

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 29 DADOK TUNGGUL HITAM KOTA PADANG**

Amelia Husnifah<sup>1</sup>, Dini Maielfi<sup>2</sup>, Yoga Suhendra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Adzkie

<sup>1</sup>ameliahusnifa50@gmail.com, <sup>2</sup>dini.m@adzkie.ac.id,

<sup>3</sup>yogasuhendra@adzkie.ac.id

**ABSTRACT**

*This study was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students in Science at SDN 29 Dadok Tunggul Hitam. This issue stemmed from a learning process dominated by conventional methods, resulting in students' lack of active participation. The study aimed to determine the effect of using the video-assisted Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the Science learning outcomes of fifth-grade students at SDN 29 Dadok Tunggul Hitam. This quantitative study employed a quasi-experimental design, specifically the Non-equivalent Posttest-Only Control Group Design. The study population consisted of all fifth-grade students at SDN 29 Dadok Tunggul Hitam, with Class V-A serving as the experimental group and Class V-B as the control group. A total sampling technique was used. Data collection was conducted through testing, utilizing an objective test instrument consisting of multiple-choice questions. Posttest results indicated that the mean score of the experimental class (80.74) was higher than that of the control class (71.92). Hypothesis testing yielded a t-count of 2.276 and a t-table of 1.675; since t-count > t-table, the null hypothesis ( $H_0$ ) was rejected and the alternative hypothesis ( $H_1$ ) was accepted. The study concludes that the implementation of the video-assisted TGT learning model significantly influenced the Science learning outcomes of fifth-grade students at SDN 29 Dadok Tunggul Hitam.*

**Keywords:** *Team Games Tournament, video, learning outcomes, Natural Science (IPA)*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 29 Dadok Tunggul Hitam. Permasalahan tersebut disebabkan karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional sehingga peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 29 Dadok Tunggul Hitam. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan Jenis penelitian *Quasi-eksperimental design*, menggunakan rancangan penelitian *The Nonequivalent Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 29 Dadok Tunggul Hitam. Sampel yang digunakan adalah kelas V A (Eksperimen) dan kelas V B (Kontrol). Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling total. Teknik pengumpulan data adalah menggunakan tes dengan instrument penelitian yang

digunakan berupa soal tes objektif bentuk pilihan ganda. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen (80,74) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (71,92). Hasil uji hipotesis berupa  $t_{hitung} = 2,276$  dan  $t_{tabel} = 1,675$  sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran TGT berbantuan video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 29 Dadok Tunggul Hitam.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament, Video, Hasil Belajar, IPA*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara efektif, interaktif, dan bermakna agar peserta didik terlibat aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Tunas dkk., 2024).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran di sekolah dasar yang membantu peserta didik memahami gejala alam melalui proses ilmiah. Pembelajaran IPA tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan proses, kemampuan berpikir kritis, dan sikap ilmiah dalam kehidupan sehari-hari (Agustina dkk., 2022; Suhelayanti dkk., 2023). Salah

satu materi IPA kelas V adalah harmoni dalam ekosistem, yang membahas hubungan antarmakhluk hidup dan lingkungannya serta keseimbangan ekosistem. Materi ini memerlukan pembelajaran yang kontekstual dan didukung media yang mampu membantu peserta didik memahami konsep secara konkret.

Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk model pembelajaran, penggunaan media, dan keterlibatan peserta didik. Pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan peserta didik dapat menyebabkan rendahnya perhatian dan pemahaman terhadap materi. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan, kerja sama, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VA dan VB SD Negeri 29 Dadok Tunggul Hitam, Kota Padang, ditemukan bahwa hasil belajar IPA

peserta didik belum optimal. Data Penilaian Harian menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik kelas VA, hanya 7 orang (26%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80, sedangkan 20 orang (74%) belum mencapai ketuntasan. Sementara itu, dari 26 peserta didik kelas VB, sebanyak 10 orang (38%) mencapai KKTP dan 16 orang (62%) belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik pada kedua kelas belum mencapai KKTP.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh wawancara dengan guru kelas V yang menyatakan bahwa pembelajaran IPA masih cenderung menggunakan metode ceramah dengan bantuan media gambar dan benda konkret. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan kesulitan menyelesaikan tugas secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar lebih aktif dan menarik sekaligus membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen melalui kegiatan belajar kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok (Slavin, 2015). Melalui penerapan TGT, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, saling membantu memahami materi, serta berkompetisi secara sehat. Kegiatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sehingga mendukung pencapaian hasil belajar IPA.

Penerapan model TGT dapat dipadukan dengan media video pembelajaran. Video menyajikan informasi melalui gambar bergerak dan suara yang dapat membantu memperjelas materi serta menarik perhatian peserta didik. Pada materi harmoni dalam ekosistem, video dapat menampilkan hubungan antarmakhluk hidup, rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan keseimbangan lingkungan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain *Quasi Experimental Design*, yaitu *Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 29 Dadok Tunggul Hitam, Kota Padang, pada tahun ajaran 2026/2027. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 56 orang, terdiri atas kelas VA sebanyak 28 peserta didik dan kelas VB sebanyak 28 peserta didik. Sampel ditentukan menggunakan teknik *sampling jenuh*, dengan kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan video pada mata pelajaran IPA materi Harmoni dalam Ekosistem, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes pilihan ganda (*posttest*) yang diberikan setelah pembelajaran. Instrumen tes awalnya terdiri atas 40 butir soal yang diuji melalui analisis validitas, daya

pembeda, tingkat kesukaran, dan reliabilitas. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh 20 butir soal valid, sedangkan hasil uji reliabilitas menunjukkan koefisien sebesar 0,861 dengan kriteria sangat reliabel. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen juga melalui validasi ahli untuk memastikan kesesuaian soal dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 27. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui distribusi data pada masing-masing kelompok, sedangkan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok. Data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen apabila nilai signifikansi masing-masing uji lebih besar dari 0,05. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-test* pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) apabila persyaratan uji parametrik terpenuhi.  $H_0$  ditolak apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian,

pengujian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 29 Dadok Tunggul Hitam.

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

Penelitian dilaksanakan pada 14–16 September 2026 di kelas V SD Negeri 29 Dadok Tunggul Hitam, Kota Padang, tahun ajaran 2026/2027. Penelitian melibatkan kelas VA sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan video dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Kedua kelas mempelajari materi ekosistem dan komponennya pada mata pelajaran IPA dengan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan tes akhir (*posttest*) berupa 20 soal pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar.

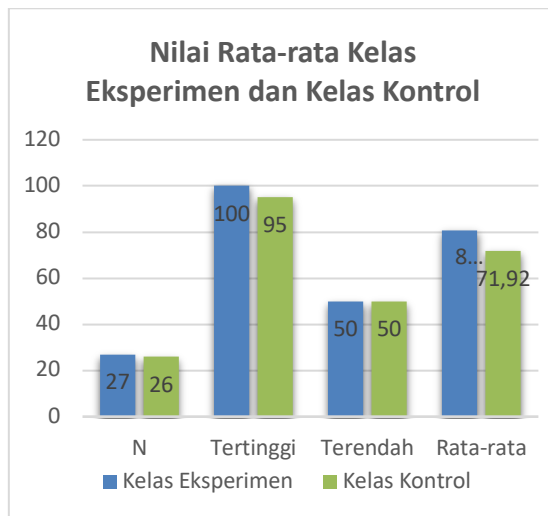
Hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah kedua kelas memperoleh perlakuan pembelajaran yang

berbeda. Hasil analisis deskriptif disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1. *Deskriptive Statistics***

| <b>Kelas Sampel</b> | <b>N</b> | <b>Mean</b> |
|---------------------|----------|-------------|
| Eksperimen          | 27       | 80,74       |
| Kontrol             | 26       | 71,92       |

Pada tabel di atas terlihat bahwa rata-rata hasil belajar IPA pada kelas eksperimen (80,74) lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol (71,92). Hal ini menunjukkan terdapat kenaikan pada nilai siswa setelah adanya kelas eksperimen, dari sini dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Video Pada Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perbandingan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada grafik berikut ini



**Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Pada diagram di atas, terlihat bahwa skor rata-rata tes akhir (posttest) hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol pada pembelajaran IPA. Hal ini menunjukkan bahwa Penggunaan Video Pada Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa

### Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 siswa dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

| <i>Tests of Normality</i> |                      |
|---------------------------|----------------------|
| <i>Kolmogorov-Smirnov</i> | <i>Shapiro -Wilk</i> |

| Kelas      | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
|------------|-----------|----|------|-----------|----|------|
| Eksperimen | .128      | 27 | .200 | .939      | 27 | .18  |
| Kontrol    | .145      | 26 | .165 | .945      | 26 | .177 |

Berdasarkan uji normalitas di atas dapat dilihat bahwa signifikansi pada kolom Kolmogorov-Smirnov 0,200 pada kelas eksperimen dan 0,165 pada kelas kontrol yang berarti  $> 0,05$  (taraf kesalahan/penolakan). Sehingga data nilai posttest dinyatakan berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test*.

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas**

| <i>Tests of Homogeneity of Variances</i> |                                      |                  |     |        |      |
|------------------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
|                                          |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| Posttest                                 | Based on Mean                        | .249             | 1   | 51     | .620 |
|                                          | Based on Median                      | .259             | 1   | 51     | .613 |
|                                          | Based on Median and with adjusted df | .259             | 1   | 50.130 | .613 |
|                                          | Based on trimmed mean                | .284             | 1   | 51     | .596 |

Berdasarkan tabel di atas output SPSS 27 dapat dilihat pada data penelitian tersebut homogenitas atau

tidak, maka yang harus diperhatikan adalah nilai signifikan dari data tersebut. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai Based On Mean dari hasil belajar sebesar  $0,620 > 0,05$  (taraf tingkat kesukaran/penolakan), maka data hasil belajar dinyatakan homogen.

### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test* untuk mengetahui pengaruh metode observasi lapangan terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis**

| Varia<br>bel                                                | t         | d      | Sig. (2<br>f<br>tailed) | Keputus<br>an                                            |
|-------------------------------------------------------------|-----------|--------|-------------------------|----------------------------------------------------------|
| Hasil<br>Belajar<br>(Equal<br>varian<br>ces<br>assum<br>ed) | 2.2<br>76 | 5<br>1 | .027                    | H <sub>0</sub><br>ditolak,<br>H <sub>1</sub><br>diterima |

Berdasarkan output "Independent Samples T Test" diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) Equal variances not assumed sebesar  $t_{hitung} 2,276 > t_{tabel} 1,675$ . Jadi dapat disimpulkan bawah Ho ditolak dan H1, diterima yang berbunyi "terdapat pengaruh signifikan (Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team Games Tournament* (TGT) berbantuan video terhadap hasil

belajar siswa kelas V SDN 29 Dadok Tunggul Hitam Kota Padang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan video berpotensi mendukung hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem dan komponennya. Melalui kegiatan kelompok, permainan akademik, dan turnamen, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, dan menguji pemahaman terhadap materi. Penggunaan video juga membantu menyajikan materi secara visual sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* atau TGT berbantuan video berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 29 Dadok Tunggul Hitam Kota Padang pada

materi ekosistem. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata hasil post-test kelas eksperimen sebesar 80,74, sedangkan kelas kontrol sebesar 71,92. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai  $t$  hitung sebesar 2,276, lebih besar daripada  $t$  tabel sebesar 1,675, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan video dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, K. (2020). *Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Melalui Pendekatan Strategi Pembelajaran Menyenangkan*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 4(2), 115-128.
- Agustina. (2025). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar The Relations Between Concept Understanding And IPAS Learning Achievement Of Grade V Students Of Mis AL-FATAH*. 08(2), 254–260.
- Ivionita, H., Ningrum, L., & Jamaluddin, muhammad iqbal. (2024). Pemanfaatan Model Pembelajaran Ctl Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Pada Kelas Xi Di Sman 2 Muaro Jambi. 8(2), 202–213
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & Raehanah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>
- Apriansyah, D. K., & Heryadi, Y. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa 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>
- Adriantoni, & Syafitri, A. (2019). Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Kelas V Sdn 33 Kalumbuk Kota Padang. Tarbiyah AL Awlad, IX(1), 53–62. Pengaruh, Pendekatan Konstruktivisme, Hasil Belajar IPA
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Harefa, E., Afendi, H. A. R., Karuru, P., Sulaeman, S., Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., ... & Sulaiman, S. (2024). *Buku ajar teori belajar dan pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hendracipta, N. (2021). Buku Ajar Model Model Pembelajaran SD. 1997, 1–128.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telaumbanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D.

- (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*.
- Hariawan, I. K. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Grup Investigation (GI) Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1–16. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i1.406>
- Lestari, frita D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2017). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan 67 Pancasila Dan Kewarganegaraan*
- Magdalena. (2026). *Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model*. 11.
- Marwa dkk (2023). Penanaman sikap tanggung jawab melalui pendidikan Pancasila kurikulum merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27085–27091.
- Mashuri dkk (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Al asma: Journal of Islamic education*. Vol. 2, No. 1
- Nababan, D., Sihaloho, L., & Tambunan, Ieli siopani. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Dan Pengimplementasiannya Dalam PAK. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Nasution, N. (2022). Hakikat Gaya Belajar Audiotori Dalam Pandangan Filsafat, 6(2), 255–270.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring *Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol. 1, No. 3.
- Pitriani, N. novia, Noviaty, P. rahayu, & Juanda, R. yoga. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika* Sebelas April, 1(1), 1–10.
- Ponidi, Dewi, novi ayu kristiana, Trisnawati, Puspita, D., Nagara, erliza septia, Kristin, M., Puastuti, D., Andewi, W., Anggraeni, L., & Utami, B. (2021). model pembelajaran inovatif dan efektif.
- Purnomo, C. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education and Religious Studies*, 69 1(02), 53–57. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i02.2>
- Putri, W. K., & Ermawati, F. U. (2021). Pengembangan, Uji Validitas dan

- Reliabilitas Tes Diagnostik Five-Tier untuk Materi Getaran Harmonis Sederhana beserta Hasil Uji Coba Terbatasnya, 5(1), 92–101
- Priansa, donni juni. (2019). Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik.
- Risamasu.(2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Argopuro 1 tahun Ajaran 2022/2023. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(1), 1–72.
- Reharka at al, 2023. (2023). *Model Contextual Teaching And Learning ( CTL ) Berbantuan Media Konkret Uuntuk Meningkatkan Hasil*. 5(1).
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team *Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai* ,
- Sugiyono, B. I., Muzibah, U. A., & Suastika, K. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Menggunakan Model Cooperative Learning Team *Games Tournament* (TGT) Dengan Wordwall Pada Peserta Didik Kelas V SDN Bandulan 1 Kota Malang, 1(2), 1633–1641.
- Sugiyono. (2022). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta*. Menggunakan Model Cooperative Learning Team *Games Tournament* (TGT) Dengan Wordwall pada peserta didik kelas v sdn bandulan 1 kota malang. 16(1), 1–23.
- Sandra, E., Theresia, M., & Nurbaiti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). In Visipena <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36> Journal (Vol. 2, Issue 1
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1), 65–72. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>
- Tunas, K. O., Daniel, R., & Pangkey, H. (2024). *Kurikulum Merdeka : Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas*.
- Widya, andini elia. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan video Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1–127.