



PENGARUH MODEL *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN LKS DENGAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SUMBANG

Vara Aulia Sofyana¹, Pamujo²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 13 Juni 2026
Revisi: 23 Juni 2026
Diterima: 29 Juni 2026
Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:
Teams Games Tournament,
Monopoly media, student
worksheets, learning
achievement

Kata Kunci:
TGT, Media monopoli, LKPD,
prestasi belajar

DOI :
10.31932/jdpdp.v12i2.6872

Surel Korespondensi:
varaauliasofyana@gmail.com

Abstract

This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by student worksheets (LKS) and Monopoly game media on the learning achievement of fourth-grade students in Science and Social Studies (IPAS) at SD Negeri 1 Sumbang. The study employed an experimental method using a nonequivalent control group design with pretest and posttest. The population consisted of students at SD Negeri 1 Sumbang, with Class IV A as the experimental group and Class IV B as the control group, comprising a total of 31 students. Data were collected through observations and tests. The test instruments consisted of pretest and posttest items, and the data were analyzed using normality, homogeneity, and hypothesis tests. The results showed that the data were normally distributed and homogeneous. Hypothesis testing resulted in the rejection of H_0 and acceptance of H_1 , indicating that the TGT learning model assisted by LKS and Monopoly media had a significant effect on students' IPAS learning achievement. Therefore, the use of TGT combined with LKS and Monopoly media can be considered an effective alternative learning approach for improving IPAS learning achievement among fourth-grade elementary school students.

Abstrak

Tujuan diadakannya studi ini yakni melihat pengaruh dari model TGT dengan bantuan berbentuk LKS beserta media berjenis monopoli terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPAS pada siswa SD Negeri 1 Sumbang terkhusus kelas IV. Penelitian ini menerapkan experimental dengan rancangan studi nonequivalent (pre-test dan post-test) control group design. Populasinya merupakan siswa dari SDN 1 Sumbang dengan sampel penelitian berupa kelas eksperimennya (IV A) dengan kelas kontrolnya (IV B). Dua kelompok tersebut memiliki 31 siswa. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan tes. Tes menggunakan soal pretest dan posttest kemudian hasilnya pada pengujian normalitasnya, homogenitasnya juga hipotesisnya. Perolehan datanya bersifat homogen juga normal. Dari hasil, ditolak H_0 namun diterima H_1 . Ini memberi indikasi berpengaruhnya model TGT tersebut untuk prestasi belajar IPAS pada siswa SDN 1 Sumbang terkhusus kelas IV dengan bantuan LKS maupun media berjenis monopoli.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Posisi pendidikan berupa pondasi awal untuk perkembangan individu dan kemajuan bangsa. Pada era abad 21 pendidikan memiliki

tujuan semakin jelas dan strategis yakni mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, mandiri, dan berkapasitas dalam kompetisi skala global. Berubahnya cakupan

kurikulum pendidikan di negara Indonesia demi meningkatkan mutu pendidikan. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS (IPAS) merupakan salah satu perubahan yang terjadi pada pembelajaran di sekolah dasar (Toharudin et al., 2025). Pembelajaran IPAS membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial dilingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan tentang penguatan konsep namun juga tentang keterampilan proses, sikap ilmiah, dan kemampuan mengaitkan suatu fenomena alam maupun sosial dengan kehidupan sehari-hari (Wardhani & Utaminingtyas, 2026). Pembelajaran IPAS seharusnya dilaksanakan secara aktif dan berpusat pada siswa. Sebab itulah, diberikannya peluang untuk siswa sehubungan peranan aktifnya terkhusus di pembelajaran IPAS.

Namun pembelajaran IPAS saat ini masih banyak terjadi kendala kurangnya motivasi siswa untuk belajar mata pelajaran IPAS sehingga prestasi belajarnya tidak begitu maksimal sebab pembelajarannya dengan metode guru yang selalu sama juga berulang sehingga siswa mudah bosan (Suprapmanto & Zakiyah,

2024). Permasalahan tersebut hampir sama seperti yang terjadi di SD Negeri 1 Sumbang, melalui hasil observasi dan wawancara terdapat permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran IPAS siswa bosan dengan pembelajaran sehingga siswa kurang fokus seperti berbicara dengan tema sebangku, melakukan aktivitas lain diluar pembelajaran, serta kurang berpartisipasi terhadap kegiatan pembelajaran. Upaya guru untuk meningkatkan fokus siswa telah dilakukan seperti penggunaan media proyektor saat pembelajaran, namun upaya belum optimal dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Sebagian siswa tertarik hanya pada tampilan dan penggunaan perangkat bukan materi yang sedang dipelajari.

Minat siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkat apabila menggunakan metode dan pendekatan yang tepat. Apabila siswa memiliki minat yang tinggi pada saat pembelajaran maka prestasi belajar siswa dapat meningkat. Hasil evaluasi akademik dapat menggambarkan rangkaian upaya individu siswa dalam bentuk nilai yang memaparkan prestasi belajarnya (Kurniawan & Pamujo, 2025). Dipergunakannya

model pembelajarannya yang berjenis Teams Games Tournament yakni pengajaran dengan kombinasi pendekatan bersifat interaktif untuk meningkatkan peran serta siswa juga prestasi belajar siswa secara signifikan. Pembelajaran kooperati TGT melatih siswa untuk saling membantu memahami materi sebelum permainan dimulai, akan tetapi pada saat permainan dimulai siswa tidak bisa mengandalkan siswa lain dalam menjawab pertanyaa atau menyelesaikan masalah sehingga mewujudkan suatu individu yang mandiri dan bertanggung jawab (Slavin, 2010). Hasil ujian siswa akan meningkat dengan metodi ini selain itu, siswa dapat mempelajari materi lebih alam dan lebih mahir untuk berkihidupan sosial dimasyarakat (Patil et al., 2022). Dalam hal ini penggunaan model TGT dapat dibantu dengan Lembar Kerja Siswa. LKS ini berupa lembaran dimana isinya berupa arahan, serta rincian dari guru kepada siswa guna melaksanakan tugas, berupa praktik, kegiatan pembelajaran, maupun penerapan kegiatan pembelajaran (Mustika Yasi & Zulfa Astri, 2024). Media monopoli dapat digunakan dalam pembelajaran

ini sebagai games yang akan dilakukan oleh siswa. Teori motivasi belajar menyebutkan untuk memperkuat keterlibatan dan konsentrasi siswa selama pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang interaktif (Schunk, 2012). Dalam hal ini dapat menggunakan media monopoli sebagai media atau alat pembelajaran yang menyenangkan dan menciptakan pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan hal tersebut prestasi belajar siswa SD Negeri Sumbang terkhusus kelas IV naik menggunakan model TGT berbantuan LKS dengan media monopoli. Model TGT dikatakan model efektif guna memperkuat kolaborasi antarsiswanya dengan didukung media yang menarik berupa monopoli sehingga menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tanpa mengesampingkan materi yang dipelajari (Tria & Febi, 2024). Sesuai dengan pemaparan di atas peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan tujuannya yakni melakukan analisis pengaruh dari Model Teams Games Tournament disertai bantuan LKS dengan Media Monopoli bagi prestasi

belajar mata pelajaran IPAS siswa SD Negeri 1 Sumbang terkhusus kelas IV.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan *quasi experimental*. Rancangan studi yang dipilih adalah desain *nonequivalent (pretest-posttest) control group design*. Studi ini melibatkan 2 kelompok yakni 1) eksperimen serta 2) kontrol. Kedua kelompok tersebut menerima *pre-test* terlebih dahulu untuk menilai kemampuan dasar mereka. Kemudian, kelompok eksperimen menjalani perlakuan pembelajaran dengan model pembelajarannya yang berjenis TGT disertai bantuan LKS juga media berjenis monopoli, kelompok kontrolnya menggunakan model pembelajaran yang ada dalam modul ajar disekolah tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Mei 2026 di SD Negeri Sumbang Kab. Banyumas, Jawa Tengah untuk Tahun Ajaran 2025/2026. Dikumpulkannya data dengan perantara observasi dan test (*pre test* dengan *post test*). Sebelum pretest dan posttest dilakukan perlu adanya uji validitas dan reabilitas terlebih dahulu untuk menunjukkan

sejauh mana ke validan dan keajegan soal -soal tersebut. Uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis digunakan untuk menganalisis data yang berbantuan aplikasi lunak yakni SPSS versi 23.0 .

Hasil dan Pembahasan

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan sebelum soal pre-test dan post-test dilaksanakan di subjek penelitian. Uji coba ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sapuran dengan 34 responden. Hasilnya sejumlah 15 soal pilihan ganda pre-test dan post-test valid dan reabel serta 5 soal soal uraian valid dan reliabel. Sebab keseluruhan soal tersebut $r_{hitung} > r_{tabel}$ = 0,349 dan reliabilitanya diatas 0,6.

Soal pretest dan posttest tersebut dapat digunakan. Soal pretest digunakan pada sampel penelitian sebelum diberikan perlakuan kelas IV baik A maupun B. Terkhusus IV A posisinya berupa kelas eksperimen dengan perlakuannya yakni kegiatan pembelajarannya memakai model TGT berbantuan LKS dengan media monopoli selama dua pertemuan pada materi keanekaragaman hayati. Disisi lain, IV B dengan perlakuannya yakni

model berjenis konvensional/lama pada materi keanekaragaman hayati.

Model TGT, penerapannya dengan sejumlah alur diantaranya presentasi dalam kelasnya, membentuk kelompok, permainan/*game*, *tournamen*, juga penghargaan untuk kelompok. Sebelum memulai permainan, memasukkan siswanya ke sejumlah kelompok dimana tiap kelompoknya berisikan 4 sampai 5 orang siswa, didalamnya memuat siswa dengan kapasitas rendah, kemudian tinggi juga sedang. Kelompoknya kemudian memahami materi secara bersama-sama dengan guru untuk selanjutnya memulai permainan monopoli. Permainan monopoli seperti monopoli pada umumnya akan tetapi hanya memakai dua kartu yaitu kartu pertanyaan dan dana umum. Setiap siswa yang dapat menjawab pertanyaan mendapatkan point untuk kelompoknya. Pemenang dalam permainan ini akan mendapatkan reward.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas IV A sebagai kelas eksperimen selama proses pembelajaran siswa terlihat lebih aktif dalam kegiatan diskusi kelompok,

berani berpendapat, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif.

Penerapan model konvensional terhadap kelas kontrol mengakibatkan kegiatan pembelajarannya berpusat pada guru. Siswa pasif dan hanya sebagai penerima informasi, interaksi antara guru dengan siswa relatif jarang. Sehingga untuk melakukan diskusi, berpendapat, dan mengontruksi pengetahuannya menjadi sulit dan terbatas.

Hal tersebut memperlihatkan bahwa model TGT dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan adanya sikap kerja sama dengan teman untuk memahami materi. Kegiatan pembelajaran berkelompok, bermain, dan turnamen siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baik dan dapat memahami materi secara mendalam serta berkompetisi secara sehat. Penelitian lain mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan model TGT mampu meningkatkan sikap kerjasama antar siswa dalam mendalami materi dan hasil belajar IPA meningkat karena siswa aktif dalam belajar dan memiliki kesempatan lebih

luas dalam mendapatkan informasi pelajaran (Artini et al., 2025).

Diperlihatkan hasil pengujiannya pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil perhitungan statistik deskriptif

	N	Skor Min.	Skor Max.	Rerata	Std. Deviasi
Pre-Test Eksperimen	31	46	69	57.35	6.025
Post-Test Eksperimen	31	71	97	87.77	6.500
Pre-Test Kontrol	31	46	68	57.00	5.750
Post-Test Kontrol	31	57	80	70.39	5.475
Valid N (listwise)	31				

Kelas eksperimennya dengan rerata pretest senilai 57,35 untuk kelas kontrol dengan rerata senilai 57,00. Pasca perlakuannya, terkhusus kelas eksperimen yakni IV A mendapat reratanya senilai 87,77 lalu kelas kontrol 70,39. Gambaran keseluruhan data memperlihatkan rerata kedua kelasnya dengan statistik deskriptif (Harahap et al., 2025). Statistik deskriptif memudahkan peneliti dalam melihat kecenderungan hasil sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Tabelnya tersebut

memperlihatkan rerata dari *post test* milik kelas IV A lebih unggul dari IV B.

Perlunya pengujian berjenis normalitas pasca analisis deskriptif. Suatu data pada populasi harus melalui tahap uji normalitas guna menentukan sifat datanya berdistribusi dengan normal maupun tidak, bila normal dengan statistik berjenis parametrik sebaliknya yang tidak normal dengan statistik berjenis nonparametrik (Syofian, 2017). Tabel 2 berikut memperlihatkan perolehan pengujiannya.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Pengujian Normalitas (Pre-test & Post-test)

Kelas		Shapiro - Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Prestasi belajar siswa	Pretest Eksperimen	.984	31	.907
	Posttest Eksperimen	.935	31	.062
	Pretest Kontrol	.984	31	.910
	Posttest Kontrol	.964	31	.373

Disebutkan Biu et al (Ahadi & Zain, 2023), menguji normalitas

dengan sampelnya < angka 40 maka lebih akurat dengan Shapiro-Wilk.

Hasil pengujiannya memperlihatkan *pre-test* kelas eksperimennya dengan sig. senilai 0,907, untuk kelas kontrolnya senilai 0,910. *Post-test* kelompok eksperimennya dengan sig. senilai 0,062 untuk kelas kontrolnya senilai 0,373. Tiap skornya tersebut melebihi batas 0,05 yang memberi arti

pendistribusian datanya bersifat normal yang kemudian diuji dengan statistik berjenis parametrik. Varians data diuji homogenitasnya untuk mengetahui kesamaan varian datanya. Diperlihatkan hasil pengujiannya berbantuan SPSS sebagaimana terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil perhitungan Pengujian Homogenitas (Pre-Test)

<i>Levene Statistic</i>	Df 1	Df 2	Sig.
0.063	1	60	0.803

Skor signifikansinya untuk *pre-test* senilai 0,803. Kesimpulannya dimana sifat kedua kelasnya berupa homogen karena sig. senilai 0,803

melebihi batasnya (0,05). Selanjutnya uji homogenitas posttest dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil perhiyungan Pengujian Homogenitas (Post-Test)

<i>Levene Statistic</i>	Df 1	Df 2	Sig.
0.886	1	60	0.350

Dengan SPSS versi 23.00, diperolehnya besaran sig. senilai 0,350. Skornya melebihi batas (0,05) sebab itu, varians dari kelas eksperimennya juga kontrolnya sama. Selanjutnya pengujian pada hipotesis. Hipotesis diartikan dugaan yang sifatnya sementara atas masalah yang dirumuskan untuk diteliti (Sugiyono, 2013). Hipotesis berbentuk pernyataan lemah, oleh karenanya

memerlukan pengujiannya. Hipotesis dari studi ini diantaranya H_0 yaitu tidak berpengaruhnya model TGT berbantuan LKS dengan media monopoli bagi prestasi belajar mata pelajaran IPAS pada siswa SD Negeri 1 Sumbang terkhusus kelas IV. Lalu H_1 yaitu berpengaruhnya model TGT berbantuan LKS dengan media monopoli bagi prestasi belajar mata pelajaran IPAS pada siswa SD Negeri

1 Sumbang terkhusus kelas IV. sampel independen dengan hasil Pengujiannya berupa t-test jenis seperti terlihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil perhitungan Uji Independent Sampel t-test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
prestasi belajar	Equal variances assumed	.886	.350	11.391	60	.000	17.387	1.526	14.334	20.440
	Equal variances not assumed			11.391	58.317	.000	17.387	1.526	14.332	20.442

Skor *significant two tailed* senilai 0,000 yang mana lebih rendah dari angka 0,05 memberi arti ditolaknya H_0 tetapi diterimanya H_1 . Ini memberi indikasi munculnya pengaruh dari model TGT dengan bantuan LKS disertai media monopoli bagi prestasi belajar mata pelajaran IPAS pada siswa SD Negeri 1 Sumbang terkhusus kelas IV. Penentuan pengaruhnya model TGT tersebut dibantu dengan LKS juga media berjenis monopoli.

Guna mengetahui peningkatannya, diterapkannya pengujian disebut Gain. Skor N-Gain untuk studi ini berupa perolehan kelas eksperimennya yang senilai 0,7 dimana dikategorikan sedang, lalu kelas kontrolnya yang senilai 0,3 yang dikategorikan rendah. Kesimpulannya berupa model TGT yang dibantu LKS

beserta media berjenis monopoli tersebut cenderung efektif demi menaikkan persentase prestasi belajar siswa. Untuk pembelajaran yang sifatnya konvensional kurang efektif sehubungan menaikkan persentase prestasi belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran dengan model konvensional siswa memiliki prestasi belajar yang lebih rendah dari pada dengan menggunakan model Teams Game Tournament (TGT) berbantuan LKS dengan media monopoli hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian diatas. Adanya perbedaan diantara dua kelas tersebut terbukti dengan adanya hasil uji hipotesis yang telah dilakukan.

Pada kelas eksperimen siswa mengerjakan LKS secara berkelompok untuk membantu mereka dalam

memahami materi IPAS terkhusus pada sub bab keanekaragaman hayati. Hal tersebut dapat membuat siswa terpacu untuk berdiskusi kelompok, bertukar gagasan, dan antusias dalam penyelesaian masalah sehingga kegiatan pembelajaran lebih bermakna (Slavin, 2010). Kesempatan yang diberikan oleh model TGT kepada siswa ini yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan diskusi bersama teman, permainan akademik secara berkelompok dan turnamen.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa cenderung dapat meningkatkan antusiasnya dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh adanya rasa tanggung jawab yang dimiliki siswa untuk berkontribusi terhadap keberhasilan tim. Siswa akan lebih termotivasi untuk memahami materi dan dapat berdampak pada meningkatnya prestasi belajar siswa.

Temuan ini selaras dengan riset yang dilakukan oleh Sukma dan Ismaniati, yang mengindikasikan bahwa implementasi model TGT dapat berkontribusi secara positif dalam hasil belajar siswa dan kapabilitas kolaboratif siswa di sekolah dasar.

Fasilitas diskusi dan kompetisi yang terorganisir, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman konsep yang dipelajari dapat meningkat (Sukma et al., 2026).

Pada riset yang lain juga menunjukkan bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) secara substansial dapat berkontribusi dalam peningkatan prestasi belajar secara signifikan. Kesempatan belajar aktif yang diperoleh dengan kerja sama kelompok dan permainan ini yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Aprilyawati et al., 2025).

Peningkatan prestasi belajar pada kelompok eksperimen ini juga disebabkan dengan adanya permainan monopoli yang digunakan. Dengan menggunakan permainan monopoli siswa dapat belajar sambil bermain. Siswa diharuskan untuk fokus belajar mengenai materi IPAS karena dalam permainan monopoli ini nantinya siswa harus menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah untuk mendapatkan poin. Lingkungan belajar menjadi menyenangkan

dengan adanya pembelajaran yang berbasis permainan sehingga akan berdampak pada prestasi belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran konvensional yang terjadi pada kelas kontrol dengan didominasi oleh guru siswa cenderung pasif dan minim dalam berinteraksi serta berdiskusi. Hal tersebut yang menjadi salah satu akibat dari tidak optimalnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Prestasi belajar yang terdapat di kelas kontrol cenderung lebih rendah daripada kelas eksperimen karena aktivitas belajar siswa dapat mempengaruhi prestasi belajar.

Uraian diatas menjabarkan mengenai pengaruh TGT berbantuan LKS dengan media monopoli terhadap prestasi belajar sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model ini mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Sumbang. Pemahaman materi siswa lebih baik dari pada penggunaan model konvensional.

Simpulan

Pengaruh model TGT berbantuan LKS dengan media

monopoli untuk prestasi belajar mata pelajaran IPAS siswa SD Negeri 1 Sumbang terkhusus kelas IV dinilai melalui studi ini sebab perihal tersebut termasuk tujuan pelaksanaan penelitiannya ini sendiri. Model yang diterapkan beserta perbantuannya berbentuk LKS maupun media berjenis monopoli memberi pengaruh untuk prestasi belajar siswa, diperlihatkan hasil pengujiannya atas hipotesis dimana ditolaknya H_0 tetapi diterimanya H_1 . Skor sig. (*two-tailed*) senilai 0,000 memberi gambaran akan ditolaknya H_0 sebab skornya lebih rendah dari angka 0,05. Kesimpulannya, munculnya pengaruh untuk prestasi belajar siswa di pembelajaran IPAS terkhusus kelas IV, melalui dipergunakannya TGT tersebut. Pembelajaran modelnya ini digolongkan cenderung efektif guna pembelajaran siswanya dibandingkan metode berjenis konvensional atau lama.

Daftar Pustaka

Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. A. (2023). The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shaphiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1).

- Aprilyawati, I., Megawati, & Putra, R. E. (2025). *Penerapan Cooperative Learning Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS*. 1(2), 94–103.
- Artini, N. N., Jampel, I. N., & Suma, K. (2025). *Model Pembelajaran Kooperatif Teams Game Tournamen Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Gugus VI Abianseml*. 16(1), 80–90.
- Harahap, Y. A., Nasution, R. P., & Amir, A. (2025). Peran Ukuran Pemusatan dan Penyebaran Data dalam Analisis Statistika. *Pendas:Journal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04).
- Kurniawan, R. A., & Pamujo. (2025). Peningkatan Kedisiplinan Dan Prestasi Belajar IPAS Melalui Model Team Games Tournament Bantuan Media Aplikasi Kreatif Edukatif Kelas IV SD N Sidamulya 1 Cilacap. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 1515 – 1527.
- Mustika Yasi, R., & Zulfa Astri. (2024). Dampak Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Perbandingan. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 5(1), 44–50.
- 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 (Special Issue 2), 303–307.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories An Educational Perspective* (R. Hamdiah, Eva & Fajar (penerj.)). Pustaka Pelajar.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: theory, research, and practice* (N. Yusron (penerj.)). Penerbit Nusa Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Eksperimen* (R. Fadilah (ed.)). Alfabeta.
- Sukma, I., Ismaniaty, C., & Yogyakarta, U. N. (2026). *The Effects of Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning on Collaborative Skills and IPAS ' Learning Outcomes of Elementary School Students ELSE (Elementary School Education*. 10(1).
- Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). *Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada Siswa Kelas 4 SD*. 6(2), 199–204.
- Syofian, S. (2017). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*.
- Toharudin, T., Dewi, L., Sutinah, C., Mahardika, R. Li., & KArtini, D. (2025). *Panduan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase B dan C*. Badan Standar,

Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.

003/lx Senaung. Universitas Jambi.

Tria, & Febi. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sdn*

Wardhani, R. S., & Utaminingtyas, Si. (2026). Pedagogical Content Knowledge Guru Sekolah Dasar sebagai Faktor Penentu Pemanfaatan Media Pembelajaran IPAS: Kajian Literatur. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14.