

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)
TERINTEGRASI ETNOSAINS TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK IPA SMPN 22 PADANG**



Oleh :

AMELIA DWI PUTRI

NIM.22231003/2022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)
TERINTEGRASI ETNOSAINS TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK IPA SMPN 22 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan*



Oleh :

AMELIA DWI PUTRI

NIM.22231003/2022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2026

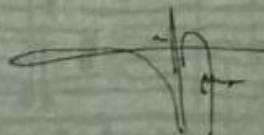
PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Model *Teams Games Tournaments* (TGT)
Terintegrasi Etnosains Terhadap Hasil Belajar Peserta
Didik IPA SMPN 22 Padang
Nama : Amelia Dwi Putri
NIM/ TM : 22231003 / 2022
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam
Departemen : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 13 Mei 2026

Mengetahui:
Kepala Departemen Pendidikan IPA

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Dr. Aulia Azhar, S.T., M.Si
NIP. 198207022010011009



Dr. Aulia Azhar, S.T., M.Si
NIP. 198207022010011009

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

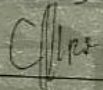
Nama : Amelia Dwi Putri
NIM/TM : 22231003 / 2022
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam
Departemen : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERINTEGRASI ETNOSAINS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK IPA SMPN 22 PADANG

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, 13 Mei 2026

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr.Aulia Azhar , S.T., M.Si	
Anggota	: Tuti Lestari, M.Si	
Anggota	: Putri Qalbina, M.Pd	

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amelia Dwi Putri
NIM : 22231003
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam
Departemen : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis berupa skripsi dengan judul “ Pengaruh Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Terintegrasi Etnosains Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik IPA SMPN 22 Padang”
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali dari pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.

Padang, 10 Juni 2026
Yang Menyatakan



Amelia Dwi Putri
NIM.22231003

ABSTRAK

Amelia Dwi Putri : Pengaruh Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Terintegrasi Etnosains Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik IPA SMPN 22 Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA. Pembelajaran cenderung tidak mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, sehingga kurang bermakna bagi peserta didik. Selain itu, pembelajaran juga belum mampu mendorong partisipasi aktif, yang terlihat dari rendahnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model *Teams Games Tournaments* (TGT) terintegrasi etnosains terhadap hasil belajar peserta didik IPA SMPN 22 Padang.

Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dan desain *Non Equivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel dipilih melalui teknik *purposive sampling* dimana kelas VIII.A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar (*pretest dan posttest*) dengan bentuk soal pilihan ganda sebanyak 23 soal, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan angket respon peserta didik. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji parametrik yaitu uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran mencapai 97% dengan kategori sangat tinggi. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen (93,5) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (79). Berdasarkan analisis uji hipotesis nilai $(7,84) > (2,00)$, sehingga H_0 ditolak yang menunjukkan adanya pengaruh model TGT terintegrasi etnosains terhadap hasil belajar peserta didik. Secara keseluruhan, peserta didik memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran dengan persentase 89%. Hasil analisis data penelitian menunjukkan model *Teams Games Tournaments* (TGT) terintegrasi etnosains berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik IPA SMPN 22 Padang.

Kata Kunci: *Teams Games Tournaments* (TGT), Etnosains, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, puji syukur diucapkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Terintegrasi Etnosains Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik IPA SMPN 22 Padang”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, dorongan, motivasi serta ide dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Aulia Azhar, S.T., M.Si. selaku Pembimbing Akademik (PA), pembimbing skripsi dan validator instrumen penelitian yang telah menyediakan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memberikan nasihat serta saran kepada penulis sampai akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Tuti Lestari, S.Si., M.Si. dan Ibu Putri Qalbina, M.Pd. selaku dosen pembahas yang telah memberikan masukan, kritikan, dan saran sekaligus sebagai validator dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Febri Yanto, M.Pd. sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam.
4. Bapak Dr. Aulia Azhar, S.T., M.Si. sebagai Kepala Departemen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu Staf Pengajar, Tenaga Kependidikan, serta Pranata Laboratorium Pratama Departemen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan penyusunan skripsi ini.

6. Ibu Harmanida, S.Pd. selaku guru IPA kelas VIII di SMPN 22 Padang.
7. Bapak dan Ibu guru, staf tata usaha, serta peserta didik kelas VIII.A dan VIII.B SMPN 22 Padang yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini.
8. Kedua orang tua penulis, Ayahanda Depi Adeka Putra dan Ibu Yeni Elfida, meskipun kita bukan keluarga yang terbiasa mengungkapkan perasaan secara langsung, penulis selalu merasakan doa, harapan, serta kasih sayang yang tidak pernah putus untuk penulis. Cinta dan dukungan yang diberikan selama ini mungkin tidak selalu terucap melalui kata-kata, tetapi selalu terlihat melalui tindakan dan kehadiran kalian. Terima kasih atas segala pengorbanan, doa, restu, dan dukungan yang telah mengantarkan penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Gelar S.Pd ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti dan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada ayah dan ibu tercinta.
9. Kepada saudara laki-laki penulis Abang Heru Maulana dan Adik Yafiq Anadim Rafif, meski tidak selalu hadir di sisi penulis, perhatian dan dukungan yang tulus telah menjadi sumber kekuatan yang menuntun penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Kasih sayang yang sederhana mengajarkan arti kebersamaan dan dukungan tanpa pamrih.
10. Kepada seseorang yang telah menemani penulis selama proses penyusunan skripsi ini Difa Dhiyaul Haq, terima kasih atas waktu, perhatian, dukungan, dan kesabaran yang telah diberikan. Terima kasih karena selalu hadir untuk mendengarkan cerita, memberikan semangat saat penulis merasa lelah, dan menjadi salah satu bagian yang membantu penulis melewati berbagai tantangan selama perjalanan ini. Walaupun ke depannya jodoh dan takdir masih menjadi rahasia Tuhan, penulis tetap bersyukur atas segala kebaikan dan kebersamaan yang pernah diberikan. Terima kasih telah menjadi bagian dari cerita dan perjuangan penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. *last but not least*, anak perempuan kedua dan harapan orang tuanya, Amelia Dwi Putri. Ya, penulis sendiri. Terima kasih telah berjuang,

bekerja keras, dan bertahan sejauh ini. Terima kasih untuk setiap lelah, kekhawatiran, dan tekanan yang berhasil dilalui. Terima kasih kepada hati yang tetap ikhlas meski banyak hal terjadi di luar prediksi, kepada jiwa yang tetap kuat meski berkali-kali hampir menyerah, dan kepada raga yang terus melangkah meski lelah menghadapi berbagai keadaan. Teruslah belajar, bersyukur, dan berusaha menjadi lebih baik. Berbahagialah dimanapun kamu berada. Semoga langkah kecilmu selalu diperkuat, dikelilingi orang-orang baik, dan setiap mimpimu dapat terwujud satu per satu. Aamiin.

12. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini, namun mungkin masih ditemukan kekurangan dan kesalahan dalam penulisan maka penulis menyampaikan permohonan maaf. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri, lembaga pendidikan, serta pihak lain yang tertarik dalam penelitian.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Padang, April 2026

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KERANGKA TEORI.....	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir	31
D. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Definisi Operasional	34
C. Populasi dan Sampel.....	35
D. Variabel Data.....	35
E. Prosedur Penelitian	37
F. Instrumen Penelitian	38
G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian.....	51
B. Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP.....	70

A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

1. Data Rata-Rata Nilai UTS Kelas VIII.....	4
2. Sintaks Model TGT	20
3. Rancangan Penelitian Non-Equivalent Control Group Design.....	33
5. Validitas Soal Uji Coba	40
6. Koefisien Reabilitas	41
7. Reliabilitas Soal Uji Coba.....	42
8. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	42
9. Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	43
10. Kriteria Daya Pembeda Soal	43
11. Daya Beda Soal Uji Coba.....	44
12. Penskoran Jawaban	45
13. Penskoran Jawaban Pernyataan Angket	45
14. Kriteria Persentase Angket	45
15. Presentase Keterlaksanaan Model Pembelajaran Teams Games Tournamen (TGT) Terintegrasi Etnosains	52
16. Rekapitulasi Hasil Data Pretest.....	52
17. Hasil Uji Normalitas Pretest.....	53
18. Hasil Uji Homogenitas Pretest	53
19. Hasil Uji Beda Rata-Rata Pretest	53
20. Rekapitulasi Hasil Data posttest.....	54
21. Hasil Uji Normalitas Posttest	55
22. Hasil Uji Homogenitas Posttest	55
23. Hasil Uji Beda Rata-Rata Posttest.....	55
24. Pembagian Kegiatan Pembelajaran.....	58

DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Berpikir.....	31
2. Grafik Persentase Respon Peserta Didik.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Observasi	78
2. Surat Izin Observasi dari Dinas Pendidikan	79
3. Surat Pengantar Penelitian dari Fakultas.....	80
4. Surat Pengantar Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	81
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah	82
6. SK Seminar Proposal	83
7. SK Validator	84
8. Hasil Wawancara Guru.....	85
9. Angket Validasi Modul Ajar	90
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen	95
11. Angket Validasi LKPD	98
12. LKPD Kelas Eksperimen	103
13. Angket Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	105
14. Kisi-Kisi Soal Uji Coba	108
15. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	119
16. Uji Validitas Butir Soal	127
17. Uji Reliabilitas Butir Soal	128
18. Uji Indeks Kesukaran.....	129
19. Uji Daya Beda	130
20. Rekapitulasi Uji Coba Butir Soal	131
21. Laporan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik	132
22. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik	138
23. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	139
24. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	140
25. Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	141
26. Uji Hipotesis <i>Pretest</i>	142
27. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	143
28. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	144
29. Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	145
30. Uji Hipotesis <i>Posttest</i>	146
31. Angket Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan	147
32. Lembar Observasi Keterlaksanaan.....	152
33. Tabulasi Observasi Keterlaksanaan.....	154
34. Lembar Validasi Angket Respon Peserta Didik	155
35. Lembar Angket Respon Peserta Didik	160
36. Jawaban Lembar Angket Respon Peserta Didik	161
37. Tabulasi Respon Peserta Didik.....	165
38. Dokumentasi	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi tantangan global. Menurut Purwati & Faiz, (2023) pendidikan yang berkualitas mampu melahirkan sumber daya manusia yang unggul untuk mendorong kemajuan bangsa. Pentingnya peran pendidikan dalam kehidupan, perlu adanya upaya peningkatan mutu pendidikan yang dilakukan secara berkelanjutan agar tercapainya pendidikan yang berkualitas dan relevan (Fadhil, 2017). Kurikulum menjadi salah satu penentu keberhasilan untuk meningkatkan mutu pendidikan (Asri, 2017). Ananda dan Hudaidah (2021) menyatakan bahwa kurikulum mendasari kemajuan pendidikan, mulai ranah konsep hingga implementasi di lapangan.

Kurikulum menjadi pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Putri & Arsanti, (2022) kurikulum berfungsi sebagai panduan untuk mengatur dan mengarahkan tujuan pendidikan agar sesuai dengan rencana yang ditetapkan. Indonesia berupaya melakukan evaluasi terhadap kurikulum pendidikan dengan kompetensi yang diperlukan melalui produk inovasi berupa Kurikulum Merdeka (Hasanah & Haryadi, 2022). Kurniati & Kusumawati, (2023) menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan pada guru untuk memilih pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan, pengalaman, dan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka lebih interaktif dan kolaboratif untuk mendukung pengembangan *soft skill* (Nafi'ah et al., 2024). Sejalan dengan penelitian Putri, (2023) yang menunjukkan bahwa

setiap proses pembelajaran harus berpusat pada peserta didik sehingga mereka dapat mengambil peran aktif dalam pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang selaras dengan pendekatan Kurikulum Merdeka adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA mempelajari tentang alam beserta isinya dan peristiwa alam yang terjadi berdasarkan proses ilmiah (Kua et al., 2024). IPA mencakup pemahaman terhadap alam dan fenomenanya yang disusun menjadi konsep maupun teori melalui tahapan observasi, eksperimen, pengumpulan data, analisis, hingga penarikan kesimpulan. Pembelajaran IPA menuntut keterlibatan aktif peserta didik agar mampu memahami konsep secara menyeluruh dan mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif serta memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Nurzanna, 2022). Guru dapat menggunakan model yang inovatif dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik di kelas.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Sementara itu, Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam pembentukan pengetahuan. Berdasarkan teori konstruktivisme, pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik aktif membangun pemahaman melalui pengalaman, diskusi, dan kerja sama dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang berpusat pada peserta

didik sehingga mereka mampu mengonstruksi pengetahuan secara mandiri dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep yang dipelajari.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di tiga sekolah yaitu SMP N 22 Padang, SMP N 34 Padang, dan SMP IT Budi Mulia, diperoleh kesamaan permasalahan yaitu meskipun kurikulum merdeka telah diterapkan, proses pembelajarannya belum berjalan optimal. Pembelajaran masih cenderung didominasi oleh guru dengan metode ceramah dan dalam pembelajaran IPA juga belum banyak mengintegrasikan etnosains yang menghubungkan konsep sains dengan budaya lokal, pengetahuan masyarakat, maupun fenomena yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Akibatnya, peserta didik belum menyadari bahwa berbagai kearifan lokal yang ada di lingkungan mereka dapat dijelaskan dan dipelajari melalui konsep IPA. Padahal, pengintegrasian etnosains dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih kontekstual dan bermakna karena berkaitan langsung dengan pengalaman sehari-hari. Selain itu, di SMP 34 dan IT Budi Mulia sudah pernah menerapkan model pembelajaran inovatif seperti TGT tapi belum optimal. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang aktif, memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah, sehingga berdampak pada hasil belajar yang belum mencapai harapan atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Untuk lebih lengkapnya silahkan dilihat pada lampiran ke-8.

Melihat kondisi tersebut, peneliti memilih SMP N 22 Padang sebagai lokasi penelitian untuk dikaji lebih lanjut. Pemilihan didukung oleh pengalaman

peneliti selama melaksanakan Praktik Lapangan (PL) di sekolah tersebut, sehingga peneliti telah memahami kondisi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Selain itu, terdapat permasalahan yang menonjol, yaitu pencapaian hasil belajar peserta didik belum sesuai harapan atau belum mencapai KKTP. KKTP yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 78, sedangkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 22 Padang belum semuanya mencapai nilai tersebut. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata Penilaian Sumatif Tengah Semester ganjil peserta didik pada tahun ajar 2025/2026, sebagai berikut:

Tabel 1. Data Rata-Rata Nilai UTS Kelas VIII

No	Kelas	Nama Guru	Jumlah Peserta Didik	% UTS $\geq$ 78
1.	VIII.A	HR	31 orang	31,25%
2.	VIII.B		31 orang	6,25%
3.	VIII.C		32 orang	9,37%
4.	VIII.D		31 orang	0%
5.	VIII.E	FS	32 orang	40,62%
6.	VIII.F		32 orang	3,12%
7.	VIII.G		32 orang	0%
8.	VIII.H		32 orang	0%

Sumber: (Guru IPA SMP Negeri 22 Padang, 2025)

Permasalahan lainnya yaitu pembelajaran masih didominasi oleh guru sebagai sumber utama informasi, kondisi ini menyebabkan peserta didik lebih banyak mendengarkan dan mengerjakan tugas tanpa keterlibatan aktif, sehingga motivasi dan minat belajar menjadi rendah. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Padahal, kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mampu meningkatkan aktivitas belajar yang berdampak pada hasil belajar (Satriaman et al., 2018), sehingga

rendahnya keaktifan dan motivasi tersebut turut memengaruhi hasil belajar peserta didik yang masih tergolong rendah.

Berdasarkan kondisi yang terjadi di SMP N 22 Padang, guru mengindikasikan perlu adanya model yang bervariasi dan efektif, tidak hanya mendorong keaktifan peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar. Menurut Arif et al., (2024) model pembelajaran berperan penting dalam menentukan hasil belajar peserta didik, karena model pembelajaran yang sesuai mampu meningkatkan aktivitas belajar, motivasi, serta kemampuan berpikir peserta didik dalam menyelesaikan masalah, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti merancang solusi untuk mengatasi permasalahan dengan merancang penelitian dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT). Pembelajaran tidak hanya mengutamakan keaktifan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk memahami konsep materi melalui kerja sama, diskusi, dan kompetisi yang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari dan budaya lokal, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik.

Model *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu model kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. Model TGT merupakan pembelajaran yang menggabungkan kerja sama tim, permainan edukatif, dan kompetisi akademik. Model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan semangat berkompetisi sehat antar kelompok. Dalam TGT, peserta didik belajar dalam tim kecil untuk memahami

materi, kemudian mengikuti turnamen berbentuk permainan yang menilai hasil kerja mereka secara kolektif. Penelitian Salam et al., (2015) menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar IPA. Demikian pula, Nada et al., (2025) membuktikan bahwa TGT mampu meningkatkan kerja sama, tanggung jawab kelompok, dan minat belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna.

Namun, pembelajaran IPA yang efektif tidak hanya menuntut keaktifan, tetapi juga keterkaitan materi dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan mengintegrasikan konsep sains dengan lingkungan dan budaya setempat. Salah satu yang relevan dalam hal ini adalah mengintegrasikan etnosains dalam pembelajaran IPA. Menurut Imansari et al., (2018) etnosains merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai, kearifan, dan praktik budaya lokal dengan konsep sains modern. Melalui pengintegrasian ini, peserta didik belajar memahami konsep ilmiah berdasarkan fenomena yang mereka jumpai di lingkungan sekitar dan budaya setempat. Etnosains tidak hanya membantu peserta didik memahami sains secara kontekstual, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap budaya bangsa serta memperkuat jati diri dan potensi daerahnya. Pembelajaran yang terintegrasi etnosains dapat membantu peserta didik menghubungkan konsep IPA dengan pengalaman nyata, sehingga pemahaman materi menjadi lebih bermakna dan dapat meningkatkan minat belajar serta hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya inovasi dalam pembelajaran supaya hasil belajar peserta didik dapat meningkat

terutama pada pembelajaran IPA. Maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul yaitu **“Pengaruh Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Terintegrasi Etnosains Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik IPA SMPN 22 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Peserta didik belum berpartisipasi aktif sepenuhnya dalam proses pembelajaran karena dominan menggunakan metode konvensional (ceramah) dan diskusi;
2. Belum adanya menerapkan model *Teams Games Tournaments* (TGT) terintegrasi etnosains di sekolah.
3. Hasil belajar IPA peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 78
4. Banyak peserta didik yang tidak mengetahui bahwa kearifan lokal bisa dikaitkan dengan pembelajaran IPA.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang ada di atas maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Model pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini adalah model *Teams Games Tournaments* (TGT);
2. Hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif atau pengetahuan;

3. Banyak peserta didik yang tidak mengetahui bahwa kearifan lokal bisa dikaitkan dengan pembelajaran IPA.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterlaksanaan model *Teams Games Tournaments* terintegrasi Etnosains terhadap hasil belajar IPA peserta didik?
2. Adakah pengaruh model *Teams Games Tournaments* terintegrasi Etnosains terhadap hasil belajar peserta didik?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan model *Teams Games Tournaments* terintegrasi Etnosains dalam proses pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan model *Teams Games Tournaments* terintegrasi Etnosains terhadap hasil belajar IPA peserta didik;
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh model *Teams Games Tournaments* terintegrasi Etnosains terhadap hasil belajar IPA peserta didik;
3. Untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan model *Teams Games Tournaments* terintegrasi Etnosains dalam proses pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan model *Teams Games Tournaments* terintegrasi etnosains terhadap hasil belajar IPA peserta didik SMP.
2. Bagi guru, sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA.
3. Bagi peserta didik, dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan di dalam kelas serta dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.
4. Bagi peneliti lain, sebagai acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 22 Padang terkait pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan model TGT Terintegrasi Etnosains secara keseluruhan sudah terlaksana dengan sangat baik dengan persentase 97%. Dengan berjalannya setiap sintaks dengan baik, hal ini dapat mendorong minat belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.
2. Penerapan model TGT terintegrasi etnosains berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi zat aditif dan zat adiktif kelas VIII SMPN 22 Padang. Pengintegrasian model TGT dengan etnosains membantu peserta didik memahami konsep IPA melalui konteks budaya lokal dan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.
3. Berdasarkan lembar angket respon peserta didik terhadap penerapan model TGT Terintegrasi Etnosains yang diisi langsung oleh peserta didik, memperoleh kategori sangat tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 89,16%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap proses pembelajaran, hasil belajar, dan minat belajar setelah diterapkan model TGT terintegrasi etnosains. Hal ini

mengindikasikan bahwa pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan minat peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran-saran untuk penelitian selanjutnya dalam berbagai hal:

1. Model pembelajaran TGT terintegrasi etnosains dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, hendaknya guru dapat menggunakan model pembelajaran TGT terintegrasi etnosains dalam proses pembelajaran IPA secara berkelanjutan.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan dalam melakukan studi lanjutan terkait penggunaan model TGT terintegrasi etnosains dalam berbagai mata pelajaran lain dan jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan variasi permainan yang relevan dengan karakteristik peserta didik.
3. Bagi peserta didik diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar melalui kerjasama yang baik dalam kelompok, serta memanfaatkan pembelajaran aktif dan menyenangkan untuk memperkuat pemahaman konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, R., & Wulandari, M. D. (2024). Teams Games Tournament Based on Cultural Exploration to Increase Students' Emotional Intelligence. *Proceeding ISETH (International ...*, 1658–1665.
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD*. 7(1), 177–183.
- Anwari, A., Nahdi, M. S., & Sulistyowati, E. (2016). Biological science learning model based on Turgo's local wisdom on managing biodiversity. *AIP Conference Proceedings*, 1708(July 2020). <https://doi.org/10.1063/1.4941146>
- Aras, N. F., Lestari, M., Hidayat, A., Rahayu, S., Sains, K. P., & Terbimbing, I. (2021). Pemahaman Konsep dan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Inkuiri Terbimbing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 943–951. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.850> ISSN
- Ariani, C. (2023). Pembelajaran IPA di MI dalam Konsep Kurikulum Merdeka belajar. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(4), 4289–4295. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Arif, K., Rusma, O. R., Efna, H. N., Sari, D. N., & Jafreli, S. (2024). Impact of Problem-Based Learning Models with a Contextual Approach on the Learning Competence of Students in Junior High School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(1), 124–132. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i1.5686>
- Asri, M. (2017). Dinamika kurikulum. *Modelling: Jurnal Program Studi PGMI*, 4(2), 192–202.
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). *Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif*. 3(2).
- Cartono. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams-Games Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Bermain Kasti Di Kelas V Sd Negeri 179/Ix Tanjung Harapan Semester I Tahun Ajaran 2019/2020*. 3(20), 117–128.
- Dewi, D. A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, U. (2022). *Proses Kognitif Kreatif Mahasiswa Tingkat I Dalam Belajar Kontekstual Secara Virtual Proses kognitif merupakan*. 13(2), 807–817.
- Fadhil, M. (2017). Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 1(02).
- Farikhah, L., Purbasari, I., & Shokib Rondli, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225–4233. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1257>

- Hanik, U., Wulan, N., & Mutmainah. (2018). Apersepsi Dalam Pembelajaran Kaitannya Dengan Kesiapan Dan Hasil Belajar. *EduMath: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(1), 39–45. <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/math/article/view/872>
- Hasanah, A., & Haryadi, H. (2022). Tinjauan Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pendidikan Abad 21 dalam Menghadapi Era Society 5.0. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 266–285. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7595>
- Hermansyah, Irianto, W. S. G., Wardhana, N. D. K. W., & Al-Jabbar, H. M. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Quiziz Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 7 Malang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Imansari, M., Sudarmin, & Sumarni, W. (2018). Analisis Literasi Kimia Peserta Didik Melalui Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Bermuatan Etnosains. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(2), 2202–2211.
- Jesi. (2025). *Peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga dilengkapi LKPD match making*. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 6(2), 319–330.
- Khoiriyah, Z., Astriani, D., & Qosyim, A. (2021). Efektivitas Pendekatan Etnosains Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Kalor. *PENSA E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 9(3), 433–442.
- Kua, M. Y., Dolo, F. X., Dinatha, N. M., Suparmi, N. W., Gelu, A., Pare, P. Y. D., Mo'i, M. G. R., Bhala, M. R., Wele, M. A., & Meo, K. (2024). Pendampingan Guru Ipa Smp Dalam Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(1), 73–84. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v5i1.2934>
- Kurniati, L., & Kusumawati, R. (2023). Analisis Kesiapan Guru Smp Di Demak Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(6), 97–110.
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). *Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. 3(1), 36–42.
- Lestari, P. T., Sudibyo, E., & Aulia. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Philanthropy: Journal of Psychology*, 3(2), 110. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>
- Lestari, S., Manurung, A. A., Ilmu, T., & Tebing, T. A. (2024). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasi dalam Pembelajaran IPA SD*. 7(September),

10622–10628.

- Mahdiannur, M. A., Erman, Martini, Nurita, T., & Rosdiana, L. (2022). *Eksplorasi Pengetahuan Guru IPA SMP tentang Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka*. 29(2), 295–310.
- Nada, N. K., Akmal, M. K., Latifah, U. N., Nisa, U., & Fitria, A. N. (2025). The Influence of Teams Games Tournament (TGT) on Students' Motivation and Collaboration Skills in Learning Acid-Base. *Journal of Science Learning*, 8(2)(2), 179–190. <https://doi.org/10.17509/jsl.v8i2.82500>
- Nadrah, N., Tolla, I., Ali, M. S., & Muris, M. (2017). The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation toward Physics Learning Outcome. *International Education Studies*, 10(2), 123. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n2p123>
- Nafi'ah, J., Faruq, D. J., & Mutmainah, S. (2023). Pembelajaran Pada Karakteristik Kurikulum 1|Jurnal Auladuna. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 1–12. <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index>.
- Nafi'ah, J., Faruq, D. J., Mutmainah, S., Widyawati, M. W., & Nadia, F. (2024). Karakteristik Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Studi Keislaman Available Online At*. <https://doi.org/10.62097/au.v6i01>
- Nafiati, D. A. (2021). *Revisi taksonomi Bloom : Kognitif , afektif , dan psikomotorik*. 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Nitbani, S. (2020). Perspektif Teori Kognitif Sosial Dalam Pengembangan Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT). *Jurnal Lazuardi*, 3(1), 328–343. <https://ejurnal-pendidikanbahasaundana.com/index.php/lazuardijournal/article/view/24/19>
- Nurhayati, A. (2016). *Prinsip Dan Tujuan Penilaian Tindakan Kelas*. V, 1–15. <https://journal.uin-alaudidin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/3200/3054>
- Nurzanna, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY: Journal Of Education*, 2(3), 26–34. <http://lppipublishing.com/index.php/alacrity>
- Pertiwi, U. D., & Rusyda Firdausi, U. Y. (2019). Upaya Meningkatkan Literasi Sains Melalui Pembelajaran Berbasis Etnosains. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 2(1), 120–124. <https://doi.org/10.31002/nse.v2i1.476>
- Purba, P., Rahayu, A., & Murniningsih, M. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 136–152. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.80>

- Purwati, & Faiz, A. (2023). Peran Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sumber Daya Manusia yang Berkualitas. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13022/9%0A892>
- Putri, C. A. (2023). Model Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Transisi Kurikulum Merdeka. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 2(2), 95–105. <https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v2i2.2977>
- Putri, Y. S., & Arsanti, M. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar sebagai Pemulihan Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung*, 4(2), 25. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/27269/7760>
- Rosady, F., Lisa, Y., & Supiandi, M. I. (2017). *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi) Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) BERBASIS Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai Tahun . 2(1)*, 9–17.
- Rosyidah, A. N., Sudarmin, & Siadi, K. (2016). Pengembangan Modul Ipa Berbasis Etnosains Zat Aditif Dalam Bahan Makanan Untuk Kelas Viii Smp Negeri 1 Pegandon Kendal. *Unnes Science Education Journal*, 4(2), 1167–1174.
- Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). The Effect of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in secondary schools of Bangladesh. *Journal of Research in Mathematics Education*, 4(3), 271–287. <https://doi.org/10.17583/redimat.2015.1519>
- Sari, A. P., Zahra, F. A., Oktavia, R., & Azhar, A. (2025). the Effect of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (Tgt) on the Material Substance and Changes To the Learning Outcomes of Students in Grade Vii Junior High School. *Universe*, 6(2), 126–133. <https://doi.org/10.24036/universe.v6i2.817>
- Sari, M. P., Indrawati, & Budiarmo, A. S. (2020). Pengaruh Pembelajaran Ipa Berbasis Phet Terhadap Motivasi Dan Hots Siswa SMP. *Pendidikan Fisika*, 6, 3–8.
- Satriaman, K. T., Pujani, N. M., & Sarini, P. (2018). Implementation of the Student Centered Learning Approach in Science Learning and Its Relevance to Student Learning Outcomes in Class VIII of SMP Negeri 4 Singaraja. *Journal of Indonesian Science Education and Learning*, 1(1), 12–22. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i1.21912>
- Sholihah, H. (2022). *Penerapan TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Xii A Pada Mata Pelajaran Ski Di Ma Ma'arif Balong Ponorogo*.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning: Teori, riset dan praktik*. Bandung, Indonesia: Nusa Media.

- Solheri, S., Azhar, M., & Yohandri, Y. (2022). Analysis of ethnoscience integrated environmental literacy for junior high school. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 8(2), 178–188. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v8i2.17657>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sururi, I., & Wahid, A. (2022). *Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. 6(2), 2414–2420.
- Suryani, I., & Hasanah, M. N. (2023). *Implikasi Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Tematik dalam Meningkatkan Kecakapan Abad 21*. 7(4), 2161–2166.
- Taber, K. S. (2024). *Educational Constructivism*. 1534–1552.
- Tenimar. (2019). *Penggunaan Strategi Teams Games Tournamen (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa*. 3, 1073–1084.
- Triowathi, N., & Wijayanti, A. (2018). Implementasi Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan kerjasama dan hasil belajar IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 13(2), 110–118.
- Utami, L. P. (2016). *Teori konstruktivisme dan teori sosiokultural: aplikasi dalam pengajaran bahasa inggris*. 11(01), 4–11.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>