



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial (Siswa Kelas IV SDN X)

Leli Syafitri*, Dodik Kariadi

Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang, Jl. STKIP, Naram,
Singkawang Utara, Kota Singkawang, Kalimantan Barat 79151 Indonesia

*Penulis Korespondensi: lelisyafitri00@icloud.com

Abstract: This study aims to determine: 1) whether there are differences in social skills before and after the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model and the direct learning model in the science subject for fourth-grade students of SDN X; and 2) how much influence the use of the TGT cooperative learning model has on students' social skills. The background of this study is based on the importance of developing social skills from an early age, especially through a collaborative learning approach that encourages active interaction between students. Social skills are considered essential for students to build collaboration, responsibility, and tolerance in classroom settings. The method used in this study is a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research sample consisted of fourth-grade students who were divided into two groups, namely the experimental class that implemented the TGT model and the control class that used direct learning. The research instrument was a social skills test sheet with four main indicators, namely cooperation, communication, responsibility, and tolerance. The cooperative learning model provides opportunities for students to learn not only academically but also socially through structured interaction. The results of the study showed a significant difference in the improvement of social skills between the experimental and control groups. Students in the experimental group experienced greater improvement in social skills, particularly in cooperation and communication. The TGT model has been proven to create a fun learning atmosphere, foster healthy competition, and encourage students to be more active in discussions and group activities. This finding confirms that TGT can be an effective strategy to improve students' social competence in elementary schools. Therefore, it can be concluded that the TGT cooperative learning model has a positive influence on improving students' social skills. This study recommends implementing TGT as an alternative effective learning strategy in science subjects in elementary schools.

Keywords: Cooperative Learning Model; Elementary Education; Science; Social Skills; Team Games Tournament.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) apakah terdapat perbedaan keterampilan sosial sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dan model pembelajaran langsung dalam mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDN X; serta 2) seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap keterampilan sosial siswa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya pengembangan keterampilan sosial sejak dulu, khususnya melalui pendekatan pembelajaran kolaboratif yang mendorong interaksi antar siswa secara aktif. *Social skills are considered essential for students to build collaboration, responsibility, and tolerance in classroom settings.* Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas IV yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan model TGT dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung. Instrumen penelitian berupa lembar tes keterampilan sosial dengan empat indikator utama, yaitu kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan toleransi. *The cooperative learning model provides opportunities for students to learn not only academically but also socially through structured interaction.* Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam peningkatan keterampilan sosial antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan keterampilan sosial yang lebih baik, khususnya dalam hal kerja sama dan komunikasi. Model TGT terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan kompetisi sehat, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam diskusi dan kegiatan kelompok. *This finding confirms that TGT can be an effective strategy to improve students' social competence in elementary schools.* Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa. Penelitian ini merekomendasikan penerapan TGT sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran efektif dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: Elementary Education; IPAS; Keterampilan Sosial; Model Pembelajaran Kooperatif; Team Games Tournament.

Naskah Masuk: 30 Juni 2025; Revisi: 20 Juli 2025; Diterima: 25 Agustus 2025; Tersedia: 27 Agustus 2025

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan potensi peserta didik yang penyelenggaranya harus mampu menjawab kebutuhan serta tantangan secara nasional. Pengembangan potensi peserta didik tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir peserta didik. Pembelajaran adalah perpaduan antara komponen yang saling berinteraksi, berintegrasi satu dengan yang lainnya, jika komponen tersebut tidak terintegrasi, maka proses pembelajaran akan mengalami banyak kendala yang akan menggagalkan capaian tujuan pembelajaran.

Kurikulum pendidikan dirancang untuk mengembangkan beberapa keterampilan dalam diri siswa. Trianto (2013) menyatakan keterampilan yang diintegrasikan dalam pembelajaran adalah keterampilan belajar, yang terdiri dari keterampilan sosial, keterampilan berpikir, dan keterampilan mengorganisir. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, pendidik harus lebih kreatif dalam mengembangkan kurikulum untuk menciptakan pembelajaran, yang menghasilkan nilai, sikap dan keterampilan sosial yang tergambar sebagai hasil belajar yang ditentukan oleh masing-masing instansi pendidikan.

Pendidikan belum ada artinya apabila pendidik hanya mengajarkan ilmu pengetahuan yang luas kepada siswa, tanpa didukung dengan pendidik mengajarkan tata karma, tanggung jawab, kemurahan hati, rasa empati dan simpati terhadap orang lain. Pendidikan tidak hanya memahamkan materi pelajaran namun juga mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan tersebut dikembangkan untuk dapat membantu siswa dalam melanjutkan kehidupan yang lebih baik.

Sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia melalui akalnya menciptakan pengetahuan sebagai alat untuk beradaptasi dengan lingkungan. Keterampilan berpikir dan berdaya nalar, keterampilan hidup bersama, keterampilan bekerja, dan keterampilan pengendalian diri (emosi, perasaan) merupakan keterampilan dasar untuk bertahan dan menjalani kehidupan. Keterampilan tersebut dimiliki semua orang, hanya dalam pengembangannya masing-masing individu berbeda. Usaha untuk mengembangkan keterampilan sosial secara optimal dan efektif dilakukan melalui proses pendidikan.

Sarnelle (2018), Menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan keterampilan yang dapat diperoleh melalui proses belajar mengenai cara-cara mengatasi dan melakukan hubungan sosial dengan baik. Keterampilan sosial adalah salah satu kunci untuk dapat menjalani hidup yang bahagia dan sukses. Keterampilan sosial memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungan di sekitar mereka, dan menjalin hubungan dengan teman, rekan, dan teman

sebaya. Keterampilan sosial yang buruk dapat menyebabkan rendahnya kompetensi sosial masa kecil, masalah kesehatan mental, penyalahgunaan zat, dan kesepian di kemudian hari. Keterampilan sosial yang kurang baik dapat menyebabkan anak kurang mampu untuk menjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Anak-anak yang memiliki keterampilan sosial yang kurang baik cenderung memiliki hubungan yang tidak menyenangkan dengan orang lain dan mendapatkan umpan balik yang negatif.

Adanya perubahan kurikulum menjadi Kurikulum Merdeka berdampak kepada guru dalam melaksanakan penerapan pembelajarannya salah satunya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS (Rahmayati & Prastowo, 2023). IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah singkatan dari dua mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) di Indonesia, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Keduanya merupakan mata pelajaran yang penting untuk membantu siswa memahami dunia sekitar mereka. Materi IPAS bersifat abstrak oleh karena itu IPAS disusun secara sistematis agar pembelajaran berlangsung interaktif, menginspirasi, menghibur, menantang, mendorong partisipasi aktif dan bertujuan untuk menunjang kreativitas, kemandirian dan psikologi anak. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran baru yang tujuannya untuk membangun kemampuan dasar untuk mempelajari dengan baik ilmu alam dan ilmu sosialnya (Sugih etal., 2023).

Menurut beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran dan menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan pendidik pada tanggal 26 Maret 2024, yang dilaksanakan di SD Negeri 83 Singkawang dapat diperoleh informasi bahwa keterampilan sosial peserta didik kelas IV di SD Negeri 83 Singkawang masih tergolong rendah, hal tersebut ditandai dengan masih banyaknya peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, banyak peserta didik yang masih malu dan takut untuk bertanya serta mengungkapkan pendapatnya saat proses pembelajaran berlangsung.

Faktor lain yang mempengaruhi rendahnya keterampilan sosial peserta didik yaitu pendidik belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga kurangnya aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang menjadikan pembelajaran berpusat kepada pendidik. Dalam kegiatan pembelajaran pendidik cenderung menggunakan metode

ceramah yang mana peserta didik hanya sebagai pendengar saja sehingga peserta didik cepat merasa bosan pada saat pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diduga faktor yang memengaruhi tingkat keterampilan sosial salah satunya pendidik belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga kurangnya aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang menjadikan pembelajaran berpusat kepada pendidik.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji hubungan antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Keterampilan Sosial. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Putri & Santosa, (2020). yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Keterampilan Sosial Siswa SD". Jurnal Pendidikan Dasar, 11(1), 22-30.^[1] Penelitian ini menyimpulkan bahwa model TGT dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, karena model ini mendorong siswa bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat secara aktif. Penelitian lain, seperti yang dilakukan oleh Indrayani, & Marhaeni (2019). yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri di Buleleng." Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 6 (2), 110-118. disimpulkan bahwa model TGT terbukti mampu membangun interaksi sosial siswa dalam kelompok, meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemampuan komunikasi antar siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji penerapan model TGT dalam konteks mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang merupakan mata pelajaran baru hasil integrasi IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka.

Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada siswa kelas V dan tidak secara khusus meneliti siswa kelas IV, yang memiliki karakteristik perkembangan sosial yang berbeda dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Maka dari itu, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian mengenai efektivitas model TGT dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD, khususnya pada konteks implementasi Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran IPAS guna meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV di SDN X.

Permasalahan yang terdapat di Sekolah Dasar Negeri 83 Singkawang mengakibatkan kurang berhasilnya belajar siswa pada pembelajaran IPAS, salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya yaitu Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) karena mampu meningkatkan pula keterampilan sosial

peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siswa Kelas IV SDN X”.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti memilih menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2019: 16) menyatakan bahwa metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sementara desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian asosiatif kausal. Sugiyono (2016:37) menjelaskan asosiatif kausal adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh atau hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat dan apabila ada seberapa eratnya pengaruh atau hubungan serta berarti atau tidaknya pengaruh atau hubungan itu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

a. Perbedaan Sebelum Dan Sesudah Ditetapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran Langsung Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN X.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan rumus Shapiro wilk dengan perhitungan menggunakan SPSS Versi 23 for windows. Dasar pengambilan keputusan menurut Purnomo (2016:94) sebagai berikut:

Jika Signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Jika Signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Hasil perhitungan yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas.

Test	Hasil	Kesimpulan
Pre-Test	0,131	Normal
Post-test	0,486	Normal

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) untuk Pretest dan Posttest kelompok eksperimen $> 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal, sehingga dapat dilakukan uji statistik parametrik untuk analisis lebih lanjut. Setelah di uji normalitas, maka selanjutnya data akan dilanjutkan dengan uji homogenitas sebagai berikut:

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, maka diperoleh data berdistribusi normal dan Homogen. Sehingga untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan statistik yaitu *Uji-t independent*. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Dalam perhitungan *Uji-t independent*, peneliti menggunakan SPSS Versi 23 for windows. Kriteria pengambilan keputusan:

- 1) Jika $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- 2) Jika $\text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Hasil *Uji-t independent* dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji-t independent.

Uji	t	df	Sig. (2-	Mean	Std.error	95% confidence Interval	
			tailed)			Difference	Difference
Hasil	-9,007	74	0,000	-18,486	2,052	-22,578	-14,395
Posttest							

Berdasarkan tabel 2 diketahui nilai $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000$ dimana lebih kecil dari $0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest kelompok eksperimen setelah diterapkan dengan kooperatif tipe *Team games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran langsung. Dengan kata lain, model pembelajaran kooperatif tipe *Team games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial pada pembelajaran IPAS Siswa kelas IV SDN X.

b. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team games Tournament* (TGT) Terhadap Keterampilan Sosial Pada Pembelajaran IPAS Siswa kelas IV SDN X

Untuk mengetahui seberapa besar efek pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap keterampilan sosial pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 83 Singkawang menggunakan uji *Effect Size*, setelah dilakukan uji *effect size* menggunakan uji Cohen's menujukkan bahwa nilai *Effect Size* yang didapatkan sebesar 1,4, Adapun hasil perhitungan uji *Effect Size* tersebut disajikan dalam Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil *Effect Size*.

Keterangan	Hasil
Rata-rata	18,48
Standar Deviasi	6,95
Effect Size	2,6
Kriteria	Tinggi
Kesimpulan	penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial pada pembelajaran IPAS Siswa kelas IV SDN X.

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa *Effect Size* = 2,6 dan kriterianya tinggi karena 2,6 berada pada $Effect\ Size > 0,8$. Hal ini berarti penggunaan kooperatif tipe *Team games Tournament* (TGT) berpengaruh tinggi terhadap peningkatan keterampilan sosial pada pembelajaran IPAS Siswa kelas IV SDN X.

B. Pembahasan

a. Perbedaan sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dan model pembelajaran langsung pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN X

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keterampilan sosial siswa pada kelas yang diterapkan dengan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan model pembelajaran langsung, hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat perbedaan pretest dan posttest padakelas yang diterapkan dengan model kooperatif tipe TGT. Hasil ini menunjukan bahwa model TGT menimbulkan perbedaan terhadap sebelum dan setelah diterapkannya kelas yang belajar menggunakan model Kooperatif tipe TGT.

Melalui pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT),siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama dalam kelompok, berkomunikasi secara efektif, menghargai pendapat orang lain, serta menyelesaikan masalah secara bersama. Dalam proses TGT, siswa diberi kesempatan untuk saling membantu

memahami materi, berinteraksi secara positif, dan belajar menghormati perbedaan. Selain itu, aktivitas permainan dalam turnamen mendorong siswa untuk bersikap sportif, jujur, terbuka, dan saling menghargai, sehingga keterampilan sosial mereka semakin terasah baik di lingkungan belajar maupun kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil perhitungan statistik menggunakan rumus *independent sample t test* diketahui terdapat perbedaan keterampilan sosial pada saat sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diterapkan model pembelajaran TGT.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sofyantoto (2018) yang menunjukkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu menjadikan pembelajaran menjadi terpusat terhadap peserta didik, sehingga meningkatkan pula keterampilan sosial peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas membuktikan bahwa terdapat perbedaan keterampilan sosialiswa sebelum dan setelah diberikan pembelajaran model kooperatif tipe *TGT* pada materi IPAS siswa kelas IV SD Negeri 83 Singkawang.

b. Besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap keterampilan sosialpada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 83 Singkawang

Berdasarkan hasil data penelitian menunjukan bahwa penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* memberikan pengaruh pada siswa kelas IV SDN X. Setelah dilakukan uji *effect size*, pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* berpengaruh tinggi terhadap Keterampilan sosial siswa kelas IV SDN 83 Singakwang pada pelajaran IPAS.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa (1) Pada *Uji-t Independent* menunjukkan adanya perbedaan Keterampilan sosial siswa yang menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada materi IPAS di kelas IV SD Negeri 83 Singkawang. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai sebesar 67,06 dan hasil posttest menunjukkan rata-rata sebesar 87,70 pada kelas yang diberi eksperimen. Berdasarkan uji-t independent dengan nilai *Sig(2-tailed)* = 0,000, diperoleh hasil bahwa *Ho* ditolak dan *Ha* diterima. Jadi, terdapat pengaruh model pelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap keterampilan sosial siswa kelas IV SDN X. Sementara (2) Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan efek size didapatkan hasil *Effect Size*= $2,6 > 0,8$, sesuai dengan standar cohen's itu artinya masuk dalam katagori tinggi Hal ini berarti penggunaan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berpengaruh tinggi, maka dapat diambil kesimpulan bahwa model Kooperatif tipe *Team Games*

Tournament (TGT) berpengaruh terhadap keterampilan siswa kelas IV SD Negeri 83 Singkawang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Dodik Kariadi selaku pembimbing, Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang atas fasilitas penelitian, Kepala Sekolah, guru, dan peserta didik kelas IV SDN X yang telah berpartisipasi aktif, serta seluruh pihak yang telah mendukung terselesaikannya penelitian ini, termasuk para peneliti terdahulu yang karyanya menjadi landasan teoretis dalam studi ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, S. (2017). *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andi, P. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arifin, F. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dan pengaruhnya terhadap pembelajaran matematika di MI/SD: Studi meta-analisis. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 193–204. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v2i1.972>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon siswa terhadap media pembelajaran alat pirolisis sampah plastik berbasis lingkungan di SMP Kabupaten Musi Rawas. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, 2(2), 95–104. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v2i2.5950>
- Arsyad, A. (2006). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asitah, N., & Ismafitri, R. (2021). *Product based learning*. Sidoarjo: UNUSIDA Press.
- Dewi, R. A. K., dkk. (2023). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kemampuan HOTS di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 16(1), 97–110. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v16i1.55982>
- Diahwati, R., Hariyono, H., & Hanurawan, F. (2016). *Keterampilan sosial siswa berkebutuhan khusus di sekolah dasar inklusi* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Fatimah, S., Jamal, M. A., & Suyidno, S. (2013). Meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(3), 224–236. <https://doi.org/10.20527/bipf.v1i3.881>
- Wiranto, G. (2016). *Media pembelajaran dalam pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika pembelajaran IPA pada kurikulum merdeka di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 129–145. <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v16i1.159>
- Hakim, A. L. (2011). Pengaruh pendidikan anak usia dini terhadap prestasi belajar siswa kelas I sekolah dasar di Kabupaten dan Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 17(1), 109–122. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i1.11>

- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Huda, M. (2014). *Cooperative learning: Metode, teknik, struktur, dan model terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Istarani. (2014). *Model pembelajaran inovatif*. Medan: Media Persada.
- Jakni. (2016). *Metode penelitian eksperimen bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *Model pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Kosasih, M. (2016). *Strategi belajar dan pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41–49. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>
- Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maulida, R., & Prastowo, A. (2021). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sains*, 9(1), 44–54.
- Mayar, F. (2013). Perkembangan sosial anak usia dini sebagai bibit untuk masa depan bangsa. *Al-Ta'lim Journal*, 20(3), 459–464. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>
- Mulyani, E. (2011). Model pendidikan kewirausahaan di pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.705>
- Nasrudin. (2019). Penerapan metode TGT (teams games tournament) meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9(1), 56–68. <https://doi.org/10.47647/jsr.v9i1.51>
- Erlinda, N. (2017). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model kooperatif tipe team games tournament pada mata pelajaran fisika kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i1.1738>
- Ngalimun. (2018). *Evaluasi dan penilaian pembelajaran*. Yogyakarta: Dua Satria Offset.
- Yanti, N. I. (2015). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Payung Sekaki Pekanbaru*.
- Pamungkas, P. A., Poerwanti, J. I. S., & Daryanto, J. (2019). Peningkatan keterampilan sosial siswa melalui model pembelajaran team games tournament dalam pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 7(4), 43–48. <https://doi.org/10.20961/ddi.v7i8.34222>
- Pramudyanti, C. M. (2016). Peningkatan keterampilan sosial menggunakan model kooperatif tipe team games tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS. *Basic Education*, 5(27), 552–562.
- Purwitosari, D. (2018). Challenges of quality assurance in higher education in Indonesia. *Journal of Education and Learning*, 12(2), 217–224.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning*. Bandung: Nusa Media.

- Rusman. (2016). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (Edisi kedua). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sofyantoro, A. H. (2013). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments (TGT) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa di sekolah dasar* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Sugita, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran team game tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi kedua). Bandung: Alfabeta.
- Suharjo. (2006). *Mengenal pendidikan sekolah dasar: Teori dan praktik*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Suherman, A. (2016). Pengaruh penerapan model kooperatif tipe jigsaw dan TGT (teams game tournament) terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(2), 8–15. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i2.5659>
- Sulastri, dkk. (2016). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 3(1), 1–10.
- Suyanto, & Jihad, A. (2013). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global*. Jakarta: Esensi.
- Taniredja, T., dkk. (2014). *Model-model pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningsih, A. (2020). Pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 109–118.
- Wena, M. (2014). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79–96. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>