kolaborasi adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok heterogen, berdiskusi, bermain melalui permainan akademik, mengikuti turnamen, serta memperoleh penghargaan berdasarkan hasil kerja kelompok. Menurut Slavin (dalam Zakarina et al., 2024), pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antarpeserta didik dalam kelompok untuk

mencapai tujuan belajar bersama. Melalui tahapan penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok, model TGT tidak hanya mendorong peningkatan pemahaman materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan interaksi sosial, tanggung jawab, serta partisipasi aktif setiap anggota kelompok.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Kusumaningtyas et al. (2024) melaporkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian Diah dan Siregar (2023) juga menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mendeskripsikan penerapan model TGT dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 2 Mata le, masih terbatas. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan

karena berfokus pada implementasi model TGT dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi peserta didik berdasarkan lima indikator, yaitu berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan tanggung jawab, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi, serta menunjukkan sikap saling menghargai.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Mata le. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pengembangan keterampilan kolaborasi di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas V dan 20 siswa

kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Mata le dengan subjek penelitian seorang guru kelas V dan 20 siswa kelas V. Data penelitian diperoleh melalui observasi terhadap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan keterampilan kolaborasi siswa serta wawancara dengan guru kelas.

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Pelaksanaan penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPAS kelas V B terlaksana dengan baik melalui lima tahapan (sintaks) utama: penyajian kelas (*class presentation*), belajar kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan

penghargaan kelompok (*team recognition*).

Pada tahap penyajian kelas, guru menyampaikan materi permasalahan lingkungan (pencemaran air, udara, tanah, dan deforestasi) menggunakan PowerPoint yang dilengkapi dengan gambar-gambar konkret kerusakan lingkungan nyata di dunia. Media visual tersebut mampu menarik perhatian siswa, sehingga hampir seluruh siswa mampu mengidentifikasi berbagai bentuk permasalahan lingkungan berdasarkan gambar yang diamati.

Pada tahap belajar kelompok, siswa dibagi menjadi 4 kelompok heterogen (5 anggota per kelompok) berdasarkan kemampuan akademik dan gender. Siswa mengamati video penebangan hutan lalu berdiskusi aktif mengisi LKPD kelompok. Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam berdiskusi dan saling membantu menyelesaikan tugas kelompok. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif sehingga guru memberikan bimbingan dan pertanyaan pemantik agar seluruh anggota kelompok terlibat dalam diskusi.

Tahap permainan menjadi kegiatan yang paling menarik perhatian siswa. Dengan media berupa sepatu yang disusun sebagai lintasan permainan, siswa secara bergantian menjawab kasus permasalahan lingkungan yang dibacakan guru sambil bekerja sama menentukan jawaban kelompok. Antusiasme siswa tampak dari seruan saling menyemangati antaranggota kelompok dan upaya bersama untuk memperoleh skor terbaik, meskipun sempat terjadi sedikit gangguan ketertiban pada awal permainan yang kemudian dapat diatasi melalui arahan tegas guru.

Pada tahap turnamen, perwakilan tiap kelompok menempati meja turnamen berdasarkan peringkat skor yang diperoleh pada tahap permainan, kemudian mengerjakan lembar kerja berisi empat kasus permasalahan lingkungan aktual, yaitu bencana banjir bandang dan longsor di Sumatera, kerusakan hutan akibat alih fungsi lahan sawit di Kalimantan, pencemaran udara di Jakarta, serta pencemaran Sungai Citarum. Meskipun hanya satu siswa yang tampil sebagai perwakilan di meja

turnamen, anggota kelompok lain tetap aktif memberikan masukan dan membantu perwakilannya, menunjukkan tingginya kontribusi kolektif dalam kelompok. Guru menyampaikan bahwa kegiatan turnamen membuat siswa lebih percaya diri dan berusaha memberikan masukan kepada kelompok lain untuk memperoleh skor tambahan.

Pada tahap penghargaan kelompok, guru memberikan apresiasi kepada kelompok berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh selama pembelajaran. Pemberian penghargaan disambut dengan antusias oleh siswa dan mendorong mereka untuk tetap menjaga kerja sama selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa penerapan model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa lebih berani mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran serta lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok.

2. Keterampilan Kolaborasi Siswa

Keterampilan kolaborasi siswa diamati berdasarkan lima indikator, yaitu berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan tanggung jawab, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi, serta menunjukkan sikap saling menghargai.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Menunjukkan sikap saling menghargai	3,35	Sangat Baik
2	Menunjukkan tanggung jawab	3,30	Sangat Baik
3	Berkontribusi secara aktif	3,20	Baik
4	Bekerja secara produktif	3,20	Baik
5	Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi	3,15	Baik
Rata-rata Keseluruhan		3,24	Baik

Berdasarkan hasil analisis observasi keterampilan kolaborasi siswa (Tabel 1), diperoleh rata-rata keseluruhan keterampilan kolaborasi siswa sebesar 3,24 dengan kategori baik. Dari lima indikator yang diamati, indikator menunjukkan sikap saling menghargai memperoleh rata-rata tertinggi sebesar 3,35 dengan kategori sangat baik. Sebagian besar siswa mampu mendengarkan pendapat rekan kelompok secara seksama tanpa memotong

pembicaraan, menggunakan kalimat yang komunikatif serta santun saat presentasi inter-kelompok, memberikan umpan balik positif, serta bersikap sportif dengan memberikan apresiasi berupa tepuk tangan meriah kepada tim pemenang kompetisi tanpa memunculkan rasa sentimen negatif atau ejekan.

Indikator menunjukkan sikap tanggung jawab memperoleh skor 3,30 (kategori Sangat Baik). Selama kegiatan pembelajaran, sebagian besar siswa melaksanakan tugas sesuai pembagian peran dalam kelompok (seperti pencatat materi, pembaca kasus, dan juru bicara presentasi) secara sukarela serta menuntaskan pengerjaan lembar penugasan LKPD tepat waktu.

Aspek berkontribusi secara aktif dan bekerja secara produktif sama-sama memperoleh skor 3,20 (kategori Baik). Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah berpartisipasi dalam diskusi kelompok, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama menyelesaikan LKPD. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang cenderung menunggu arahan dari

teman atau guru sebelum memberikan kontribusi dalam diskusi.

Sementara itu, aspek fleksibilitas dan kompromi memperoleh skor rata-rata terendah yaitu 3,15 namun tetap berada pada kategori Baik. Siswa secara umum telah terbuka menerima koreksi argumentasi ilmiah dari teman sebaya atau guru kelas. Rendahnya nilai pada indikator ini dipengaruhi oleh dinamika kelompok pada akhir pengerjaan tugas, di mana beberapa keputusan akhir mayoritas masih dominan dipengaruhi atau diambil alih oleh siswa dengan kemampuan akademik lebih menonjol di kelompoknya ketika durasi waktu pengerjaan tersisa sedikit.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Mata le memberikan dampak positif terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Mata le. Penerapan model ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kemampuan

bekerja sama dalam kelompok, tanggung jawab terhadap tugas, serta sikap saling menghargai antarsiswa. Melalui tahapan penyajian kelas, belajar kelompok, games, turnamen, dan penghargaan, siswa tidak lagi hanya bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu, tetapi mulai berpartisipasi aktif dalam diskusi, bertukar pendapat, dan membantu anggota kelompok menyelesaikan tugas. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nandalia dan Rukmi (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong peserta didik untuk saling membantu, berdiskusi, dan bertukar pendapat sehingga pemahaman terhadap materi berkembang lebih baik. Hasil tersebut juga mendukung teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky (dalam Nathasya, 2024) yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kerja sama antarpeserta didik.

Penerapan model TGT juga menumbuhkan ketergantungan positif antaranggota kelompok. Setiap siswa menyadari bahwa keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi seluruh anggota sehingga mereka saling membantu memahami materi, berdiskusi untuk menyelesaikan

permasalahan, dan bekerja sama memperoleh skor terbaik pada tahap *games* maupun turnamen. Temuan ini mendukung pendapat Farman et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui kerja sama dalam kelompok kecil, di mana keberhasilan kelompok bergantung pada partisipasi aktif seluruh anggotanya.

Hasil observasi terhadap lima indikator keterampilan kolaborasi menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 3,24 dengan kategori baik, yang terdiri atas indikator berkontribusi secara aktif (3,20), bekerja secara produktif (3,30), menunjukkan tanggung jawab (3,30), menunjukkan fleksibilitas dan kompromi (3,15), serta menunjukkan sikap saling menghargai (3,35). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu memfasilitasi berkembangnya keterampilan kolaborasi siswa melalui aktivitas diskusi, permainan, dan penyelesaian masalah secara bersama. Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Greenstein yang menyatakan bahwa kolaborasi merupakan kemampuan bekerja bersama melalui kegiatan mendengarkan, memberikan

tanggapan, mengemukakan pendapat, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Selain itu, Yanti dan Yhasmin (2023) menjelaskan bahwa keterampilan kolaborasi ditunjukkan melalui adanya ketergantungan positif, tanggung jawab individu, komunikasi yang efektif, dan kemampuan bekerja sama.

Indikator saling menghargai memperoleh skor tertinggi (3,35) dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mampu menghargai pendapat teman, berkomunikasi secara santun, serta menunjukkan sikap sportif selama pembelajaran. Sebaliknya, indikator fleksibilitas dan kompromi memperoleh skor terendah (3,15), meskipun masih berada pada kategori baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih cenderung mengikuti keputusan teman yang lebih dominan ketika waktu diskusi terbatas. Oleh karena itu, kemampuan bermusyawarah dan memberikan kesempatan yang seimbang kepada setiap anggota kelompok masih perlu terus dikembangkan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Pujiasmanto (2023) yang

menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi tidak hanya mencakup kemampuan bekerja sama secara efektif, tetapi juga kemampuan bersikap fleksibel dan melakukan kompromi untuk mencapai tujuan bersama.

Keberhasilan penerapan model TGT juga didukung oleh peran guru sebagai fasilitator yang secara aktif membimbing jalannya diskusi, memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa yang pasif, serta mengingatkan siswa untuk menghargai pendapat teman. Peran tersebut sesuai dengan pendapat Klemm (dalam Djoko, 2020) yang menyatakan bahwa guru dalam pembelajaran kolaboratif berfungsi sebagai mediator yang memfasilitasi proses belajar tanpa mendominasi aktivitas peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian ini masih menghadapi beberapa kendala, antara lain gangguan teknis pada media pembelajaran, kondisi kelas yang kurang kondusif pada tahap games, masih adanya siswa yang pasif atau bergantung pada teman yang lebih dominan, serta keterbatasan waktu pada tahap diskusi dan permainan. Namun demikian, kendala tersebut tidak

mengurangi keberhasilan penerapan model TGT dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Melalui kegiatan belajar yang bersifat kooperatif, kompetitif, dan menyenangkan, siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, bertanggung jawab, bersikap fleksibel, serta saling menghargai dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Mata le terlaksana dengan baik melalui lima tahapan, yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Setiap tahapan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, bekerja sama, serta

bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa berada pada kategori baik hingga sangat baik. Indikator sikap saling menghargai dan tanggung jawab memperoleh kategori sangat baik, sedangkan indikator berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, serta fleksibilitas dan kompromi berada pada kategori baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendukung berkembangnya keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, P. D. K. P., & I Dewa Putu, J. (2023). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Biologi Kelas 11 Dapat Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 12(2), 121–133.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Djoko, A. (2020). Pembelajaran Kolaboratif. *Diklus*, XVII(September), 292–304.
- Farman, Rahma Ashari Hamzah, Winarto, P. M., Puspitasari Setyaningrum, Muhammad Reissyaf, D., Misesani, Dyah Rahmawati, Dina Firliana Nurddin, N., Dias Laksita Dewi, Lusiana Mariyeta Balik, M. A., Luthfia Ayu Karina, Ahmad Syaiful, Latifah, R., & Rustanuarsi, S. R. (2025). Cooperative Learning dalam Kurikulum Merdeka.
- Herdiansyah, G. P. (2025). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Problem Based Learning Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 7(1), 65–77.
- Ilma, S., Sam, N. F., & Iring, I. (2024). Keterampilan Kolaborasi, Kreativitas, dan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa melalui Pembelajaran berbasis Proyek: Studi Kasus pada Pembuatan Sediaan Mikroskopis. *Biodik*, 10(3), 416–423. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i3.33110>
- Juliwartini, N. K. (2025). The Effect of the Use of the Learning Model (TGT) of Team Games Tournament Assisted by Media Question Box on the Learning Outcomes of Social Studies of Grade IV Students of SD Inpres 1 Birobuli. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 08(06), 3225–3232. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v8-i06-19>

- Kemendikbudristek. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C. Merdeka Mengajar, 16. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kusumaningtyas, D., Anam, F., & Fitriyah, E. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas IV SDN Pakis V Surabaya. *Journal of Educational Science and E-Learning*, 1(2), 130–136.
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Nandalia, L., & Rukmi, A. S. (2018). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share Pada Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sdn Burengan 2 Kota Kediri. *Jpgsd*, 6(3), 260–269.
- Nasution, S. (2018). Meningkatkan hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tgt Dalam Mata Pelajaran Pkn Kelas Vi Sdn 097 Gunung Barani. *Jurnal Guru Kita* PGSD, 1(3), 144. <https://doi.org/10.24114/jgk.v1i3.9471>
- Nathasya, H. (2024). No TitleE/ENH. *Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(1), 70–80.
- Putri, A. A., Mardiana, T., & Wijayanto, S. (2022). Pengaruh model teams games tournament berbantuan media question card terhadap pemahaman konsep bangun ruang. *Borobudur Educational Review*, 2(2), 50–57. <https://doi.org/10.31603/bedr.6793>
- Sa'diyyah, D. N., Rahayu, A. H., & Dahlani, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Komunikasi Siswa Pada Materi Gaya Di Sekitar Kita. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 3(2), 193–206.
- Setiani, S. A. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 5(4), 389. <https://doi.org/10.32884/ideas.v5i4.227>
- Shoimin, A. (2017). Enam Puluh Delapan (68) Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (2 ed.). Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (2 ed.). Bandung:Alfabeta.
- Suhelayanti, Z. S., & Rahmawati, I. (2023). *Pembelajaran Ilmu*

- Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).
In Penerbit Yayasan Kita Menulis.
Suparlan, S. (2019). Teori
Konstruktivisme dalam
Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–
88.
<https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Wulandar, F. K., Mulyadiprana, A., &
Merliana, A. (2025). Analisis
pengaruh model pembelajaran.
Dikfis Pascasarjana Unimed,
4(2), 29–34.
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023).
Peningkatan Keterampilan
Kolaborasi Siswa Melalui
Penerapan Model Pembelajaran
Kooperatif TGT (Team Game
Tournament) Pada Siswa Kelas
Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh
Full Day. *JIPSOS: Jurnal Inovasi
Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1),
62–68.
- Yulianto, W. D., Sumardi, K., &
Berman, E. T. (2016). Model
Pembelajaran Teams Games
Tournament Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal
of Mechanical Engineering
Education*, 1(2), 323.
<https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>
- Yulitri, R., Putri, W. O., Trisoni, R., &
Hardi, E. (2020). Penerapan
Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe Teams Games Tournament
(TGT) Melalui Kegiatan Outbound
Untuk Meningkatkan
Kemampuan Kerjasama.
*Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan
Konseling)*, 5(1), 33–40.
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai,
R., & Pattipeillohi, A. (2024).
Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan
Ips Dalam Kurikulum Merdeka
Dalam Upaya Penguatan Literasi
Sains Dan Sosial Di Sekolah
Dasar. *Damhil Education Journal*,
4(1), 50.
- <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>