

Pengaruh Model Kooperatif *Team Games Tournament Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar*

Nur Anifah Khoirunnisa*, Hartini, Sesaria Prima Yudhaningtyas

Universitas PGRI Madiun, Indonesia

nisaanifah18@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media Kotak Kartu Misterius terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen* menggunakan *Nonequivalen Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di SDN 01 Manisrejo Kota Madiun pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 50 siswa, terdiri dari 25 siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan 25 siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen, dengan teknik pengambilan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,881 yang berarti instrumen sangat reliabel. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas, dan uji hipotesis Independent Sample T-test dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Levene* nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 75,20 meningkat menjadi 87,40 pada posttest, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 68,20 menjadi 83,60. Hasil uji *Independent Sample T-test* menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) = 0,028 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media Kotak Kartu Misterius berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: TGT, KOKAMI, Pemahaman Konsep, IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut penguatan keterampilan berpikir kritis, pembelajaran kolaboratif, dan pemahaman konseptual sebagai elemen inti pengajaran sains di sekolah dasar. Model pembelajaran kooperatif secara global telah terbukti mampu meningkatkan interaksi sosial, tanggung jawab individu, dan hasil belajar siswa (Matitaputty dkk., 2023). Di Indonesia, Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai mata pelajaran terpadu yang mengharuskan siswa memahami konsep secara kontekstual dan aplikatif (Efendi dkk., 2025). IPAS dirancang untuk memberikan siswa pemahaman dasar tentang peristiwa alam dan kehidupan sosial di lingkungan sekitarnya, sekaligus memperluas perspektif dan rasa ingin tahu mereka melalui pengalaman langsung dengan fenomena alam,

bukan sekadar membaca buku teks (Andreani & Gunansyah, 2023). Pada jenjang kelas V Sekolah Dasar, pembelajaran IPAS diharapkan dapat membentuk pemahaman konsep yang bermakna, bukan sekadar hafalan, sehingga siswa mampu menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman kehidupan nyata.

Pemahaman konsep merupakan capaian penting dalam pembelajaran IPAS karena menjadi fondasi bagi pengembangan pengetahuan pada jenjang berikutnya. Siswa yang memahami konsep dengan baik tidak hanya mengetahui materi, tetapi juga mampu menjelaskannya kembali dengan bahasa sendiri serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Nahdi dkk., 2018). Namun demikian, Fauziah dkk. (2025) menyatakan bahwa meskipun berbagai inovasi pembelajaran telah diterapkan, pemahaman konsep sains siswa sekolah dasar di Indonesia masih relatif rendah. Hal ini diperkuat oleh data PISA 2022 yang menempatkan skor sains siswa Indonesia pada peringkat ke-70 dari 81 negara, mencerminkan lemahnya keterampilan konseptual dan penerapan sains dalam kehidupan nyata. Kondisi ini antara lain disebabkan oleh penggunaan metode ceramah yang berkelanjutan, terbatasnya model pembelajaran interaktif, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Permasalahan serupa ditemukan berdasarkan observasi di SDN 01 Manisrejo pada siswa kelas V, di mana mayoritas siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam memahami konsep IPAS terkait sistem pencernaan manusia. Siswa mengalami kesulitan mengurutkan tahapan pencernaan serta membedakan fungsi masing-masing organ pencernaan, yang menunjukkan pemahaman konsep yang masih terbatas akibat minimnya variasi proses pembelajaran. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah yang monoton dan berpusat pada guru, serta kurang memanfaatkan sumber dan media pembelajaran lain. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif, kehilangan minat belajar, dan cenderung mengabaikan instruksi guru, sehingga pembelajaran berlangsung pasif dan motivasi belajar di kelas menurun.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menjaga fokus mereka selama proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah model pembelajaran kooperatif, yaitu metode yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok guna memecahkan masalah, menerapkan pengetahuan, dan mencapai tujuan pembelajaran (Ria Nuryanti, 2019). Salah satu tipe model kooperatif yang dipilih dalam penelitian ini adalah Team Games Tournament (TGT), yang menggabungkan prinsip kerja tim dan kompetisi edukatif. Penelitian Andriyani dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar sains hingga 25% dibandingkan metode konvensional, karena siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, berkompetisi secara sehat, dan menginternalisasi konsep melalui permainan edukatif. Model TGT juga memberikan kesempatan belajar yang setara bagi seluruh siswa serta mendorong kerja sama antarsiswa (Marlita dkk., 2023). Penerapan model ini perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa, mengingat secara psikologis siswa sekolah dasar lebih menyukai aktivitas belajar yang menyenangkan dan interaktif (Yuni dkk., 2024), sehingga diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta partisipasi aktif selama pembelajaran.

Selain penerapan model pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran juga berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Penggunaan media dapat memotivasi siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan pemahaman materi (Audie, 2024). Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah Kotak Kartu Misterius (KOKAMI), yaitu inovasi pembelajaran berbasis permainan kartu yang memuat pertanyaan, teka-teki, atau tantangan konseptual terkait materi IPAS (Adenya dkk., 2025). Media ini memungkinkan siswa belajar secara kontekstual dan menyenangkan, sehingga meningkatkan fokus dan daya ingat. Kombinasi model TGT dengan media

KOKAMI diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan kreatif, serta melibatkan seluruh siswa, baik yang pasif maupun aktif, dalam proses berpikir inovatif dan kritis (Pramesti dkk., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model TGT dalam pembelajaran. Alfira & Syofyan (2022) menemukan bahwa penerapan TGT berdampak positif pada hasil belajar IPAS materi siklus hidup siswa kelas IV SD. Fauziyah & Anugraheni (2020) juga menunjukkan adanya pengaruh signifikan model TGT terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas V SD. Sementara itu, Ningrum dkk. (2023) membuktikan bahwa TGT berbantuan media Clock Set berpengaruh baik terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas I SD. Meskipun demikian, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model kooperatif tipe TGT berbantuan media Kotak Kartu Misterius terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS. Berdasarkan kesenjangan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar", dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana model dan media tersebut dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak, masing-masing diberi pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan, untuk mengukur pengaruh penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS.

Penelitian dilaksanakan di SDN 01 Manisrejo, Kota Madiun, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 01 Manisrejo yang berjumlah 50 siswa, terdiri dari kelas VA dan VB. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel. Kelas VB (25 siswa) ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan model TGT berbantuan media KOKAMI, sedangkan kelas VA (25 siswa) ditetapkan sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda berupa pretest dan posttest yang mengukur kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Instrumen awal berjumlah 30 soal diuji cobakan di SDN Jiwan 02 dengan jumlah 19 siswa. Hasil uji validitas menggunakan SPSS 25 dengan r tabel 0,456 menyaring instrumen menjadi 20 soal valid yang selanjutnya digunakan dalam penelitian, dengan koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60.

Teknik analisis data meliputi uji prasyarat berupa uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene, yang dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-test pada taraf signifikansi 0,05 untuk menguji perbedaan kemampuan pemahaman konsep IPAS antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil data deskriptif *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan rata-rata nilai dari pretest ke posttest, namun kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Dengan rata-rata akhir kelompok eksperimen 87,40 tetap lebih tinggi daripada kelompok kontrol 83,60. Disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Data Deskriptif Pretest dan Posttest

Kelompok	Tahap	n	Mean	Std. Deviation	Min	Max
Eksperimen	Pretest	25	75,20	7,141	65	85
Eksperimen	Posttest	25	87,40	5,972	80	95
Kontrol	Pretest	25	68,20	7,053	60	80
Kontrol	Posttest	25	83,60	5,867	75	90

Selanjutnya hasil uji prasyarat menunjukkan data terdistribusi normal, dengan nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk pretest kelompok eksperimen 0,115 dan kontrol 0,579, serta posttest kelompok eksperimen 0,345 dan kontrol 0,063 (seluruhnya > 0,05). Dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolomogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Eksperimen	.161	25	.095	.935	25	.115
<i>Pretest</i> Kontrol	.115	25	.200*	.967	25	.579
<i>Posttest</i> Eksperimen	.110	25	.200*	.956	25	.345
<i>Posttest</i> Kontrol	.160	25	.100	.924	25	.063

Pada tabel 3 menunjukkan, skor pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,790, yang menunjukkan bahwa skor tersebut melebihi ambang batas 0,05. Oleh karena itu, hasil pengujian menunjukkan bahwa hasil pretest terdistribusi secara merata.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.071	1	48	.790
Based on Median	.026	1	48	.873
Based on Median and with adjusted df	.026	1	46.530	.873
Based on trimmed mean	.064	1	48	.801

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.031	1	48	.860
Based on Median	.042	1	48	.839
Based on Median and with adjusted df	.042	1	47.215	.839
Based on trimmed mean	.038	1	48	.846

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai posttest memiliki nilai signifikansi 0,860. Dengan demikian, data diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi melebihi ambang batas 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian menunjukkan bahwa hasil posttest terdistribusi secara merata.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-test

	Levene's Test for Equality of variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Difference	Error	95% Interval of the Difference	Confidence of the Difference
									Lower	Upper
Equal variances assumed	.031	.860	2.270	48	.028	3.800	1.674		.434	7.166
Equal variances not assumed			2.270	47.985		3.800	1.674		.434	7.166

Tabel di atas menunjukkan hasil uji Independent Sample T-test terhadap nilai posttest menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,028 < 0,05$, dengan mean difference 3,800 dan t hitung sebesar 2,270 (df = 48). Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan model kooperatif tipe TGT berbantuan media KOKAMI terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menerapkan model kooperatif tipe TGT berbantuan media KOKAMI memperoleh peningkatan kemampuan pemahaman konsep yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya menerima pembelajaran konvensional. Selama proses pembelajaran, siswa pada kelompok eksperimen terlibat aktif dalam diskusi kelompok, permainan kartu, dan turnamen antar kelompok. Siswa yang awalnya kesulitan berpartisipasi dapat terbantu oleh teman sekelompoknya, sehingga tercipta proses belajar yang kolaboratif. Temuan ini mendukung pernyataan Harjuna & Natsir (2024) bahwa model TGT menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendorong partisipasi aktif, kerja sama, serta penguatan nilai sosial siswa.

Penerapan turnamen dalam model TGT juga terbukti meningkatkan motivasi siswa untuk benar-benar memahami materi, karena keberhasilan kelompok bergantung pada pemahaman setiap anggotanya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sufyan & Hartono (2024) yang menyatakan bahwa karakteristik utama TGT adalah penggunaan permainan dan turnamen akademik yang melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status, serta memberi peran sebagai tutor sebaya yang mendorong tanggung jawab dan kerja sama.

Media KOKAMI berkontribusi memperjelas konsep abstrak sistem pencernaan manusia melalui elemen "misteri" pada kartu yang merangsang rasa ingin tahu siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Amalia dkk. (2025) bahwa rasa ingin tahu terhadap isi kartu mendorong keterlibatan aktif siswa, serta pendapat Firman dkk. (2019) bahwa KOKAMI membantu menghubungkan konsep dengan pengalaman sehari-hari siswa. Dengan demikian, kombinasi model TGT dan media KOKAMI tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sarana memperkuat pemahaman konsep secara bermakna, selaras dengan tuntutan pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka yang menekankan pemahaman konsep secara kontekstual dan aplikatif (Efendi dkk., 2025).

Keterbaruan penelitian ini terletak pada penggabungan model TGT dengan media KOKAMI khusus pada pembelajaran IPAS kelas tinggi sekolah dasar, yang belum banyak diteliti sebelumnya.

Penelitian Alfira & Syofyan (2022) menerapkan TGT pada materi siklus hidup kelas IV tanpa media KOKAMI, sementara Ningrum dkk. (2023) menerapkan TGT berbantuan media Clock Set pada pembelajaran matematika kelas I. Penelitian ini melengkapi kekosongan tersebut dengan menunjukkan bahwa kombinasi model dan media ini efektif meningkatkan aspek kognitif sekaligus aspek sosial-emosional siswa, sehingga layak dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran alternatif untuk mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media Kotak Kartu Misterius berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa kelas V SDN 01 Manisrejo, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai kelompok eksperimen dari 75,20 pada pretest menjadi 87,40 pada posttest, serta hasil uji Independent Sample T-test yang menunjukkan signifikansi (2-tailed) $0,028 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penerapan model dan media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep siswa secara lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan kombinasi model dan media ini pada sampel, keterampilan, atau materi IPAS yang berbeda guna memperkuat generalisasi temuan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas PGRI Madiun, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, atas dukungan fasilitas dan kesempatan yang diberikan selama proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan artikel ini. Terima kasih disampaikan kepada pihak SDN 01 Manisrejo Kota Madiun, yang telah memberikan izin dan dukungan penuh selama pelaksanaan penelitian, serta kepada SDN Jiwan 02 yang telah bersedia menjadi lokasi uji coba instrumen penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa kelas V SDN 01 Manisrejo yang telah berpartisipasi sebagai subjek penelitian, serta kepada rekan-rekan dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan moral selama proses penelitian dan penulisan artikel ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adenya, A. G., Anggraini, R., & Sari, D. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Amplop Misterius pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 314–325. <https://doi.org/https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.344>
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7, 177–183. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Amalia, F., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Negeri, U. I., Maulana, S., & Banten, H. (2025). Pengembangan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Berbasis Budaya Lokal Banten Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD/MI. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(4), 286–300.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(9), 1841–1854.

- Andriyani, L. P. Y., Tika, I. N., & Artawan, P. (2025). The Effect of TGT (Team game tournament) type Cooperative Learning Model Assisted by Interactive Wordwall Media on the Interests and Science Learning Outcomes of Junior High School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(7), 553–560. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i7.11519>
- Audie, N. (2024). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- 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>
- Fauziah, A., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Pop Up Book untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA pada Materi Metamorfosis di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 1159–1166. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10281> ISSN
- 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>
- Firman, Nurmiati, & Nurfitriyani. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 02(01), 57–63.
- Harjuna, M., & Natsir, T. A. L. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas XB MAN Sidenreng Rappang. 2(10), 2–14.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i2.15037>
- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9–16.
- Ningrum, D. P., Safitri, V. Y., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh Model TGT Berbantuan Media Clock Set Terhadap Pemahaman Konsep Matematika SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 62–74.
- Pramessti, M., Baryanto, B., & Putrajaya, G. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas IV di Sd Negeri 35 Rejang Lebong.
- Ria Nuryanti. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Romawi Bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *JASSI_ anakku*, 20(1), 44.
- Sufyan, Q. A., & Hartono, M. S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58>
- Yuni, S., Arhas, S. H., Niswaty, R., Aslinda, A., Nur, A. C., & Makassar, U. N. (2024). Belajar Sambil Bermain Bersama Siswa SD Inpres Talaborong Sri. *Jurnal Lamellong: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 77–82.