Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 4 Nopember 2025

Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Game Tournament* dan *Team Assisted Individualization* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

Meily Kifthi Da'iah[1], Anwar Senen[2]
[1,2]Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

[1]meilykifthi.2022@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan *Team Assisted Individualization* (TAI) dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS. Fokus utama penelitian adalah membandingkan motivasi dan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model TGT, model TAI, dan pembelajaran konvensional pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment nonequivalent control group design*. Sampel terdiri dari tiga kelas: kelas TGT (26 siswa), kelas TAI (26 siswa), dan kelas kontrol (28 siswa). Data mengenai motivasi dan hasil belajar dikumpulkan melalui angket dan tes, sementara observasi dan wawancara digunakan untuk memperkuat pemahaman terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang jelas antara ketiga kelompok. Siswa yang belajar menggunakan model TGT memiliki tingkat motivasi tertinggi dengan rata-rata 104,65, disusul TAI dengan rata-rata 101,00, dan pembelajaran konvensional dengan 96,57. Untuk hasil belajar, model TGT menunjukkan peningkatan paling efektif berdasarkan nilai N-Gain sebesar 57,2% (kategori cukup efektif), sedangkan TAI memperoleh 49,7% dan pembelajaran konvensional 46,5% (keduanya kategori kurang efektif). Simpulan penelitian menegaskan bahwa model TGT lebih efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan model TAI maupun pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa unsur permainan dan kompetisi dalam TGT mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPS, Motivasi, Team Game Tournament, Team Assisted Individualization

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk pola pikir, perilaku bijak, serta kemampuan sosial peserta didik. Namun, berbagai sekolah dasar masih menghadapi permasalahan empiris berupa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS yang sering dianggap abstrak dan kurang menarik. Observasi awal di SD N Kotagede 5 dan SD N Sarikarya pada Maret 2025 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar IPS belum optimal, dengan tingkat ketidaktuntasan masing-masing 42% dan 33%. Guru juga melaporkan rendahnya motivasi belajar siswa yang terlihat dari kurang fokus, perilaku pasif, dan minimnya interaksi selama proses pembelajaran. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara aktif dan bermakna.

Sejumlah penelitian terbaru menegaskan pentingnya penggunaan model kooperatif yang mampu meningkatkan kolaborasi, interaksi, dan minat belajar siswa. Model Teams Games Tournament (TGT) terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui kombinasi

unsur permainan, kompetisi positif, dan kerja tim (Suarjana, 2000; Trianto, 2009; Anggraeni et al., 2025). Temuan serupa ditunjukkan oleh Vristyaningtyas dan Rahayu (2019) serta Zevender et al. (2023) yang menyatakan bahwa TGT memberikan capaian belajar lebih tinggi dibandingkan model *Team Assisted Individualization* (TAI) maupun pembelajaran konvensional. Di sisi lain, model TAI dinilai mampu mendorong kemandirian siswa melalui bantuan kelompok kecil dan lembar kerja terstruktur (Widyantini, 2006; Anugrah, 2016). Studi-studi tersebut menegaskan bahwa kedua model memiliki keunggulan masing-masing, terutama dalam konteks pembelajaran IPS.

Meskipun penelitian tentang efektivitas TGT dan TAI telah banyak dilakukan, sebagian besar studi belum menguji efektivitas kedua model pada konteks IPS dengan mengintegrasikan media permainan edukatif yang relevan dengan karakteristik materi. Kesenjangan penelitian terlihat pada minimnya kajian yang membandingkan TGT berbasis media kartu domino dengan TAI dalam satu desain eksperimen yang sama pada lingkungan sekolah dasar. Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung fokus pada hasil belajar akademik, sementara aspek motivasi belajar siswa belum banyak dikaji secara bersamaan dalam satu model evaluasi yang komprehensif.

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan motivasi dan hasil belajar antara penggunaan model TGT berbasis media kartu domino, model TAI, dan pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS. Kebaruan penelitian terletak pada penerapan media kartu domino sebagai penguat aktivitas kompetitif dalam TGT serta fokus simultan pada dua indikator utama, yaitu motivasi dan hasil belajar. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan aplikatif di sekolah dasar, khususnya pada materi yang selama ini dianggap kurang menarik oleh siswa.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimen Nonequivalent Control Group, menggunakan dua kelas eksperimen yang menerapkan model Team Games Tournament (TGT) dan Team Assisted Individualization (TAI) serta satu kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional; teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, dan data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, tes, serta dokumentasi (Sihotang, 2023; Sugiyono, 2019; Hermawan, 2007; Wijaya, 2020; Arikunto, 2006). Penelitian ini melibatkan beberapa pihak, yaitu peneliti sebagai perancang desain quasi eksperimen dan pelaksana utama seluruh rangkaian kegiatan mulai dari penentuan sampel, pengumpulan data, hingga analisis statistik. Guru kelas juga terlibat sebagai mitra pelaksana pembelajaran, di mana guru kelas IV A mengimplementasikan model Teams Games Tournament (TGT), guru kelas IV B menerapkan model Team Assisted Individualization (TAI), dan guru pada kelas kontrol mengajar dengan metode konvensional agar kondisi pembelajaran tetap natural. Subjek utama penelitian adalah siswa kelas IV yang terdiri atas kelas IV A sebagai kelompok TGT, IV B sebagai kelompok TAI, serta satu kelas IV dari sekolah lain sebagai kelompok kontrol. Kepala sekolah turut memberikan izin, dukungan administratif, dan koordinasi teknis agar proses observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat dilaksanakan dengan lancar. Selain itu, peneliti juga bekerja sama dengan observer atau asisten penelitian untuk mencatat jalannya pembelajaran secara objektif. Sebelum instrumen digunakan, ahli atau dosen validator berperan menilai kelayakan soal tes dan angket motivasi sehingga memenuhi standar validitas. Staf administrasi sekolah turut membantu menyediakan data pendukung seperti daftar nilai dan arsip kelas. Semua pihak tersebut berkontribusi dalam mewujudkan kelancaran proses penelitian serta memperoleh data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV di SD N Kotagede 5 dan SD N Sarikarya, sedangkan sampelnya terdiri dari kelas IV A (TGT), IV B (TAI), dan satu kelas IV dari sekolah lain sebagai kontrol. Instrumen berupa tes pilihan ganda dan angket motivasi diuji

Copyright © 2025 The Author(s)

validitas serta reliabilitasnya melalui korelasi Pearson dan Cronbach Alpha, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, homogenitas Levene, uji hipotesis dengan Paired Sample T-Test, serta uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar (Sugiyono, 2019; Arikunto, 2006).

Hasil

Uji normalitas

Langkah-Langkah awal yang diterapkan ialah menguji normalitas terhadap motivasi dan hasil belajar peseta didik. Baik terhadap *pre-test postest* maupun kuesioner angket antara kelompok kontrol serta eksperimen. Uji normalitas memakai uji *Shapiro Wilk.*Data dianggap normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 (> 0,05). Sebaliknya, data dianggap tidak normal jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 (< 0,05).

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Test of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest A	.183	26	.026	.936	26	.109
Postest A	.150	26	.136	.938	26	.121
Pretest B	.199	26	.010	.940	26	.136
Postest B	.142	26	.187	.949	26	.222
Pretest C	.177	26	.034	.952	26	.252
Postest C	.194	26	.013	.939	26	.128
Motivasi A	.127	26	.200*	.962	26	.435
Motivasi B	.150	26	.139	.957	26	.337
Motivasi C	.153	26	.121	.927	26	.066
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Dari hasil uji normalitas pada tabel nilai Sig. Shapiro-Wilk untuk masing-masing variabel baik *pretest* maupun *postest* dan motivasi baik pada kelas control serta eksperimen lebih besar dari 0,05. Pretest A, Posttest A, Pretest B, Posttest B, Pretest C, Posttest C, Motivasi A, Motivasi B, dan Motivasi C > 0,05 (nilai berkisar antara 0,066 hingga 0,435).

Tabel di atas memperlihatkan nilai signifikansi untuk masing-masing variabel. dari uji *shapiro wiljk* adalah lebih dari 0.05, berlandaskan temuan tersebut, data yang dipakai dalam penelitian ini terdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Uji kedua adalah uji homogenitas, uji homogenitas dilakukan untuk melihat uji *Levene Statistic*. Uji homogenitas memiliki tujuan guna mengetahui apakah varians data antar kelompok perlakuan memiliki kesamaan atau homogen.

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	**Metode**	**Levene Statistic**	**df1**	**df2**	**Sig.**
PRETEST	Based on Mean	3.174	2	77	.047
	Based on Median	2.859	2	77	.063
	Based on Median and with adjusted df	2.859	2	57.965	.065
	Based on trimmed mean	3.152	2	77	.048
POSTEST	Based on Mean	.697	2	77	.501
	Based on Median	.661	2	77	.519

	Based on Median and with adjusted df	.661	2	68.628	.520
	Based on trimmed mean	.679	2	77	.510
MOTIVASI	Based on Mean	.409	2	77	.666
	Based on Median	.298	2	77	.743
	Based on Median and with adjusted df	.298	2	69.379	.743
	Based on trimmed mean	.380	2	77	.685

Variabel hasil belajar pada pretest mempunyai nilai signifikansi 0,47 dan 0,48 > 0,05. Dan Variabel hasil hasil belajar pada postest, mempunyai nilai Sig. = 0,501 dan 0,510 > 0,05. Sedangkan, untuk Variabel motivasi, nilai Sig. = 0,666 dan 0,685 > 0,05.

Dimana hasil ini menegaskan bahwa tingkat signifikansi lebih dari 0,05 artinya seluruh data yang digunakan didalam penelitian ini tergolong homogen dalam kedua variabel (Hasil dan Motivasi).

Uji Hipotesis

Pada tahap ini, analisis uji hipotesis dilakukan guna "mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT danTAI terhadap peningkatan motivasi serta hasil belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar".

Ho ditolak jika taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05 (< 0,05), maka berarti ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara kedua kelompok.

uji hipotesis pertama dilakukan dengan Paired Sample T Test, yakni:

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T -Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest A - Postest A	-20.76923	13.90628	2.72725	-26.38610	-15.15236	-7.615	25	.000
Pair 2	Pretest B - Postest B	-19.23077	10.64822	2.08829	-23.53168	-14.92986	-9.209	25	.000
Pair 3	Pretest C - Postest C	-22.14286	16.96557	3.20619	-28.72142	-15.56429	-6.906	27	.000
Pair 4	Postest A - Motivasi A	-9.34615	12.42559	2.43686	-14.36496	-4.32735	-3.835	25	.001
Pair 5	Postest B - Motivasi B	-18.88462	9.89273	1.94012	-22.88038	-14.88885	-9.734	25	.000
Pair 6	Postest C - Motivasi C	-25.14286	12.20114	2.30580	-29.87396	-20.41175	-10.904	27	.000

Uji Paired Sample T-Test ini diterapkan guna mengetahui perbedaan signifikan pretest serta postes,antara dua data berpasangan atau membandingkan dua kelompok data yang terkait, seperti sebelum serta setelah perlakuan atau data dari kelompok yang sama.

Kelas A

1. Berdasarkan output pair 1, Pretest A vs Posttest A, diperoleh Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000 < 0,05, menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan metode TGT.
2. Serta pada output pair 4, Posttest A-Motivasi A, diperoleh Sig. 0,001 < 0,05, memperlihatkan adanya pengaruh signifikan antara hasil belajar serta motivasi belajar siswa setelah memakai metode TGT.

Copyright © 2025 The Author(s)

Kelas B

1. Berdasarkan output pair 2, Pretest B vs Posttest B, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) 0,000 < 0,05, terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah pembelajaran dengan metode TAI.
2. Serta pada output 5, Posttest B - Motivasi B, diperoleh nilai Sig. 0,000 < 0,05, memperlihatkan pengaruh signifikan antara hasil belajar serta motivasi siswa pada kelas TAI.

Kelas C (konvensional)

1. Berdasarkan pair 3 Pretest C vs Posttest C, diperoleh nilai Sig. 0,000 < 0,05, memperlihatkan perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum serta setelah pembelajaran dengan metode konvensional.
2. Pada output 6, Posttest C - Motivasi C, Sig. 0,000 < 0,05, memperperlihatkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar dan motivasi belajar siswa di kelas konvensional

Hasil uji paired sample t-test menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode TGT, TAI, serta konvensional memberikan perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Namun, besarnya rata-rata perbedaan (*mean difference*) menunjukkan bahwa metode TGT dan TAI menghasilkan perubahan lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menegaskan bahwa model TGT dan TAI mempunyai pengaruh yang baik dalam pembelajaran tersebut . model kooperatif tipe TGT berfokus mengedepankan kompetisi serta kerjasama dalam tim dengan memuat unsur permainan yang unik bervariasi, dengan menambahkan media-media menarik yang disiapkan oleh guru untuk menambah wawasan pengetahuan siswanya. Sedangkan model kooperatif tipe TAI berfokus pada pembelajaran mandiri untuk memahami pengetahuan materi pembelajaran. Keduanya cukup baik digunakan dalam penerapan model di sekolah dengan mengembangkan media semaksimal mungkin agar siswa lebih memiliki rasa keingintahuan yang tinggi pada saat proses belajar.

Tabel 3. Hasil Nilai Rata-Rata Motivasi

Descriptives								
motivasi								
	N	**Mean**	**Std. Deviation**	**Std. Error**	**95% Confidence Interval for Mean**		**Minimum**	**Maximum**
					Lower Bound	**Upper Bound**		
KELAS TGT	26	104.6538	6.17053	1.21014	102.1615	107.1462	87.00	120.00
KELAS TAI	26	101.0000	5.20769	1.02131	98.8966	103.1034	92.00	110.00
KELAS KONVENSIONAL	28	96.5714	6.84986	1.29450	93.9153	99.2275	78.00	109.00
Total	80	100.6375	6.91951	.77362	99.0976	102.1774	78.00	120.00

Berdasarkan penjelasan diatas, terlihat Nilai Rata-rata motivasi kelas TGT adalah 104,65 , Rata-rata motivasi kelas TAI adalah 101,00 , sedangkan Rata-rata motivasi pada kelas konvensional adalah 96,57.

Dengan demikian rata-rata motivasi tertinggi pada ketiga kelas tersebut adalah terhadap kelompok eksperimen dengan penerapan model pembelajaran TGT dengan nilai 104,65. Model pembelajaran TGT memiliki nilai yang lebih tinggi dari keduanya, hal itu dibuktikan dengan

penerapan pembelajaran yang kedua, pada kelas eksperimen IV A, yang mengalami peningkatan pembelajaran setelah diberikannya kuesioner motivasi belajar. Siswa terlihat lebih antusias serta bersemangat dalam bermain dalam tim dan melakukan turnament antar kelompok.

Tabel 4. Hasil Uji Anova

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
PRETEST	Between Groups	1001.374	2	500.687	5.095	.008
	Within Groups	7567.376	77	98.278		
	Total	8568.750	79			
POSTEST	Between Groups	684.670	2	342.335	3.926	.024
	Within Groups	6714.080	77	87.196		
	Total	7398.750	79			
MOTIVASI	Between Groups	1031.868	2	515.934	14.242	.000
	Within Groups	2789.332	77	36.225		
	Total	3821.200	79			

Nilai signifikansi masing-masing adalah 0,008, 0,024, dan 0,009, yang seluruhnya lebih kecil dari 0,05 (< 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi pada ketiga kelas tersebut berbeda secara signifikan**.** Mencari kelompok mana saja yang rata-rata motivasinya sama dan tidak sama (Tes Post-Hoc)

Tabel 5. Hasil Uji Anova Tes Pos-Hoc

Multiple Comparisons

Dependent Variable: motivasi

Tukey HSD

(I) kelas	(J) kelas	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
KELAS TGT	KELAS TAI	3.65385	1.70113	.087	-.4116	7.7193
	KELAS KONVENSIONA	8.08242*	1.67048	.000	4.0902	12.0746
KELAS TAI	KELAS TGT	-3.65385	1.70113	.087	-7.7193	.4116
	KELAS KONVENSIONA	4.42857*	1.67048	.026	.4364	8.4208
KELAS KONVENSIONA	KELAS TGT	-8.08242*	1.67048	.000	-12.0746	-4.0902
	KELAS TAI	-4.42857*	1.67048	.026	-8.4208	-.4364

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Kelas TGT – Kelas TAI, Sig. 0,087 > 0,05 = rata-rata sama, Kelas TGT – Kelas konvensional, Sig. 0,000 < 0,05 = rata-rata berbeda, Kelas TAI – Kelas konvensional, Sig. 0,026 < 0,05 = rata-rata berbeda. Perbedaan yang nyata ditemukan antara hasil dan motivasi belajar siswa sebelum serta setelah diterapkannya kedua strategi pembelajaran tersebut". Secara khusus, metode TGT terbukti sanggup meningkatkan baik motivasi belajar siswa secara signifikan. dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, guru bisa mengembangkan motivasi pembelajaran siswa dan hasil yang mereka peroleh di kelas. Namun hasil nilai N Gain, dapat dilihat seberapa tinggi nilai diantara kelas tersebut.

Copyright © 2025 The Author(s)

Setelah uji anova dilakukan selesai, selanjutnya pada uji N Gain untuk meperhatikan kelas yang lebih efektif dalam menerapkan model pembelajaran tersebut dan menentukan nilai tertinggi dari kedua kelas yang telah diterapkan perlakuan serta kelas yang tidak diterapkan perlakuan. Uji N Gain mengkarakterisasi data dari kategori dengan skor tertinggi, peneliti memaakai uji N-Gain. Hasil didapatkan dari soal pretest dan posttest setiap kelas yang diberikan menggunakan TGT.

Table 6. Hasil Perhitungan N-Gain Kelas A

Descriptive Statistics

	N	**Minimum**	**Maximum**	**Mean**	**Std. Deviation**
NGAIN_A	26	.00	1.00	.5724	.31322
NGAIN_PERSEN_A	26	.00	100.00	57.2390	31.32240
Valid N (listwise)	26				

Pada kelas uji N Gain kelas eksperimen A TGT mempunyai nilai rata-rata 57,2 yang menunjukkan berada di rentang 56-65 yang artinya berdasarkan hasil penelitian ini model TGT cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 7. Hasil Perhitungan N-Gain Kelas B

Descriptive Statistics

	N	**Minimum**	**Maximum**	**Mean**	**Std. Deviation**
NGAIN_B	26	.00	1.00	.4979	.26044
NGAINPERSEN_B	26	.00	100.00	49.7879	26.04374
Valid N (listwise)	26				

Nilai rata-rata uji N Gain kelas eksperimen 2 atau TAI yaitu 49,7 40-55 menunjukkan berada di rentang yang artinya hasil penelitian ini model pembelajaran TAI kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 8. Hasil Perhitungan N-Gain Kelas C

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN_C	28	-.29	1.00	.4654	.30519
NGAINPERSEN_C	28	-28.57	100.00	46.5435	30.51884
Valid N (listwise)	28				

Nilai rata-rata pada kelas konvensional yakni 46,54 yang menunjukkan berada di rentang 40-55 yang berarti berdasarkan hasil penelitian ini model konvensional kurang efektif dalam meningkatkan hasil prestasi belajar siswa. Dalam ketiga kelas tersebut nilai tertinggi diraih oleh kelas A dengan penerapan model TGT, yang memperlihatkan bahwa model tersebut cukup efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Model TGT memberikan pengalaman bagi siswa untuk memahami dan menyerap materi pembelajaran dengan melakukan permainan

bersama didalam kelompok-kelompok yang telah ditetapkan oleh guru, model TGT membuat siswa lebih aktif dan bersemangat, siswa lebih mudah mengerti materi pembelajaran dengan penggunaan media yang bervariasi sesuai dengan target pembelajaran yang dicapai

Pembahasan

Pengaruh Penggunaan Team Game Turnament (TGT) pada Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data pada tabel, "penerapan model pembelajaran TGT memiliki nilai signifikan 0,000 terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Namun, penentuan Analisis hasil belajar siswa dapat ditentukan dari uji N Gain, nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 57,2 ,yang menegaskan bahwa model ini lebih efektif dari kedua nya. Nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berada di bawah batas 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara capaian belajar siswa sebelum serta setelah perlakuan diberikan penggunaan metode TGT dalam proses pembelajaran". Nilai tersebut menunjukkan bahwa model TGT mampu membuktikan bahwa dalam pembelajaran tersebut mengedepankan kompetisi dan kerjasama dalam tim dengan memuat unsur permainan yang bervariasi, dengan media-media menarik yang disiapkan oleh guru. tentunya hal tersebut membuat siswa lebih berpartisipasi serta bersemangat serta lebih mudah mengerti materi ajar yang diajarkan oleh guru, pembelajaran TGT melibatkan interaksi yang aktif antara siswa, baik dalam tim maupun dengan guru. Didalam pembelajaran TGT Siswa dapat berdiskusi, berbagi ide, mempelajari materi bersama siswa lainnya.

Efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar juga ditegaskan penelitian lampau. Studi oleh Ratnasari et al (2023) memperlihatkan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Salatiga meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 76 menjadi 81, serta terjadi peningkatan aspek afektif dari 80% menjadi 82%. Hal ini menunjukkan bahwa strategi kompetitif yang dikemas dalam bentuk tim mampu merangsang partisipasi aktif siswa dalam mengerti materi, sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Selain itu, penelitian Vristyaningtyas dan Rahayu (2019), membuktikan bahwa proses pemebelajaran dengan menggunakan TGT meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan TAI pada materi matematika dengan nilai *p-value* 0,002 (< 0,05). Hal serupa ditegaskan pula oleh Zevender et al (2023), adanya peningkatan signifikan hasil belajar IPS siswa yang menerapkan TGT dibanding metode konvensional, dengan t_{hitung} sebesar 7,765 lebih tinggi dari t_{tabel} 2,026. Karena itu, TGT bukan saja meningkatkan capaian pngetahuan, juga membangun keterampilan sosial, kerja sama, serta motivasi belajar siswa.

Pengaruh Penggunaan Team Assistant Individual(TAI) pada Hasil Belajar Siswa

Model TAI menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai signifikansi sebesar 0,000 memperlihatkan perbedaan secara sigifikan antara nilai pretest-postest setelah intervensi metode TAI. Pada uji N Gain memperoleh nilai rata-rata 49,7. Memperlihatkan bahwa model ini kurang efektif. Meskipun demikian, setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Model TAI berpengaruh pada hasil belajar, terutama mengembangkan kemandirian siswa, dalam pembelajaran ini siswa diberikan peluang untuk belajar secara mandiri dan mengambil keputusan sendiri tentang materi yang akan dipelajari. Peran siswa dalam pembelajaran TAI hanya menjadi fasilitator atau pembantu, sehingga lebih menekankan siswa secara mandiri untuk belajar, selain itu juga dalam kelompok belajar yang dibuat oleh guru, bertujuan agar siswa yang berkemampuan besar membantu siswa memberikan pengetahuan pada siswa yang memiliki kemampuan rendah atau masih kurang memahami materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini selaras dari penelitian sebelumnyaRusmalinda & Syaifudin (2022), menegaskan bahwa penerapan *Discovery Learning* berbasis pendekatan *Team Assisted*

Copyright © 2025 The Author(s)

Individualization (TAI) di SMAN 2 Metro meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh penelitian serupa dariMaulida et al (2018), bahwa penggunaan TAI dengan sistem penilaian AABTLT dalam pembelajaran fisika tidak hanya menghasilkan pemahaman konsep yang lebih merata, juga meningkatkan produktivitas belajar siswa. Selain itu, Marasabessy et al. (2021), menunjukkan bahwa TAI memiliki tiga tahapan, yaitu tim, asistensi dan individual yang masing-masing berpengaruh dalam memperkuat keterampilan berpikir kritis peserta didik. Sementara itu, Haspani et al. (2020), menambahkan bila kesuksesan implementasi TAI amat dipengaruhi oleh kesiapan penddidik dalam menyusun strategi pembelajaran yang tepat.

Pengaruh Penggunaan Team Game Turnament (TGT) pada Motivasi Belajar

Penggunaan metode *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran tidak hanya berpengaruh pada ranah kognitif, namun juga memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan motivasi belajar siswa". berdasarkan uji hipotesis kedua , hasil rata-rata motivasi kelas TGT memperoleh nilai tertinggi yaitu 104,65, dibandingkan dengan kelas lainnya. Nilai signifikansinya 0,001, berarti mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar. guna membuat pembelajaran lebih menarik serta tidak membosankan, pendekatan ini mengintegrasikan aspek permainan, kolaborasi, dan persaingan yang sehat. Dalam pembelajaran di kelas, setelah pemberian treatment TGT dan angket kuesioner motivasi mampu mengaktifkan peran siswa secara lebih menyeluruh karena siswa tidak hanya dituntut mengetahui materi, namun juga berpartisipasi dalam kelompok. Melalui kegiatan turnamen, siswa terdorong untuk berusaha lebih baik agar dapat memberikan kontribusi maksimal bagi timnya. Motivasi pada siswa terlihat memberikan perubahan ketika pembelajaran dilaksanakan pada pertemuan kedua, yaitu semangat belajar yang muncul pada diri siswa. Siswa dikelas lebih fokus, mulai percaya diri dalam berdiskusi mengenai materi pembelajaran. Siswa pula antusias dalam menyelesaikan tugas-tugas individu maupun kelompok. dengan diberikannya angket kuesioner untuk mengukur motivasi siswa, yang mana pada pembelajaran TGT motivasi-motivasi siswa lebih terlihat tinggi dibandingkan sebelum penerapan model TGT. Di sini terlihat bahwa pencapaian intelektual dan emosional anak-anak dapat memperoleh manfaat dari pendekatan kooperatif yang terencana dengan baik. Slavin (2009:198), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran kooperatif, salah satunya TGT, berfokus pada kerja sama antarsiswa dalam mencapai tujuan belajar. Dalam prosesnya, model tersebut menghadirkan suasana kompetitif sehingga tidak hanya mendorong keterlibatan aktif, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan berprestasi.

Bukti empiris yang mendukung efektivitas metode TGT terhadap motivasi belajar dapat ditemukan dalam penelitian oleh Luo et al (2020) di Taiwan. Peneliti menggunakan pendekatan TGT untuk melacak kemajuan 108 siswa yang terdaftar dalam kursus basket tingkat lanjut. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk penelitian. Nilai signifikansi 0,000 memperlihatkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar yang signifikan secara statistik sesudah penerapan metode tersebut. Slavin (2009:198), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran kooperatif, salah satunya TGT, berfokus pada kerja sama antarsiswa dalam mencapai tujuan belajar. Dalam prosesnya, model tersebut menghadirkan suasana kompetitif sehingga tidak hanya mendorong keterlibatan aktif, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan berprestasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa suasana belajar yang dibentuk oleh TGT, yang bersifat kompetitif namun tetap menyenangkan, mampu menciptakan tantangan positif yang membangkitkan semangat siswa. Para peserta lebih terlibat secara emosional serta intelektual pada prose belajar karena siswa merasa memiliki peran penting dalam tim. Memotivasi siswa untuk lebih memiliki rasa kepemilikan atas proses pembelajaran yang mana itulah tujuan dari penelitian ini. Dengan demikian, TGT mampu menciptakan iklim pembelajaran yang mendukung

keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini menjadi dasar kuat bahwa TGT layak diterapkan secara luas dalam berbagai konteks pembelajaran.

Penerapan model TGT dalam pembelajaran terbukti menumbuhkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan melalui interaksi aktif antarsesama anggota tim serta adanya tujuan kolektif untuk memenangkan turnamen. Situasi tersebut membuat siswa merasa lebih termotivasi sekaligus terikat secara sosial, karena dalam lingkungan kolaboratif muncul rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap kelompok yang mendorong untuk berkontribusi maksimal. Dengan demikian, kegiatan belajar dipersepsikan bukan lagi sebagai beban, melainkan sebagai pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat. Keunggulan TGT juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sebab melalui diskusi dan kerja sama siswa dapat saling bertukar pengetahuan serta saling menguatkan. Selain itu, model tersebut memberikan kesempatan bagi siswa dengan kemampuan berbeda untuk berpartisipasi dan berkembang guna meningkatkan rasa percaya diri sekaligus mengurangi kecemasan dalam belajar. Selaras dengan penelitian Salsabila et al (2023), penerapan TGT dalam pembelajaran bisat meningkatkanprestasi belajar, serta menumbuhkan motivasi serta mempererat interaksi sosial siswa melalui kerja sama tim.

Pengaruh Penggunaan Team Assistant Individual (TAI) pada Motivasi Belajar

Implementasi metode *Team Assisted Individualization* (TAI) Proses pembelajaran turut berfungsi dalam mendorong peningkatan capaian motivasi belajar siswa secara signifikan, nilai signifikansinya 0,000< 0,05, memperlihatkan pengaruh signifikan antara hasil motivasi siswa pada kelas TAI. Hasil rata-rata motivasi kelas TAI pada uji anova memiliki nilai 101,00 yang mengindikasikan adanya perbedaan antara motivasi siswa sebelum serta setelah penerapan metode ini. Sesudah pemberian treatment model pembelajaran TAI dengan diberikannya angket kuesioner pada siswa , dapat dilihat bahwa pembelajaran kedua yang dilakukan di kelas eksperimen IV B mulai menunjukkan adanya keterlibatan siswa lainnya untuk mewujudkan pembelajaran TAI. siswa mulai fokus belajar dengan mandiri, dan siswa belajar dalam tim kecil yang ditentukan guru untuk menyelesaikan tugas individu dengan dukungan dari teman sebayanya. Selanjutnya pada penutup pembelajaran guru melakukan pengecekan pada siswa dengan diberikan kuis individual, guna mengukur siswa dalam menguasai materi dan keterampilan tertentu. Metode ini menekankan bahwa tiap siswa mempunyai tanggung jawab terhadap pencapaian dirinya dan kelompok, yang pada akhirnya mendorong keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Sebagaimana yang ditegaskan oleh Maulida et al (2018), bahwa penerapan TAI dengan sistem penilaian AABTLT di dalam Pembelajaran tidak hanya bertujuan guna peningkatan pemahaman konsep, namun juga untuk memperkuatnya produktivitas belajar siswa, sehingga mendorong terciptanya kemandirian sekaligus kerja sama yang baik dalam kelompok.

Seperti penjelasan olehTinungki et al (2022), TAI membangun suasana kompetitif yang sehat tanpa mengabaikan unsur kooperatif, yang menjadikan pembelajaran lebih hidup dan bermakna. Meskipun masih berbasis kerja sama tim, pendekatan ini memberi siswa ruang untuk berkembang sendiri. Dorongan intrinsik siswa untuk belajar meningkat sebagai konsekuensi dari meningkatnya rasa harga diri pribadi dan kolektif. Penelitian yang dilaksanakan Maulida et al (2018) mendukung temuan tersebut, Dengan memperlihatkan penerapan model TAI dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam berdiskusi kelompok. Saat siswa terlibat secara aktif dalam berbagi ide dan saling mendukung dalam kelompok, daripada hanya menerima informasi secara pasif, kegiatan belajar memiliki kualitas yang lebih dinamis.

Penelitian oleh Rusmalinda & Syaifudin (2022), menegskan bahwa penerapan model TAI berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok kecil, sehingga motivasi dan rasa tanggung jawab siswa semakin kuat. Selain itu, model ini berhasil mengurangi perilaku mengganggu yang

Copyright © 2025 The Author(s)

biasanya muncul dalam pembelajaran konvensional, karena siswa lebih fokus dan merasa bertanggung jawab atas tugas mereka. Adanya tujuan bersama dalam kelompok belajar membuat siswa lebih disiplin dan termotivasi untuk memberikan kontribusi yang maksimal. Keterlibatan aktif ini menjadikan siswa lebih antusias dan memiliki persepsi positif terhadap proses belajar. TAI juga memberikan tantangan personal yang realistis, karena siswa diberi kesempatan untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan kemampuannya. Keberhasilan dalam menyelesaikan tugas secara mandiri namun tetap dalam sistem kelompok menyajikan pengalaman belajar yang positif dan menarik dan memotivasi. Dengan begitu, TAI membangun suasana belajar yang aman dan tentram untuk peningkatan motivasi secara menyeluruh.

Model TAI menyediakan lingkungan belajar yang mendukung yang terbukti bisa membangun dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa. saat siswa merasa mampu menyelesaikan tugas dengan dukungan teman sebaya, maka rasa percaya diri dan motivasi intrinsik mereka pun tumbuh (Anugrah, 2016). komunikasi antar anggota kelompok siswa tidak hanya terbatas pada memperkaya pengetahuan, juga memperkuat ikatan sosial yang penting dalam kegiatan belajar. Hal ini mendorong rasa aman serta nyaman di kelas, sehingga siswa tidak takut untuk mencoba dan membuat kesalahan. Model ini juga menumbuhkan rasa tanggung jawab individu, karena hasil belajar tidak bergantung pada kelompok, tetapi juga pada kontribusi personal masing-masing anggota. Siswa belajar untuk menghargai proses dan peran setiap individu dalam mencapai tujuan bersama. Keseimbangan antara kerja individu dan kerja tim ini menjadi kunci keberhasilan metode TAI dalam peningkatn motivasi belajar. karena itu,dalam penerapan TAI interaksi antar siswa dalam kelompok tidak hanya memengaruhi ranah kognitif, namun juga memperkuat ranah afektif dan sosial dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa model TAI ialah salah satu pendekatan pembelajaran relevan untuk dilaksanakan di berbagai jenjang pendidikan.

Kesimpulan

Perbedaan hasil belajar teridentifikasi antara penggunaan model pada pembelajaran di SD N Kotagede pada materi kekayaan budaya Indonesia dengan model pembelajaran TGT mendapat kategori cukup efektif dengan persentase 57,2 atau 57%, pada model pembelajaran TAI mendapat kategori kurang efektif, persentase 49,7 atau 49% . Pada SD N Sarikarya dengan materi kekayaan budaya Indonesia menggunakan model konvensional mendapat kategori kurang efektif dengan persentase 46,54 atau 46 % yang artinya kurang efektif.Perbedaan yang menunjukkan signifikan pada motivasi belajar antara siswa di kelas yang menerapkan metode pembelajaran kooperatif Tipe TGT diperoleh nilai rata-rata 104,65 , Rata-rata motivasi kelas TAI ialah 101,00. sedangkan Rata-rata motivasi pada kelas konvensional adalah 96,57. kebutuhan belajar setiap siswa dalam mempelajari IPS berbeda-beda, tergantung pada penggunaan model pembelajaran yang ingin dilakukan guru. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengedepankan aktivitas, kolaborasi, dan kompetisi mampu meningkatkan partisipasi emosional serta kognitif siswa selama kegiatan belajar.Penerapan model pembelajaran TGT terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran TAI.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak sekolah, guru, dan peserta didik yang telah memberikan dukungan serta kesempatan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi juga diberikan kepada rekan-rekan akademisi dan reviewer yang telah memberikan masukan berharga dalam penyempurnaan artikel ini. Semoga kontribusi kecil dari

penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pendidikan.

References

Abdullah, G., & Ilham, A. (2023). Pencegahan Perilaku Bullying Pada Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pelibatan Orang Tua. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, *3*(1), 175–182. https://doi.org/10.37905/dikmas.3.1.175-182.2023

Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya Bagi Pengembanagan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, *3*(3), 95–101. https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525

Alawia, A. (2019). Penerapan Media Gambar Lingkungan Sekitar Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, *2*(2), 147–158. https://doi.org/10.24256/pijies.v2i2.959

Alsa, A. (2011). Pengaruh Metode Belajar Team Assited Individualization Terhadap Prestasi Belajar Statistika Pada Mahasiswa Psikologi. *Jurnal Psikologi*, *38*(1), 82–91. https://doi.org/10.22146/jpsi.7667

Amin, A., & Suardiman, S. P. (2016). Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar Dan Model Pembelajaran. *Jurnal Prima Edukasia*, *4*(1), 12–19. https://doi.org/10.21831/jpe.v4i1.7688

Amran, A., Jasin, I., Satriawan, M., Perkasa, M., & Satriawan, M. (2019). Developing Education for Sustainable Development-Oriented-Character Learning Model for Indonesian Golden Generation. *Asian Social Science*, *15*(12), 87–93. https://doi.org/10.5539/ass.v15n12p87

Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(1), 78–84. https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Fahrudin, R. (2025). Enhancing Social Maturity: A Study on the Effectiveness of TGT Method in Primary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*, *13*(1), 45–58. https://doi.org/10.21831/jpe.v13i1.75923

Anugrah, D. (2016). Rancang Bangun Pengukur Laju Detak Jantung Berbasis PLC Mikro. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *1*(3), 163–170. https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i3.10857

Argianti, A., Andayani, S., Wijayanti, K., & Mulyono. (2020). The effectiveness of Team Assisted Individualization (TAI) based Assessment for Learning (AFL) in Student's Mathematical Reasoning Ability of Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1–6. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1539/1/012088

Arifin, L. A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Trounament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Universitas Pasundan.

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aulian, C. D. (2024). *Pengaruh Tingkat Ekonomi Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IX di SMPN 10 Mataram*. Universitas Islam Negeri Mataram.

Azizah, N., Nengsih, E. W., Wati, L., Rahimah, & Nastiti, L. R. (2021). The Perspective On Monopoly As Media In Physics Learning By Using Teams Games Tournament. *Journal of Physics: Conference Series*, *1760*(1), 1–8. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012015

Bayudi, A. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Proses Pembelajaran dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, *3*(4), 1368–1372.

Copyright © 2025 The Author(s)

Bhat, S., Raju, R., Bhat, S., & D'Souza, R. (2020). Enhancing the Teaching- Learning Process through Collaborative Learning. *Journal of Engineering Education Transformations*, *33*, 185–191. https://doi.org/10.16920/jeet/2020/v33i0/150140

Chapin, J. R., & Messick, R. G. (1992). *Elementary Social Studies: A Practical Guide White Plains*. New York: Longman.

Cloonan, M., & Fingeret, A. L. (2020). Developing Teaching Materials for Learners in Surgery. *Surgery*, *167*(4), 689–692. https://doi.org/10.1016/j.surg.2019.05.056

Damayanti, D., & Ina Magdalena. (2021). *Jago Mendesain Pembelajaran (Untuk Guru Sekolah Dasar)*. Bogor: Guepedia.

Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.

Dewita, E., & Maiseptian, F. (2023). Peningkatan Sikap Cinta Tanah Air Remaja Menggunakan Bimbingan Kelompok Media Ular Tangga di Panti Asuhan Aisyiyah. *Al-Qalb: Jurnal Psikologi Islam*, *14*(1), 43–57. https://doi.org/10.15548/alqalb.v14i1.5043

Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul: Bening Pustaka.

Fathurrahman, A., Sumardi, S., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). Peningkatan Efektivtas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *7*(2), 843–850. https://doi.org/10.33751/jmp.v7i2.1334

Fauziyah, L., & Jailani, J. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika yang Menunjang Pendidikan Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, *2*(2), 149–163. https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2715

Fitriani, Y. (2017). Analisis Pemanfaatan Berbagai Media Sosial Sebagai Sarana Penyebaran Informasi Bagi Masyarakat. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, *19*(2), 148–152. https://doi.org/10.31294/p.v19i2.2120

Hamid, M. ., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., & Jamaludin, Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Handayani, M. (2018). Developing Thematic Integrative Learning Module with Problem Based Learning Model for Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, *6*(2), 166–176. https://doi.org/10.21831/jpe.v6i2.14288

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

Haspani, N., Ahid, N., Cahyadi, R., Faelasofi, R., Pertiwi, S., Putra, F. G., & Jermsittiparsert, K. (2020). Numerical Skills Analysis Gifted Young Scientists: The Impact of the Team Assisted Individualization (TAI) Learning Model. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, *8*(1), 47–59. https://doi.org/10.17478/jegys.665117

Hermawan, I. (2007). *Menyelami Fenomena Social*. Bandung: PT Setia Purna Inves.

In'am, A., & Sutrisno, E. S. (2021). Strengthening Students' Self-Efficacy and Motivation in Learning Mathematics through the Cooperative Learning Model. *International Journal of Instruction*, *14*(1), 395–410. https://doi.org/10.29333/iji.2021.14123a

Istyasiwi, M. E., Auliaty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2*(2), 254–263. https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1115

Izzuddin, A. T., Siswono, E., & Idris, F. (2019). Interpersonal Intelligence through the Tournament Cooperative Learning Type Teams Games Model in Social Science Science Subject. *East African Scholars Journal of Education, Humanities and Literature*, *2*(2), 61–64. https://doi.org/10.36349/easjehl.2019.v02i02.006

Jamila, S. H. (2023). Pengembangan Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Tafhim Al-'Ilmi*, *14*(2), 292–309.

Luo, Y.-J., Lin, M.-L., Hsu, C.-H., Liao, C.-C., & Kao, C.-C. (2020). The Effects of Team-Game-Tournaments Application towards Learning Motivation and Motor Skills in College Physical Education. *Sustainability*, *12*(15), 1–12. https://doi.org/10.3390/su12156147

Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taxonomy of Learning Outcomes According to Benjamin S. Bloom. *Madani Multidisciplinary Journal*, *2*(9), 3507–3514. https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132

Manapa, I. Y. H., Budiyono, & Subanti, S. (2018). The Experiment Of Cooperative Learning Model Type Team Assisted Individualization (TAI) On Three- Dimensional Space Subject Viewed From Spatial Intelligence. *Journal of Physics: Conference Series*, *983*(1), 1–8. https://doi.org/10.1088/1742-6596/983/1/012136

Marasabessy, R., Hasanah, A., & Angkotasan, N. (2021). Efforts To Improve Students Mathematical Critical Thinking Ability By Using Team Assisted Individualization Learning Model. *Journal of Physics: Conference Series*, *1882*(1), 1–8. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1882/1/012051

Marwiyah, S., Syafitri, S., Isratulhasanah, P., Darmawan, H., Fransiska, A., Nurrahmah, S., & Khoirunnisa, K. (2024). Permasalahan Implementasi Kurikulum Merdeka di Kelas VB SDN 34/1 Teratai. *Nusra: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, *5*(2), 743–750. https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2658

Maulida, G., Rochman, C., Nasrudin, D., & Muttaqien, D. (2018). Mengukur Efektivitas Model Pembelajaran TAI (Team Assisted Individualization) dalam Pembelajaran Fisika. *WaPFi (Wahana Pendidikan Fisika)*, *3*(2), 1–7. https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i2.13720

Mazda, C. N., & Fikria, A. N. (2021). Analisis Efektifitas Google Classroom, Zoom Meeting Dan Google Meet Sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Online. *Journal of Informatics Information System Software Engineering and Applications (INISTA)*, *3*(2), 1–9. https://doi.org/10.20895/inista.v3i2.242

Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *5*(1), 55–67.

Mun'im. (2021). *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, *21*(2), 151–172. https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252

Ningrum, A. R., & Putri, N. K. (2021). Hubungan Antara Keterampilan Berkomunikasi Dengan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas V SD. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *7*(2), 177–186. https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.6410

Nugroho, T., & Narawaty, D. (2022). Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat, Dan Kurikulum Prototipe (2020-2021) Atau Kurikulum Merdeka (2022) Mata Pelajaran Bahasa Inggris: Suatu Kajian Bandingan. *SINASTRA: Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, Dan Sastra*, *1*, 373–382. https://doi.org/10.30998/sinastra.v1i0.6099

Nurhamidin, F., & Suprijono, A. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, *6*(4), 1–7.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, *3*(1), 171–210.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. S. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Copyright © 2025 The Author(s)

Patil, Y. S., Suryawanshi, A. T., Kumbhar, S. G., & Mane, S. S. (2022). Implementation of a Team Game Tournament a Collaborative Learning Method and Study of its Impact on Learners' Development. *Journal of Engineering Education Transformations*, *36*, 303–307. https://doi.org/10.16920/jeet/2023/v36is2/23044

Promwongsai, A., & Poonputta, A. (2023). Invesigating The Effectiveness Of TPACK And TGT In Enhancing Histogram Learning Achievement Among Eighth-Grade Students. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, *6*(4), 1015–1022. https://doi.org/10.53894/ijirss.v6i4.2232

Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., Sinaga, K., Mardiana, N., Rofiki, I., & Recard, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Puskur. (2001). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Ilmu Sosial Sekolah Dasar*. Jakarta: Balitbang Dediknas.

Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru Sebagai Fasilitator dan Efektivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *4*(1), 49–54. https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954

Ratnasari, D., Widyanto, O. D., Widiarto, T., Sitorus, D. S., & Faresta, R. A. (2023). The Effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Learning Outcomes of Students in SMA Negeri 3 Salatiga. *Jurnal Tatsqif*, *21*(2), 189–200. https://doi.org/10.20414/jtq.v21i2.7420

Rianto, A. (2021). *Model Pembelajaran Round Club dan Hasil Belajar*. Bogor: Guepedia.

Rifa'i, A., Asih, N. E. K., & Fatmawati, D. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah. *Jurnal Syntax Admiration*, *3*(8), 1006–1013. https://doi.org/10.46799/jsa.v3i8.471

Riris, G., Simamora, A. B., & Sidabutar, Y. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Subtema 2 Hewan Sahabatku SD Negeri 091277 Siantar Estate. *Pande Nami Jurnal (PNJ)*, *1*(2), 185–191.

Rusmalinda, R., & Syaifudin, A. (2022). Keefektifan Model Discovery Learning Dengan Team Assisted Individualization (D-Tai) Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik. *Al-Ikmal: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 59–76. https://doi.org/10.24127/biolova.v3i2.2528

Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Salsabila, A. M., Khaerunnisa, & Atjo, S. E. P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar. *Pinisi Journal of Science and Technology*, *3*(1), 14–24.

Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Sofan, A. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakakarya.

Suarjana. (2000). *Metode Pembelajaran Kooperatif Teams Games Torunaments*. Jakarta: Balai Pustaka.

Suciati, I., & Hapsan, A., R. (2018). *Efikasi Diri dan Hasil Belajar Matematika*. Medan: CV. Ruang Tentor.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, F., Hidayat, R., Rahayu, E. M., Hertiki, Nungki, A., Soelistijowati, J. O., & Inne, C. F. (2022). Strategi Penyusunan Perangkat Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Peta Konsep Dalam Kurikulum Merdeka. *Kanigara*, *2*(2), 351–363. https://doi.org/10.36456/kanigara.v2i2.5905

Susilo, Y. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melaluimodel Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Materi Ajar Perbandingan Dan Fungsi Trigonometri Pada Siswa Kelas X. *MATHEdunesa*, *2*(2), 1–8. https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v2n2.p%25p

Syofyan, H. (2023). *Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPA Menuju Pembentukan Profil Pelajar Pancasila*. Sleman: CV. Budi Utama.

Tampubolon, D. (2023). *Korelasi antara Keterampilan Berpikir Kritis dan Miskonsepsi Peserta Didik Kelas XI MIPA di SMAN 11 Kota Jambi pada Materi Energi dan Hukum Kekekalan Energi*. Pendidikan Fisika Universitas Jambi.

Tinungki, G. M., Nurwahyu, B., Hartono, A. B., & Hartono, P. G. (2022). Team-assisted individualization type of the cooperative learning model for improving mathematical problem solving, communication, and self-proficiency: Evidence from operations research teaching. *Education Sciences*, *12*(11), 1–27. https://doi.org/10.3390/educsci12110825

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.