

## Analisis Model Team Games Tournament (TGT) untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MI Miftahul Falah

Fifi Lutfiah<sup>1</sup>, Sastra Wijaya<sup>2</sup> Anna Maria Oktaviani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Primagraha, Serang, Indonesia

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPS yang masih didominasi hafalan dan ceramah. Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dipandang relevan karena memadukan kerja sama, permainan, dan kompetisi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis keterlaksanaan TGT dalam pembelajaran IPS serta kontribusinya terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV MI Miftahul Falah. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif-induktif melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan model TGT mencapai rata-rata 90 persen dengan kategori sangat baik. Sementara itu, kemampuan berpikir kritis siswa mencapai rata-rata 72 persen dengan kategori baik. Indikator yang paling menonjol adalah mengidentifikasi masalah dan memberikan alasan logis, sedangkan indikator membandingkan informasi serta memberikan solusi alternatif masih relatif rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa TGT tidak hanya menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, TGT dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran IPS yang relevan untuk menjawab tuntutan pendidikan abad ke-21.

**Kata Kunci:** Team Games Tournament, berpikir kritis, IPS, sekolah dasar

### ABSTRACT

*This study was motivated by the low critical thinking skills of elementary school students in Social Studies (IPS), which are still dominated by memorization and teacher-centered approaches. The Team Games Tournament (TGT) learning model is considered relevant because it integrates collaboration, games, and competition to foster active student participation. The aim of this research was to analyze the implementation of TGT in Social Studies learning and examine its contribution to the development of critical thinking skills among Grade IV students at MI Miftahul Falah. This study employed a qualitative case study design, with data collected through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed using a descriptive-inductive approach consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the implementation of TGT achieved an average of 90 percent, categorized as very good. Students' critical thinking skills reached an average of 72 percent, categorized as good. The most prominent indicators were problem identification and providing logical reasons, while comparing information and offering alternative solutions were still relatively low. These results indicate that TGT not only creates an interactive and enjoyable learning atmosphere but also effectively improves students' critical thinking skills. Therefore, TGT can be considered an alternative instructional strategy in Social Studies learning that is relevant to the demands of 21st-century education.*

**Keyword:** Team Games Tournament, critical thinking, Social Studies, elementary school

Info Artikel:

Diterima: 24-09-2025

Direvisi: 06-12-2025

Revisi diterima: 21-12-2025

Rujukan: Lutfiah, F., Sastra Wijaya, & Anna Maria Oktaviani. (2025). Analisis Model Team Games Tournament (TGT) untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MI Miftahul Falah. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(4), 846–855. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i4.1754>

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



## PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut siswa memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi atau higher order thinking skills (HOTS), salah satunya adalah berpikir kritis. Keterampilan ini penting dimiliki sejak sekolah dasar karena membantu siswa dalam menganalisis informasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari (Ainurrohmah et al., 2024). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar di Indonesia masih relatif rendah, terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sering kali masih diajarkan secara konvensional melalui hafalan dan ceramah (Anggraeni et al., 2022)

Mata pelajaran IPS pada dasarnya bertujuan membentuk siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan sosial, serta sikap kritis dalam memahami fenomena sosial. Akan tetapi, praktik pembelajaran di lapangan belum sepenuhnya mendukung tercapainya tujuan tersebut. Guru cenderung lebih berfokus pada capaian kognitif rendah, sementara siswa kurang dilatih untuk menghubungkan konsep IPS dengan realitas sosial. Penelitian terbaru mengungkapkan bahwa masih ada kesenjangan dalam keterampilan berpikir kritis siswa SD, di mana sebagian kecil berada dalam kategori tinggi, sementara sebagian besar lainnya masih pada kategori sedang hingga rendah (Saputra, 2024). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi strategi pembelajaran IPS yang lebih interaktif dan menumbuhkan keberanian siswa untuk berargumentasi serta mengevaluasi informasi.

Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah Team Games Tournament (TGT). TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan diskusi kelompok, permainan, dan kompetisi akademik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Penelitian terkini menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan berpikir kritis. Misalnya, (Ainurrohmah et al., 2024) membuktikan bahwa TGT berbantu media Wordwall meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar secara signifikan. Temuan serupa ditunjukkan oleh (Hidayah et al., 2024) yang menggabungkan TGT dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dan pendekatan TPACK, menghasilkan peningkatan aktivitas belajar dan keterampilan berpikir kritis hingga 89%.

Selain itu, penelitian (Efendi et al., 2025) menegaskan bahwa TGT efektif meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS, sementara penelitian (Herlisti & Ningsih, 2025) menyoroti peran guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui strategi pembelajaran berbasis kerja sama seperti TGT. Penelitian-penelitian tersebut

menunjukkan efektivitas TGT dalam berbagai konteks, tetapi sebagian besar masih berfokus pada mata pelajaran sains atau matematika, atau dipadukan dengan media tertentu.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, logis, dan reflektif terhadap berbagai fenomena sosial di lingkungan sekitarnya. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan tidak hanya mampu menghafal konsep, tetapi juga menganalisis permasalahan sosial, mengemukakan pendapat, serta mengambil keputusan secara rasional. Namun, pada praktiknya, pembelajaran IPS di tingkat madrasah ibtidaiyah masih sering berorientasi pada penyampaian materi secara konvensional dan berpusat pada guru, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran belum optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas IV MI Miftahul Falah, ditemukan bahwa pembelajaran IPS cenderung didominasi metode ceramah dan tanya jawab sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian besar siswa kurang aktif dalam diskusi, kesulitan mengemukakan pendapat, serta belum mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan permasalahan nyata di lingkungan sekitar. Dampaknya, kemampuan berpikir kritis siswa seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan belum berkembang secara maksimal. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa saat pembelajaran berlangsung dan terbatasnya variasi jawaban siswa ketika diberikan pertanyaan yang menuntut penalaran tingkat tinggi.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dinilai mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT). Model TGT menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen, kompetisi yang sehat melalui permainan akademik, serta keterlibatan aktif seluruh siswa dalam proses belajar. Melalui tahapan diskusi kelompok, permainan, dan turnamen, siswa didorong untuk saling bertukar pendapat, memecahkan masalah, serta mempertahankan argumen secara logis, sehingga berpotensi mengembangkan seluruh indikator kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran. Model *cooperative learning type* TGT terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V MI dan keterampilan membaca pemahaman siswa (Damayanti, 2024; Prasetyo, 2014).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dua aspek utama, yaitu: (1) keterlaksanaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS kelas IV MI Miftahul Falah, dan (2) sejauh mana penerapan model TGT mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah dalam

memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif, serta memberikan kontribusi teoretis dalam memperkuat kajian dan literatur mengenai efektivitas model TGT dalam pembelajaran IPS di Indonesia. Relatif sedikit penelitian yang secara khusus menganalisis keterlaksanaan TGT dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, serta kontribusinya dalam mengembangkan semua indikator berpikir kritis siswa, khususnya pada kelas IV madrasah ibtidaiyah.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Desain ini dipilih agar fenomena penerapan model Team Games Tournament (TGT) dapat dipahami secara mendalam dalam konteks nyata di kelas IV MI Miftahul Falah, sejalan dengan desain studi kasus yang dijelaskan oleh (Poltak, 2024), yang menyebut bahwa analisis kontekstual dan kombinasi teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, serta dokumentasi sangat penting. Subjek penelitian dipilih secara purposive, dengan mempertimbangkan relevansi dan karakteristik kelas, seperti yang dianjurkan dalam (Haki et al., 2024). Lokasi dan waktu penelitian ditentukan dengan mempertimbangkan kondisi yang representatif. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif-induktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dijelaskan oleh (Oktariyani et al., 2025). Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik (observasi, wawancara, dokumen), serta member check, sesuai dengan praktik validitas dalam penelitian kualitatif modern yang dibahas dalam literatur Triangulasi Data (Veronika Made Aprilia Kartika Dewi et al., 2024).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

Penelitian dilaksanakan di kelas IV MI Miftahul Falah selama empat kali pertemuan. Data diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan siswa, wawancara dengan guru serta siswa, dan dokumentasi berupa RPP, foto kegiatan, dan catatan hasil belajar. Fokus penelitian adalah keterlaksanaan model Team Games Tournament (TGT) dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS.

1. Berdasarkan hasil observasi, guru melaksanakan semua tahapan TGT yang meliputi penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, pelaksanaan permainan, turnamen antar kelompok, dan pemberian penghargaan. Keterlaksanaan tahapan TGT dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Keterlaksanaan Tahapan Model TGT**

No	Tahapan TGT	Terlaksana (%)	Kategori
1	Penyajian materi	90%	Sangat baik
2	Pembentukan kelompok	85%	Baik
3	Pelaksanaan permainan	88%	Baik
4	Turnamen antar kelompok	92%	Sangat baik
5	Pemberian penghargaan	95%	Sangat baik
Rata-rata		90%	Sangat baik

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa penerapan TGT berjalan dengan sangat baik. Guru mampu mengelola kelas, memberikan aturan yang jelas, dan mendorong keterlibatan siswa. Siswa tampak antusias mengikuti turnamen dan lebih aktif dibandingkan pada pembelajaran konvensional.

## 2. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Kemampuan berpikir kritis siswa dianalisis melalui lima indikator, yaitu mengidentifikasi masalah, memberikan alasan logis, membandingkan informasi, menarik kesimpulan, dan memberikan solusi alternatif. Rekapitulasi hasil observasi disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Persentase Kemunculan Indikator Berpikir Kritis Siswa**

No	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Persentase Kemunculan	Kategori
1	Mengidentifikasi masalah	78%	Baik
2	Memberikan alasan logis	74%	Baik
3	Membandingkan informasi	70%	Cukup baik
4	Menarik kesimpulan	72%	Baik
5	Memberikan solusi alternatif	68%	Cukup baik
Rata-rata		72%	Baik

Tabel 2 menunjukkan bahwa indikator paling menonjol adalah kemampuan mengidentifikasi masalah (78%) dan memberikan alasan logis (74%). Indikator yang relatif rendah adalah memberikan solusi alternatif (68%) dan membandingkan informasi (70%).

## 3. Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan guru kelas IV MI Miftahul Falah menunjukkan bahwa penerapan model Team Games Tournament (TGT) berdampak positif terhadap motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Guru menyampaikan bahwa siswa yang sebelumnya pasif mulai berani bertanya dan mengemukakan

pendapat, serta lebih terlibat dalam diskusi kelompok. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kompetitif, sehingga mendorong siswa untuk bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Meskipun demikian, guru mengakui adanya kendala berupa keterbatasan waktu dan masih adanya beberapa siswa yang kurang percaya diri untuk berbicara, sehingga keaktifan siswa belum sepenuhnya merata.

Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penerapan TGT. Siswa menyatakan lebih senang dan bersemangat belajar IPS melalui TGT dibandingkan metode ceramah, karena adanya unsur permainan dan turnamen yang membuat pembelajaran terasa menyenangkan. Selain itu, siswa merasa lebih mudah memahami materi melalui diskusi kelompok dan termotivasi untuk belajar agar dapat berkontribusi dalam permainan dan turnamen. Temuan ini menunjukkan bahwa TGT mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat terlaksana dengan baik di kelas IV MI Miftahul Falah. Guru mampu mengimplementasikan setiap tahapan TGT, mulai dari penyajian materi, kerja tim, permainan akademik, hingga turnamen dan pemberian penghargaan secara sistematis dan sesuai dengan landasan teoretis yang dikemukakan (Efendi et al., 2025). Keterlaksanaan yang baik ini menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan TGT, karena setiap tahapan saling berkaitan dan dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan TGT yang optimal tercermin dari meningkatnya partisipasi siswa selama pembelajaran IPS berlangsung. Pada tahap kerja tim, siswa terlihat aktif berdiskusi, saling membantu memahami materi, dan bertukar pendapat untuk mencapai kesepakatan kelompok. Sementara itu, pada tahap permainan dan turnamen, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi serta motivasi belajar yang meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ainurrohman et al., 2024) yang menyatakan bahwa TGT merupakan model pembelajaran yang relatif mudah diterapkan oleh guru dan efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas.

Keterlaksanaan model TGT yang baik juga berkontribusi langsung terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui diskusi kelompok dan kompetisi akademik yang terstruktur, siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat informasi, tetapi juga

memahami permasalahan, mengemukakan alasan atas jawaban yang dipilih, serta mempertahankan argumen di hadapan teman sebaya. Hal inilah yang menjelaskan mengapa peningkatan kemampuan berpikir kritis paling menonjol terjadi pada indikator mengidentifikasi masalah dan memberikan alasan logis.

Ditinjau dari aspek kemampuan berpikir kritis, hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan yang positif pada siswa, terutama pada indikator mengidentifikasi masalah dan memberikan alasan logis. Peningkatan ini tidak terlepas dari karakteristik utama model Team Games Tournament (TGT) yang menuntut siswa untuk aktif memahami permasalahan sebelum berpartisipasi dalam diskusi kelompok maupun permainan akademik. Pada tahap kerja tim, siswa secara tidak langsung dilatih untuk mengenali inti permasalahan yang disajikan dalam materi IPS serta mengemukakan alasan atas jawaban yang dipilih agar dapat berkontribusi bagi keberhasilan kelompoknya. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Veronika Made Aprilia Kartika Dewi et al., 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif berbasis diskusi mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam mengidentifikasi masalah dan menyusun argumen logis.

Namun demikian, perkembangan pada indikator memberikan solusi alternatif dan membandingkan informasi masih berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun siswa telah mampu memahami masalah dan menyampaikan alasan, mereka belum sepenuhnya terlatih untuk berpikir pada tingkat analisis yang lebih kompleks, seperti mengevaluasi berbagai kemungkinan solusi atau membandingkan informasi dari sudut pandang yang berbeda. Hal ini dapat disebabkan oleh keterbatasan pengalaman belajar siswa dalam menghadapi soal atau permasalahan terbuka (open-ended problems) yang menuntut pemikiran divergen. Selain itu, dalam pelaksanaan TGT, fokus siswa sering kali masih tertuju pada perolehan skor kelompok dalam turnamen, sehingga eksplorasi alternatif jawaban dan perbandingan informasi belum dilakukan secara mendalam.

Kondisi tersebut selaras dengan hasil penelitian (Niman, 2024) yang menyatakan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, namun perkembangan setiap indikator tidak terjadi secara instan. Indikator yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti mengevaluasi dan menciptakan solusi alternatif, memerlukan proses pembelajaran yang berkelanjutan serta latihan yang berulang. Dengan demikian, penerapan TGT perlu diimbangi dengan pemberian soal kontekstual, aktivitas reflektif, dan bimbingan guru yang lebih intensif agar siswa terbiasa menganalisis perbedaan informasi dan merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan masalah.



Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa model Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta melatih kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS. Penerapan TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, serta menyampaikan argumen secara logis. Hal ini sesuai dengan tujuan IPS sebagaimana dikemukakan (Herlisti & Ningsih, 2025), bahwa pembelajaran IPS seharusnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan peserta didik yang kritis, kreatif, dan mampu berperan aktif dalam kehidupan sosial (Prasetyo, et.al., 2025). Oleh karena itu, model TGT dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategis dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa secara bertahap dan berkelanjutan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terlaksana dengan sangat baik dalam pembelajaran IPS kelas IV MI Miftahul Falah, dengan rata-rata keterlaksanaan sebesar 90% dan kategori sangat baik. Penerapan setiap tahapan TGT mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif.

Penerapan TGT juga berdampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, dengan rata-rata capaian sebesar 72% dalam kategori baik. Indikator yang mengalami peningkatan paling tinggi adalah kemampuan mengidentifikasi masalah dan memberikan alasan logis, sedangkan indikator membandingkan informasi dan memberikan solusi alternatif masih perlu ditingkatkan melalui latihan yang berkelanjutan.

Selain itu, respon guru dan siswa terhadap penerapan TGT tergolong sangat positif. Guru menilai TGT mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, sementara siswa merasa lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Secara keseluruhan, model TGT terbukti efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran IPS dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar sesuai tuntutan pendidikan abad ke-21.



## SARAN

Guru disarankan untuk memanfaatkan model TGT sebagai alternatif pembelajaran IPS di sekolah dasar/MI karena terbukti meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penerapannya perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan kondisi kelas agar pembelajaran tetap efektif. Secara teoretis, penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan kajian mengenai model TGT, khususnya terkait penguatan indikator berpikir kritis yang masih rendah. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan subjek yang lebih luas, desain yang berbeda, atau memadukan TGT dengan model pembelajaran lain agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrohmah, I., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(2), 267. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i2.1725>
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>
- Damayanti, S. (2024). Pengaruh Model Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9950–9954. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.15241>
- Efendi, R., Anggrayni, M., & Atlia. (2025). The Effect of the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model on Science Learning Outcomes. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6), 2186–2191. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.733>
- Haki, U., Prahastiwi, E. D., & Selatan, U. T. (2024). Strategi Pengumpulan dan Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1–19. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i1.67>
- Herlisti, R. D., & Ningsih, T. (2025). Strategi Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran IPS di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1725–1733.
- Hidayah, N. I. A., Rahmawati, F. P., & Triyono, A. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan*

- PKM Bidang Ilmu Pendidikan*), 5(4), 450–457. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.622>
- Niman, E. M. (2024). The Effect of the TSTS Learning Model on Student's Achievement. *International Journal of Social Science and Education Research Studies*, 04(04), 144–155. <https://doi.org/10.55677/ijssers/v04i4y2024-02>
- Oktariyani, Y., Safitri, S., & Fitriani, Y. (2025). Indonesian Research Journal on Education Desain Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Konteks Pendidikan: Tinjauan Metodologis dan Aplikasi. *Indonesian Research Journal on Education*, 5, 273–277. <https://irje.org/index.php/irje>
- Poltak, H. (2024). Pendekatan Metode Studi Kasus dalam Riset Kualitatif Hendrik. *Journal of Local Architecture and Civil Engineering*, 2(2), 50–58. <https://doi.org/10.59810/localengineering>
- Prasetyo, T., Rasmitadila, R., Hayu, W. R. R., & Mulyanti, E. (2025). Strategi Metakognitif dalam Pembelajaran: Tinjauan Sistematis dan Implikasinya terhadap Efektivitas Belajar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 167-179.
- Prasetyo, T. (2014). Improvement activities and student learning outcomes in reading comprehension through cooperative learning type teams-games-tournament (TGT) fifth grade class elementary school 8 south metro. In *Proceeding International Conference on Educational Research and Evaluation (ICERE)* (p. 501).
- Saputra, E. Ek. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar dalam Konteks Pendidikan Multikultural Pada Mata Pelajaran IPS. *SEMESTA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 158–164. <https://doi.org/10.70115/semesta.v2i3.175>
- Veronika Made Aprilia Kartika Dewi, I Wayan Sumandya, & Ni Made Ari Septiani. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Xi. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Matematika*, 4(2), 13–21. <https://doi.org/10.36733/pemantik.v4i2.9412>