

Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD**Pance Yunita Nova Linda, Yusnia, Neza Agusdianita, Debi Heryanto**Universitas Bengkulu
novalinda432@gmail.com**Article History**

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

This study aims to determine the effect of using the Teams Games Tournament model assisted by interactive multimedia on the learning outcomes of elementary school students in cluster 9 (nine) Bengkulu City. This research is a quantitative using a quasy-experimental research method and The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design. The population in this study were grade IV students of cluster XII Bengkulu City. While the samples were IVA class students of SDN 60 Bengkulu City as the experimental group and IVB class students of SDN 81 Bengkulu City as the control group obtained through cluster random sampling. The techniques used in this study were pre-test and post-test designed in the form of 10 multiple-choice questions. The results of hypothesis test in the experimental group showed that the t_{count} value using Equal Variances Assumed = 5.615 and the Sig value. (2-tailed) value is 0.000 and the t_{table} distribution value is 1.692, so that $t_{count} \text{ value} > t_{table}$ ($5.615 > 1.692$) and Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$. This data shows that there are differences in learning outcomes in the experimental group and control group caused by the treatment of the two different groups. Based on this, it can be concluded that there is an effect of the Teams Games Tournament model assisted by interactive multimedia on the learning outcomes of the knowledge aspects of elementary school students in cluster 9 (nine) Bengkulu City.

Keywords: Teams Games Tournament, Interactive multimedia, Learning outcomes**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *teams games tournament* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa SD gugus XII Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *quasy experiment* dan jenis desain *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV gugus XII Kota Bengkulu. Sedangkan sampelnya adalah siswa kelas IVA SDN 60 Kota Bengkulu sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IVB SDN 81 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol yang diperoleh melalui *cluster random sampling*. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test* yang dirancang dalam bentuk soal pilihan ganda berjumlah 10 soal. Hasil uji hipotesis pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} dengan menggunakan *Equal Variances Assumed* = 5.615 dan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0.000 serta nilai distribusi t_{tabel} adalah 1.692, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.615 > 1.692$) dan Sig.(2-tailed) $0.000 < 0.05$. Data ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang disebabkan oleh perlakuan kedua kelompok yang berbeda. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *teams games tournament* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar aspek pengetahuan siswa SD gugus XII Kota Bengkulu.

Kata kunci: Teams Games Tournament, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Paradigma pembelajaran telah berkembang dari model yang menekankan peran guru menjadi model yang menitikberatkan pada siswa dengan tujuan untuk mendorong mereka dalam pemanfaatan teknologi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai yang dikatakan oleh Paling (2023) Pada abad ke-21 ini, guru diwajibkan menjalankan proses pembelajaran dengan inovatif dan juga memiliki kapabilitas agar mendorong para siswa untuk berpartisipasi aktif, sikap dan perilaku, serta dalam pemanfaatan teknologi.

Kurikulum Indonesia telah berubah beberapa kali karena seiring dengan perubahan dan perkembangan zaman yang semakin pesat, serta karakteristik perkembangan peserta didik yang semakin berkembang dari waktu ke waktu, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi hasil dan proses pembelajaran. Kemudian dalam rangka pemulihan pembelajaran pasca pandemic covid-19, Kemendikbudristek meluncurkan Kurikulum Merdeka yang sebelumnya dikenal dengan Kurikulum Prototipe (Alfatonah *et al.*, 2023). Adanya perubahan kurikulum ini merupakan hasil dari analisis kurikulum yang dilakukan oleh pihak yang memberikan keputusan kebijakan.

Salah satu ciri khas dalam kurikulum merdeka yaitu, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Penggabungan ini didasarkan pada kenyataan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar memiliki kecenderungan untuk melihat segala sesuatu secara keseluruhan dan terpadu. Selain itu, mereka tetap menggunakan modus berpikir konkret, sederhana, holistik, dan komprehensif, meskipun tidak rinci (Sri *et al.*, 2023). Pembelajaran secara keseluruhan dan terpadu tersebut, maka diperlukanlah suatu komponen yang dapat membantu proses pembelajaran dengan baik dan dapat menarik perhatian siswa.

Guru melakukan banyak hal di lembaga pendidikan, termasuk menyampaikan berbagai ilmu kepada siswa mereka dan bertanggung jawab untuk mengatur, mengawasi, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Paling (2023) seorang guru harus dapat mengajar, mengarahkan, dan mendukung siswa mereka untuk meningkatkan kemampuan akademik mereka.

Berdasarkan pengalaman dan temuan di sejumlah sekolah, menunjukkan bahwa beberapa guru masih menerapkan pendekatan pembelajaran tradisional dalam proses pengajaran mereka. Hasil wawancara dengan Ibu Ani, guru wali kelas IV, adalah bahwa guru sering menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, yang melibatkan guru bertindak sebagai proaktif sementara siswa tetap pasif dan hanya mendengarkan apa yang diajarkan guru. Akibatnya, siswa tidak memahami materi pelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang rendah. Pendekatan yang monoton ini, membuat siswa tidak termotivasi dan kurang aktif (Alfatonah *et al.*, 2023). Akibatnya, sulit bagi mereka untuk menyerap dan memahami apa yang diajarkan.

Banyak siswa belum mendapatkan pemahaman secara konkrit mengenai pentingnya mempelajari Pendidikan IPS. Hal ini dikarenakan menurut Sulistyosari *et al* (2022) bahwa kelemahan pembelajaran IPS dapat disimpulkan karena terbatasnya aktivitas belajar peserta didik dan sangat dominannya peran guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran, keterampilan yang diperoleh hanyalah sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak. Namun, seperti yang dijelaskan sebelumnya, pendidikan IPS memainkan peran penting dalam memberikan pengetahuan, nilai-nilai, sikap, dan keterampilan sosial kepada siswa sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik di Indonesia (Wijayanti & Ekantini, 2023). Sebaliknya, masih ada banyak masalah yang perlu diteliti tentang pembelajaran IPS. Oleh karena itu, model pembelajaran yang inovatif dan kreatif diperlukan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses

pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil belajar mengacu pada apa saja yang diperoleh siswa setelah dilakukan aktivitas belajar. Untuk tercapainya hasil belajar yang didapat siswa, maka diperlukan langkah-langkah proses dan model pembelajaran yang sesuai. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa guru seringkali melakukan pembelajaran IPAS yang monoton (Hasanah & Izzah, 2023). Fenomena yang terjadi adalah guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajarannya dan hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan metode lain.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu metode pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual (Mulyani et al., 2018). Dalam model pembelajaran kooperatif, siswa dikumpulkan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa, dengan tujuan untuk saling memotivasi. Model ini berfokus pada meningkatkan pembelajaran siswa dengan menanamkan perilaku sosial yang baik dan sikap tolong-menolong. Tujuan utama dari pembelajaran kooperatif adalah untuk membantu siswa belajar secara kolaboratif dengan menghargai sudut pandang orang lain dan memberikan kesempatan kepada teman mereka untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok (Santosa, 2018). Sehingga model pembelajaran kooperatif ini melibatkan seluruh siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* tidak dapat berfungsi dengan baik tanpa dukungan penggunaan media yang sejalan dengan materi yang dibahas agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Teknologi menjadi alat dalam pendidikan untuk mempermudah pengajaran dan memberikan informasi antar guru dan siswa (Khotimah, 2022). Dapat diartikan bahwa penggunaan teknologi yang baik mampu meningkatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media yang memungkinkan untuk diaplikasikan oleh guru yakni berbasis multimedia interaktif. Pengertian multimedia interaktif yang dikemukakan Hofstetter dalam Deliany et al (2019) bahwa multimedia interaktif adalah komputer yang menggabungkan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak yang disertai tautan dan *tools*. Definisi multimedia interaktif juga dikemukakan oleh Munir (2015: 114) yaitu multimedia dengan alat pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih sendiri proses selanjutnya. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif adalah gabungan dari berbagai media yang dirancang secara bersamaan, seperti gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi. Media ini digunakan dalam pembelajaran untuk membuat materi atau konsep yang abstrak menjadi nyata dengan bantuan alat.

Maka dari itu, pembelajaran dengan bentuk kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan multimedia interaktif diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan isu yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Gugus XII Kota Bengkulu”.

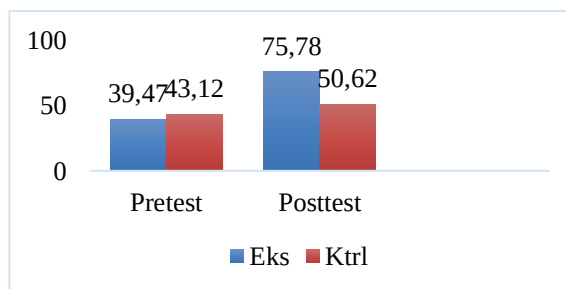
METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental* (Winarni, 2021). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*. Untuk mengumpulkan data, peneliti menerapkan tes yang terdiri dari pretest dan posttest dalam format pilihan ganda (*multiple choice*) yang mencakup 10 soal, yang telah melalui proses validasi dan pengujian reliabilitas. Analisis data dilakukan dengan menguji hipotesis menggunakan uji-t yang diolah dengan software SPSS versi 24 (Winarni, 2018). Populasi dalam studi ini mencakup seluruh siswa kelas IV di SDN gugus XII Kota Bengkulu, yang fokus pada

Sekolah Dasar dengan akreditasi A. Proses pengambilan sampel dilakukan melalui teknik cluster random sampling, di mana kelas IVA di SDN 60 Kota Bengkulu dipilih sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 19 siswa, yang diajarkan menggunakan model *Teams Games Tournament* yang didukung multimedia interaktif, sedangkan kelas IVB menjadi kelompok kontrol dengan jumlah 16 siswa yang diajarkan dengan metode konvensional menggunakan media gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil tes yang sudah dilakukan, nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar pada pembelajaran IPAS topik pembelajaran permasalahan lingkungan disajikan pada diagram 3.1



Gambar 3.1 Diagram nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*

Hasil analisis statistik dari *pretest* dan *posttest* mengenai pemahaman belajar siswa menunjukkan bahwa untuk kelas eksperimen, nilai terendah tercatat adalah 10, sedangkan nilai tertinggi mencapai 70. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 39.47, dengan standar deviasi sebesar 16.82 dan varians 283.04. Sebaliknya, pada kelas kontrol dan nilai terendah juga 10, nilai tertinggi mencapai 80 dengan rata-rata nilai 43.13, standar deviasi 16.62, dan varians sebesar 276.25.

Selanjutnya, analisis data *posttest* menggambarkan bahwa pada kelas eksperimen, nilai terendah adalah 50 dan nilai tertinggi mencapai 100, dengan rata-rata nilai 75.78, serta standar deviasi 14.26 dan varians 203.5. Sementara untuk kelas kontrol, nilai terendah yang dicatat adalah 30, nilai tertinggi 80, rata-rata nilai 50.62, dengan standar deviasi 11.81 dan varians 139.58. Untuk menilai normalitas distribusi data, dilakukan uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk mengingat jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50. Berdasarkan hasil uji normalitas yang disajikan pada Tabel 3.2, diperoleh bahwa nilai sig Shapiro-Wilk untuk seluruh data baik dari kelompok eksperimen maupun kontrol, untuk *pretest* dan *posttest*, menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih besar dari 0.05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa distribusi data ini adalah normal.

Tabel 3. 1 Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar

Tests of Normality				
	KELAS	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
HASIL	Pre-Eks	0.155	19	0.465
	Post-Eks	0.142	19	0.337
	Pre-Ktrl	0.175	16	0.644
	Post-Ktrl	0.208	16	0.120

Uji homogenitas data pada *pretest* mengenai hasil belajar siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data *pretest* dari kedua kelompok adalah 0.769. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi

(Sig.) berada di atas 0.05, yaitu $0.769 > 0.05$. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa varian hasil pretest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Selanjutnya, untuk uji homogenitas pada posttest, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.201, yang juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05 ($0.201 > 0.05$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varian hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol juga berasal dari varian yang homogen.

Dalam rangka penelitian ini, materi yang diterapkan adalah materi pembelajaran IPAS yang difokuskan pada bab 6 mengenai ancaman terhadap lingkungan kita. Proses pembelajaran yang diterapkan di kelompok eksperimen mengikuti langkah-langkah dari model pembelajaran Teams Games Tournament sebagaimana diuraikan oleh Simamora et al (2024: 90). Penulis mengembangkan langkah-langkah yang diusulkan oleh Simamora et al untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Langkah-langkah yang diterapkan dalam model *Teams Games Tournament* meliputi: 1) Penyajian kelas; 2) Belajar dalam kelompok (*Teams*); 3) Permainan (*Games*) dan Pertandingan (*Tournament*); 4) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*).

Pada tahap penyajian kelas, guru memperkenalkan materi dengan menggunakan tayangan multimedia interaktif yang diproyeksikan. Tahap ini berperan penting dalam meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Yuniarti (2023) yang menekankan bahwa media pembelajaran sangat efektif dalam menyampaikan informasi dan pesan kepada siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap proses belajar. Aktivitas kedua berfokus pada pembelajaran dalam kelompok (*Teams*). Pada tahap ini, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa, serta menyediakan perangkat multimedia interaktif yang mendukung proses pembelajaran. Menurut Munir (2015: 113), multimedia interaktif mengacu pada penggunaan komputer yang mengintegrasikan elemen-elemen seperti gambar bergerak, video, teks, audio, dan animasi, dilengkapi dengan tautan dan alat yang memungkinkan interaksi pengguna. Penggunaan multimedia interaktif ini sangat mendukung pemahaman konsep atau materi yang bersifat abstrak (Munir, 2015: 12) dan siswa diberi latihan yang tersedia dalam multimedia interaktif serta lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dikerjakan secara kelompok.

Dalam pembelajaran kelompok ini, siswa terlibat dalam diskusi mengenai masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, serta memperbaiki kesalahan konsep yang dilakukan oleh anggota kelompok lainnya (Simamora et al., 2024: 91). Model TGT juga terbukti dapat mengubah siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif, berkat keterlibatan dalam saling berbagi pengetahuan dan tanggung jawab terhadap kemajuan kelompok (Yusnia et al., 2023). Aktivitas ketiga, yaitu permainan (*games*) dan pertandingan (*tournament*), menyelenggarakan kegiatan bermain quiz secara kelompok. Guru memandu siswa untuk mengakses quiz yang disediakan dalam multimedia interaktif melalui input kode yang diberikan. Selama aktivitas permainan dan pertandingan berlangsung, suasana kelas menjadi lebih ceria, dengan siswa tampak antusias dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di quiz tersebut. Hal ini sesuai dengan pandangan Simamora et al (2024: 97) bahwa elemen permainan dalam pembelajaran ini dapat meningkatkan kesenangan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Di akhir rangkaian kegiatan, aktivitas keempat, yaitu pemberian penghargaan (*team recognition*), dilakukan dengan memberikan apresiasi kepada tim yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak. Pemberian penghargaan ini tidak hanya menambah kebahagiaan siswa atas pencapaian yang diraih, tetapi juga memberikan perhatian lebih pada kelemahan yang mendorong diskusi soal-soal quiz dan pelaksanaan sesi tanya jawab. Menurut Nurhasanah et al (2024), interaksi tanya jawab merupakan metode yang

efektif untuk mengelola proses pembelajaran melalui komunikasi verbal yang memfokuskan siswa untuk memahami materi secara mendalam. Melalui penerapan model TGT yang didukung oleh multimedia interaktif, terdapat dampak positif terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran, yang selanjutnya berkontribusi terhadap hasil belajar pada aspek pengetahuan. Hasil dari studi Nurhasanah et al (2024) pada "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media Interaktif Mentimeter terhadap Hasil Belajar IPAS" serta penelitian Zahara (2024) tentang pengaruh multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa di kelas V SD menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model TGT, serta meningkatkan keaktifan siswa berkat adanya multimedia interaktif untuk siswa kelas IV. Oleh karena itu, model TGT terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok dan aktivitas permainan edukatif (Agusdianita et al., 2025).

Selanjutnya, pada uji hipotesis data pretest hasil belajar IPAS, diperoleh nilai dari *Equal Variances Assumed* sebesar -0.643 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.525. Nilai distribusi ttabel untuk $df = 33$ pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ adalah 1.692. Hasil menunjukkan bahwa thitung (-0.643) lebih kecil daripada ttabel ($-0.643 < 1.692$) dan Sig (2-tailed) 0.525 juga lebih besar dari 0.05. Hasil ini menegaskan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada nilai pretest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga memenuhi kriteria desain penelitian *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design* yang menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua sampel berada pada tingkat yang sama. Setelah melaksanakan proses pembelajaran, dilakukan posttest pada kedua kelompok.

Untuk menilai hipotesis data posttest pada hasil belajar IPAS siswa, diperoleh thitung dengan *Equal Variances Assumed* yang hasilnya mencapai 5.615 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Mengacu pada nilai distribusi ttabel untuk $df = 33$ pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ yang ada pada 1.692, thitung lebih besar daripada ttabel ($5.615 > 1.692$) dan nilai Sig (2-tailed) 0.000 lebih kecil dari 0.05. Data tersebut mengindikasikan adanya perbedaan signifikan pada hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang disebabkan oleh penerapan metode pengajaran yang berbeda, yaitu penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan multimedia interaktif pada kelompok eksperimen serta metode pembelajaran yang berbeda pada kelompok kontrol. Melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan model TGT yang didukung oleh multimedia interaktif menjadi elemen krusial untuk mencapai pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna (Agusdianita et al., 2025). Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang mengindikasikan pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa di SD gugus XII Kota Bengkulu.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan oleh peneliti, analisis data, dan pembahasan, hasil penelitian ini mengindikasikan adanya perbedaan dalam hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menandakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang didukung oleh multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di SD Gugus XII Kota Bengkulu. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata posttest untuk kelompok eksperimen yang mencapai 75.78, yang jauh lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol, yaitu 50.62. Analisis hipotesis di kelas eksperimen menunjukkan nilai thitung yang diperoleh dengan menggunakan asumsi varians yang sama adalah 5.615, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang terukur adalah 0.000, sementara nilai distribusi ttabel adalah 1.692. Dengan

demikian, terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.615 > 1.692$) dan nilai Sig. (2-tailed) = $0.000 < 0.05$. Mengacu pada temuan ini, diharapkan agar para guru dalam proses pembelajaran dapat mengimplementasikan model pembelajaran yang aktif dan dapat menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang didukung oleh multimedia interaktif. Selain itu, bagi peneliti yang tertarik untuk meneruskan studi ini, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan multimedia interaktif dalam mata pelajaran lain yang relevan, serta mengembangkan pendekatan berdasarkan minat siswa di samping hasil belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusdianita, N., Ratna, K., Via, Y., Nurhasanah, M., & Purnamasari, W. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SDN 52 Kota Bengkulu. *Jurnal Multi disiplin Dehasen (Mude)*, 4(1), 161–168.
- Agusdianita, N., Yusnia, Puspita, R. A., & Kasthori, M. (2025). Penerapan model tgt dalam meningkatkan aktivitas & hasil belajar pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas vd sdn 5 kota bengkulu. *Prisiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 16(November 2024), 81–88.
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 90–97. <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Hasanah, U., & Izzah, N. (2023). The Influence of the Team Game Tournament (TGT) Learning Model on Student Learning Outcomes in Thematic Learning in Grade VI at SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. *IJIE International Journal of Islamic Education*, 2(1), 41–48.
- Khotimah, U. (2022). Pengaruh Teknologi terhadap Pembelajaran Abad ke 21. *Universitas Lambung Mangkurat*, 1–26.
- Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38–45.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nurhasanah, S. S., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Interaktif Mentimeter terhadap Hasil Belajar IPAS. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1628–1634. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1195>
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran. *Jurnal ecodunamika*, 53(9), 1689–1699.
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

- Sri, N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Penerapan Pembelajaran Ips Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 7(2), 66–75. <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i2.62114>
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 2100–2112.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.
- Yuniarti, Y., Budiman, N., & Ayudyaningtias, N. (2023). Penggunaan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Pembelajaran IPA Materi Tata Surya. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, IX(I), 1097–1108.
- Yusnia, Y., Kurniawati, I., Agusdianita, N., & Supriatna, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(3), 462–467. <https://ejournal.unib.ac.id/JPPMS/article/view/33204>
- Zahara, B. N. (2024). *Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pembelajaran Seni Tari Kelas V SD Negeri di Kecamatan Gading Cempaka*. Universitas Bengkulu.