

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 20 INDARUNG**

Jawharatul Husniah<sup>1</sup>, Ade Irma Suryani<sup>2</sup>, Siti Aisyah<sup>3</sup>,  
Intania Ananda Jonisa<sup>4</sup>, Ardi Saputra Aceh<sup>5</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzkia

[jawharatulh@gmail.com](mailto:jawharatulh@gmail.com), [adeirmasuryani@adzkia.ac.id](mailto:adeirmasuryani@adzkia.ac.id),

[siti\\_aisyah@adzkia.ac.id](mailto:siti_aisyah@adzkia.ac.id), [intaniaanandajonisa@adzkia.ac.id](mailto:intaniaanandajonisa@adzkia.ac.id),

[ardisaputraaceh@adzkia.ac.id](mailto:ardisaputraaceh@adzkia.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research was motivated by the low social studies learning outcomes of fourth-grade students at SDN 20 Indarung, as indicated by the number of students who had not achieved the Minimum Learning Achievement Criteria. The learning process was still dominated by lecture, question-and-answer, and simple discussion methods, causing students to be less active and less motivated in learning. This study aimed to determine the effect of the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by interactive PowerPoint media on students' social studies learning outcomes. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Posttest Only Control Group Design. The population consisted of all fourth-grade students of SDN 20 Indarung, comprising two classes. The sampling technique used was total sampling, with class IV A as the experimental class and class IV B as the control class. The research instrument was a multiple-choice objective test. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and the Mann–Whitney U test. The results showed a significance value of  $0.003 < 0.05$ ; therefore,  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. This indicates that there was a significant effect of implementing the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by interactive PowerPoint media on the social studies learning outcomes of fourth-grade students at SDN 20 Indarung. This was evidenced by the higher average posttest score of the experimental class compared to the control class. The implementation of the TGT learning model assisted by interactive PowerPoint media was able to improve students' activeness, cooperation, motivation, and understanding in social studies learning.*

**Keywords:** *interactive PowerPoint, learning outcomes, Social Studies, Teams Games Tournament (TGT)*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN 20 Indarung yang ditandai dengan masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai KKTP. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

pengaruh model pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN 20 Indarung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Posttest Only Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 20 Indarung yang terdiri atas dua kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, yaitu kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Mann-Whitney U. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,003 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN 20 Indarung. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Model pembelajaran TGT berbantuan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPS.

**Kata Kunci:** Hasil belajar, IPS, *PowerPoint* interaktif, *Teams Games Tournament* (TGT)

#### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap kehidupan sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan sekitarnya. Lebih dari sekadar transfer pengetahuan faktual, pembelajaran IPS diarahkan untuk menumbuhkan literasi sosial, kemampuan berpikir kritis, serta sikap tanggung jawab sebagai anggota masyarakat. Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di jenjang sekolah dasar semakin menegaskan pentingnya pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual agar peserta didik tidak hanya menguasai

materi, tetapi juga mengembangkan karakter dan keterampilan sosial.

Namun, praktik di lapangan sering kali belum sejalan dengan tuntutan tersebut. Pembelajaran IPS di banyak sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana yang cenderung berpusat pada guru. Kondisi ini ditemukan pula di SDN 20 Indarung, tempat penelitian yang menjadi rujukan artikel ini dilakukan. Observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di sekolah tersebut mengungkap sejumlah persoalan: peserta didik cenderung pasif, kerja sama kelompok belum optimal karena hanya sebagian siswa yang aktif, dan banyak peserta didik yang ragu-ragu

menyampaikan pendapat. Data nilai formatif memperkuat gambaran ini hanya 40% peserta didik kelas IV A dan 36,6% peserta didik kelas IV B yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara sebagian besar lainnya masih berada di bawah standar minimal.

Persoalan semacam ini menunjukkan adanya kesenjangan antara metode pembelajaran yang digunakan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang secara psikologis masih membutuhkan unsur permainan, interaksi sosial, dan penguatan yang konkret dalam belajar. Metode konvensional yang minim variasi cenderung membuat peserta didik cepat jenuh dan kurang termotivasi, sehingga berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar. Di sinilah relevansi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menjadi penting untuk dikaji lebih lanjut, terutama ketika dipadukan dengan media pembelajaran berbasis teknologi seperti PowerPoint interaktif.

Model TGT dipilih karena karakteristiknya yang khas: peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen, belajar bersama untuk

menguasai materi, kemudian berkompetisi dalam turnamen akademik untuk memperoleh skor kelompok. Struktur ini memungkinkan seluruh peserta didik terlibat aktif tanpa memandang tingkat kemampuan akademiknya, karena setiap anggota kelompok memiliki peran dan kontribusi yang setara dalam sistem turnamen. Ketika dipadukan dengan media PowerPoint interaktif yang dilengkapi navigasi dinamis, kuis responsif, dan animasi terprogram, unsur kompetisi dan kolaborasi dalam TGT dapat diperkuat oleh daya tarik visual dan interaktivitas digital.

Artikel ini bertujuan untuk mengulas secara analitis bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media PowerPoint interaktif memengaruhi hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar, dengan merujuk pada temuan penelitian kuasi-eksperimen yang dilakukan di SDN 20 Indarung, Kota Padang. Pembahasan difokuskan pada aspek metode pembelajaran—mulai dari konsep dasar, langkah penerapan, hingga bukti empiris pengaruhnya terhadap capaian belajar peserta didik sehingga dapat memberikan gambaran yang

komprehensif bagi mahasiswa kependidikan maupun praktisi di lapangan mengenai efektivitas model ini sebagai alternatif pembelajaran IPS di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian yang menjadi rujukan artikel ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yaitu penelitian yang bertujuan mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang relatif terkendali. Desain yang digunakan adalah Quasi Experimental Design dengan bentuk Posttest Only Control Group Design, yaitu desain yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa dilakukan pengacakan (randomisasi) subjek, karena kelas yang digunakan merupakan kelas yang telah terbentuk sebelumnya.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 20 Indarung, Kecamatan Lubuk Kilangan, Kota Padang, yang terdiri atas kelas IV A dan IV B dengan total 60 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol

didasarkan pada kesetaraan kemampuan awal kedua kelas, yang ditunjukkan oleh selisih rata-rata nilai formatif yang relatif kecil (kelas IV A sebesar 71,3 dan kelas IV B sebesar 70,3). Berdasarkan hal tersebut, kelas IV B ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan model pembelajaran Cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media PowerPoint interaktif, sedangkan kelas IV A ditetapkan sebagai kelas kontrol yang tetap menggunakan pembelajaran konvensional.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media PowerPoint interaktif, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS peserta didik. Instrumen penelitian berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji cobakan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal, sehingga diperoleh butir soal yang layak dipakai sebagai alat ukur.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes, yaitu pemberian posttest kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada akhir proses pembelajaran. Data hasil posttest selanjutnya dianalisis melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, uji homogenitas menggunakan uji Levene, serta uji hipotesis. Karena data hasil posttest tidak berdistribusi normal dan variansnya tidak homogen, uji hipotesis dilakukan dengan statistik nonparametrik, yaitu uji Mann-Whitney U, dengan bantuan program SPSS.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

1. Konsep Dasar Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Model Teams Games Tournament merupakan salah satu varian pembelajaran kooperatif yang menempatkan kompetisi antarkelompok sebagai inti kegiatan belajar. Peserta didik dibentuk menjadi tim-tim kecil beranggotakan empat hingga enam orang secara heterogen, baik dari sisi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar

belakang. Heterogenitas ini bukan tanpa alasan: pengelompokan yang beragam mendorong peserta didik untuk saling melengkapi dan berperan sebagai tutor sebaya, sehingga peserta didik yang lebih memahami materi dapat membantu rekan sekelompoknya sebelum memasuki tahap kompetisi.

Tahapan penerapan TGT umumnya mengikuti lima fase yang diadaptasi dari konsep Slavin, yaitu penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (team), permainan (game), pertandingan atau turnamen (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Pada tahap penyajian kelas, guru menyampaikan materi secara langsung, kemudian peserta didik mendalaminya bersama kelompok masing-masing. Setelah dirasa siap, peserta didik mengikuti permainan akademik berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengukur pemahaman mereka, dan hasil dari permainan tersebut diakumulasikan dalam turnamen antarkelompok. Tahap akhir berupa pemberian penghargaan kepada kelompok dengan perolehan skor tertinggi, sebagai bentuk apresiasi sekaligus penguat motivasi belajar.

Karakteristik yang membedakan TGT dari model kooperatif lain terletak pada sistem turnamennya yang memberi kesempatan setara bagi seluruh peserta didik untuk berkontribusi, terlepas dari tingkat kemampuan akademiknya. Dalam praktiknya, sistem ini biasanya menempatkan peserta didik pada meja turnamen sesuai kemampuan yang setara, sehingga peserta didik dengan kemampuan rendah tetap memiliki peluang menyumbang poin bagi kelompoknya. Mekanisme inilah yang membuat TGT dinilai lebih inklusif dibandingkan model kooperatif konvensional, karena tidak hanya peserta didik berprestasi tinggi yang mendominasi proses belajar.

## **2. Peran Media PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran IPS**

Efektivitas model TGT dapat semakin ditingkatkan ketika dipadukan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, yang secara umum masih berada pada tahap berpikir operasional konkret. PowerPoint interaktif menjadi pilihan yang relevan karena mampu menyajikan materi IPS—yang sarat konsep sosial, sejarah, dan ekonomi yang abstrak

bagi anak-anak—dalam bentuk visual, animasi, dan kuis responsif yang lebih mudah dipahami.

Berbeda dari PowerPoint konvensional yang bersifat satu arah, PowerPoint interaktif dilengkapi fitur navigasi dinamis yang memungkinkan peserta didik atau guru mengarahkan alur penyajian sesuai kebutuhan, misalnya berpindah ke sesi kuis atau kembali ke materi tertentu. Fitur ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif, karena peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, melainkan turut terlibat dalam menentukan arah pembelajaran melalui interaksi dengan media tersebut. Ketika diintegrasikan dengan tahapan permainan dan turnamen dalam TGT, PowerPoint interaktif dapat berfungsi sebagai wahana penyajian soal-soal turnamen yang lebih menarik dibandingkan kartu soal cetak konvensional.

Kebaruan pendekatan ini terletak pada penggabungan dua unsur yang selama ini sering diteliti secara terpisah: model TGT sebagai strategi pembelajaran kooperatif, dan PowerPoint interaktif sebagai media berbasis teknologi. Banyak penelitian terdahulu hanya berfokus pada

penerapan TGT dengan media cetak atau konvensional, sehingga potensi digital dalam pembelajaran abad ke-21 belum dioptimalkan. Integrasi keduanya diharapkan tidak sekadar meningkatkan aspek kolaborasi dan kompetisi yang menjadi ciri khas TGT, tetapi juga memperkuat keterlibatan digital peserta didik yang tumbuh di lingkungan yang semakin akrab dengan teknologi.

### 3. Hasil Penelitian pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 20 Indarung

Setelah dua kali pertemuan pembelajaran, kedua kelas diberikan posttest berupa 22 soal pilihan ganda yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasilnya menunjukkan perbedaan yang cukup mencolok, sebagaimana dirangkum pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Kelas            | Jumlah Peserta Didik | Rata-Rata ( $\bar{X}$ ) | Simpangan Baku (S) | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah |
|------------------|----------------------|-------------------------|--------------------|-----------------|----------------|
| Eksperimen (TGT) | 30                   | 90                      | 12                 | 100             | 50             |

| Kelas                    | Jumlah Peserta Didik | Rata-Rata ( $\bar{X}$ ) | Simpangan Baku (S) | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah |
|--------------------------|----------------------|-------------------------|--------------------|-----------------|----------------|
| + PowerPoint Interaktif) |                      |                         |                    |                 |                |
| Kontrol (Konvensional)   | 30                   | 78                      | 18                 | 100             | 41             |

*Sumber: diolah dari data hasil posttest penelitian di SDN 20 Indarung*

Tabel 1 memperlihatkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai 90, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 78. Selisih dua belas poin ini bukan angka yang kecil dalam konteks penilaian hasil belajar, terlebih simpangan baku kelas eksperimen (12) juga lebih rendah dibandingkan kelas kontrol (18), yang mengindikasikan bahwa capaian belajar pada kelas eksperimen tidak hanya lebih tinggi secara rata-rata, tetapi juga lebih merata di antara peserta didik. Sebaliknya, variasi nilai yang lebih besar pada kelas kontrol menunjukkan kesenjangan pemahaman yang lebih lebar

antarpeserta didik ketika pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab.

Untuk memastikan bahwa perbedaan tersebut bukan sekadar kebetulan, data posttest diuji secara statistik. Uji normalitas dengan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pada kedua kelas tidak berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis dilanjutkan menggunakan statistik nonparametrik Mann-Whitney U. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003, jauh di bawah ambang batas 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik dari penerapan model TGT berbantuan PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Nilai mean rank kelas eksperimen sebesar 37,18 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 23,82 semakin memperkuat kesimpulan bahwa perlakuan eksperimen memberikan dampak positif yang konsisten.

#### 4. Pembahasan

Temuan ini sejalan dengan sejumlah kajian teoritis mengenai pembelajaran kooperatif. Model TGT dipandang mampu meningkatkan

partisipasi dan motivasi belajar melalui kombinasi kerja kelompok dan permainan akademik, sementara pembelajaran kooperatif secara umum memberi ruang bagi peserta didik untuk saling bertukar ide dan membangun pemahaman secara aktif. Unsur kompetisi yang sehat dalam turnamen TGT turut menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, sehingga peserta didik yang sebelumnya pasif menjadi lebih terdorong untuk terlibat. Kontribusi media PowerPoint interaktif juga tidak dapat diabaikan, karena penyajian materi secara visual dan interaktif membantu peserta didik memahami konsep IPS yang cenderung abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dicerna.

Dari sisi praktik, temuan di SDN 20 Indarung memberi sejumlah pelajaran penting bagi guru sekolah dasar, khususnya pengampu mata pelajaran IPS. Pertama, keberhasilan model TGT sangat bergantung pada kualitas pengelompokan peserta didik. Pembentukan kelompok yang benar-benar heterogeny bukan sekadar berdasarkan urutan absen menjadi kunci agar setiap kelompok memiliki peluang bersaing yang setara dan agar peserta didik dengan

kemampuan lebih rendah tetap mendapatkan dukungan dari rekan sekelompoknya. Kedua, integrasi media interaktif perlu dirancang secara cermat agar benar-benar berfungsi sebagai alat bantu turnamen, bukan sekadar tampilan slide biasa. Guru perlu menguasai fitur-fitur dasar pembuatan kuis interaktif dalam PowerPoint agar unsur permainan dalam TGT dapat berjalan optimal.

Ketiga, meskipun hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh yang signifikan, penerapan TGT membutuhkan alokasi waktu dan persiapan yang lebih matang dibandingkan metode ceramah. Guru perlu menyiapkan soal turnamen, membagi kelompok, serta mengelola dinamika kompetisi agar tidak menimbulkan persaingan yang tidak sehat antarpeserta didik. Dukungan dari pihak sekolah, misalnya dalam bentuk pelatihan pembuatan media interaktif atau penyediaan perangkat penunjang seperti proyektor, akan sangat membantu keberlanjutan penerapan model ini secara lebih luas.

Konteks ini relevan diterapkan di banyak sekolah dasar di Indonesia yang mengalami persoalan serupa dengan SDN 20 Indarung, yaitu

dominasi metode konvensional yang membuat peserta didik kurang aktif. Model TGT berbantuan PowerPoint interaktif menawarkan alternatif yang tidak memerlukan perubahan kurikulum secara drastis, melainkan cukup mengubah pendekatan penyajian dan pengelolaan kelas, sehingga relatif mudah diadopsi oleh guru dengan dukungan pelatihan yang memadai.

#### **D. Kesimpulan**

Uraian di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament yang dipadukan dengan media PowerPoint interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Temuan di SDN 20 Indarung membuktikan hal ini secara empiris: kelas yang menerapkan model TGT berbantuan PowerPoint interaktif mencatatkan rata-rata nilai posttest sebesar 90, jauh melampaui kelas dengan pembelajaran konvensional yang hanya mencapai rata-rata 78, dan perbedaan tersebut teruji signifikan secara statistik melalui uji Mann-Whitney U ( $\text{Sig.} = 0,003 < 0,05$ ).

Keberhasilan model ini bersumber dari kombinasi tiga unsur

utama: struktur kelompok heterogen yang mendorong kerja sama dan tutor sebaya, mekanisme turnamen yang memberi kesempatan setara bagi seluruh peserta didik untuk berkontribusi, serta media interaktif yang memperkuat daya tarik visual dan keterlibatan kognitif peserta didik terhadap materi IPS yang cenderung abstrak. Ketiganya bekerja secara saling melengkapi, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman konsep yang lebih baik, tetapi juga mengalami peningkatan pada aspek keaktifan, motivasi, dan rasa percaya diri dalam belajar.

Sebagai implikasi praktis, guru sekolah dasar disarankan mempertimbangkan model TGT berbantuan PowerPoint interaktif sebagai alternatif dalam pembelajaran IPS, dengan catatan perlu adanya persiapan matang dalam pengelompokan peserta didik dan perancangan media pembelajaran. Pihak sekolah pun perlu mendukung penerapan model pembelajaran inovatif semacam ini melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan bagi guru. Bagi penelitian selanjutnya, perluasan kajian pada jenjang kelas, mata pelajaran, atau variabel hasil belajar yang berbeda akan

memperkaya bukti empiris mengenai efektivitas model ini dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia.

#### **Daftar Pustaka**

- Ayu, I. G., Trisna, S., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Team game tournament.
- Azukario. (2019). Penggunaan model kooperatif tipe teams games tournament.
- Faizah, Ismaya, E., & Novansyah, H. A. (2024). Meningkatkan partisipasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugrahen, I. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar peserta didik.
- Fawzani, & Muhlis. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.
- Febuar, V. S., & Arafat, Y. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar peserta didik.
- Gugus, & Pengasih. (2024). Strategi pembelajaran interaktif pada

- pembelajaran IPS sekolah dasar.
- Husniah, J. (2026). Pengaruh model pembelajaran cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN 20 Indarung (Skripsi). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzkia.
- Nadrah, N. (2023). The effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model.
- Oktaviani. (2024). Tujuan pembelajaran IPS dalam membentuk karakter peserta didik sekolah dasar.
- Panggalih, D., Salimi, M., & Chamdani, M. (2025). Penerapan model Teams Games Tournament dalam pembelajaran di sekolah dasar.
- Rifqi, M., & Putra, H. K. (2022). Pengaruh penerapan strategi pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar peserta didik.
- Ristyanti, A., & Widiyono, A. (2024). Model Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wina Apriana. (2025). Peran pembelajaran IPS dalam membangun sikap sosial peserta didik sekolah dasar.
- Widiyanti, E., & Rahman, A. A. (2024). Utilizing team games tournament method in the classroom.