

Integrasi Permainan Tradisional Curik-Curik dalam Model *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran IPAS

¹Putu Rian Indrawan*, ¹Gusti Ngurah Arya Yudaparmita, ¹Kadek Hengki Primayana
Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Singaraja, Bali, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.70115/cahaya.v4i2.506>

Article Info	ABSTRACT
Article history Received : April 10, 2026 Accepted : June 19, 2026 Published : June 30, 2026 Keywords Traditional games, Curik-Curik, Teams Games Tournament, TGT, learning motivation, Natural Sciences and Social Sciences. Corresponding Author Putu Rian Indrawan Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Singaraja, Bali, Indonesia *E-mail: indrawanputurian@gmail.com	<i>Contemporary elementary education emphasizes student-centered, culturally responsive, and engaging instructional approaches. In this context, integrating the traditional Indonesian game Curik-Curik into the Teams Games Tournament (TGT) model for teaching Natural and Social Sciences (IPAS) in Grade 4 offers a promising pedagogical strategy. This study aims to explore the relevance, potential, and empirical foundation of this integration through a qualitative descriptive literature review. Relevant scholarly peer-reviewed studies featured in nationally recognized academic periodicals between 2020 and 2025 were analyzed. Findings indicate that the TGT model effectively enhances students' learning motivation and conceptual understanding in IPAS, particularly at the Grade 4 level. Furthermore, traditional games like Curik-Curik demonstrate strong pedagogical value as contextual learning tools that foster cognitive development and social values such as cooperation, strategy, and sportsmanship. Importantly, empirical studies confirm that combining TGT with traditional games creates an active, meaningful, and culturally grounded learning experience. Thus, integrating Curik-Curik into the TGT framework demonstrates robust conceptual foundations alongside empirical applicability, thereby supporting the objectives of the Merdeka Curriculum and fostering the Pancasila Student Profile. Profiles that honor local cultural diversity.</i>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Copyright © 2026 Putu Rian Indrawan, Gusti Ngurah Arya Yudaparmita, Kadek Hengki Primayana

How to Cite:

Example: Indrawan, P. R., et al. (2026). Integrasi Permainan Tradisional Curik-Curik dalam Model *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran IPAS. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 4(2), 223-231. <https://doi.org/10.70115/cahaya.v4i2.506>

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar berperan sebagai landasan krusial dalam menanamkan sikap, membangun pengetahuan, serta mengembangkan keterampilan peserta didik. Pada tahap ini, anak mulai merangsang penalaran logis serta menumbuhkan ketertarikan eksploratif terhadap beragam kejadian di lingkungan alam maupun sosial karakteristik yang perlu difasilitasi melalui pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna (Ali et al., 2025; Ramadhani & Supriyadi, 2024).

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPAS hadir dengan mengintegrasikan konsep sains dan ilmu sosial agar selaras dengan pola pikir anak SD yang masih belajar memahami dunia secara konkret dan menyeluruh. Pembelajaran ini bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap kejadian alam dan sosial di lingkungan mereka, sekaligus memperkuat pemahaman tentang bagaimana manusia dan alam saling memengaruhi (Setyawati, 2023).

Namun, tantangan utama dalam pembelajaran IPAS saat ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Banyak siswa tampak pasif, kurang antusias, bahkan cenderung menghindari pertanyaan yang menuntut eksplorasi lebih dalam. Hal ini tidak hanya menghambat pencapaian kompetensi, tetapi juga berpotensi melemahkan fondasi literasi sains dan sosial mereka di masa depan.

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis krusial yang mendorong keterlibatan aktif siswa, ketekunan dalam menghadapi kesulitan, serta keberlanjutan minat terhadap materi pelajaran (Oktayani et al., 2025). Tanpa motivasi yang memadai, bahkan materi yang dirancang menarik pun dapat gagal mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, pendidik harus menerapkan pendekatan pembelajaran yang melampaui penyampaian informasi biasa, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan emosional siswa menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan kehidupan mereka.

Secara empiris, urgensi game-based learning di sekolah dasar semakin menguat. Pendekatan berbasis permainan terbukti mampu menjembatani konsep abstrak dengan dunia konkret anak (Dicheva et al., 2015; Khotimah et al., 2024). Hal ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial dari Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan budaya. Dalam konteks ini, permainan tradisional bukan sekadar hiburan, melainkan scaffolding (bantuan sosial) yang memungkinkan siswa membangun pengetahuannya bersama teman sebaya dalam zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development*).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Ali et al., 2021; Toifur & Kurniawan, 2022). Model ini menggabungkan tiga unsur penting: kerja kelompok kooperatif, permainan akademik, dan kompetisi sehat melalui turnamen. Penerapan TGT memungkinkan siswa tidak hanya menyerap konten akademik, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran yang bersifat sosial, dinamis, dan menyenangkan melalui kerja kelompok, kompetisi sehat, serta interaksi langsung dengan teman sebaya (Amalia et al., 2025).

Meskipun berbagai penelitian terbaru (2023-2025) telah membuktikan efektivitas TGT dan permainan tradisional secara terpisah, masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang signifikan. Studi-studi terdahulu umumnya memisahkan kedua variabel ini: TGT dikaji

sebagai model kooperatif murni (Rafida, 2023; Alfira & Syofyan, 2022), sementara permainan tradisional dikaji sebagai media budaya yang berdiri sendiri (Darmawan et al., 2021; Khotimah et al., 2024). Belum banyak kajian yang secara eksplisit menyintesis bagaimana Curik-Curik sebagai warisan budaya lokal Bali dapat diintegrasikan ke dalam struktur fase TGT secara sistematis, khususnya untuk mata pelajaran IPAS yang menuntut pendekatan sains dan sosial secara simultan.

Pemilihan Curik-Curik sebagai media pembelajaran IPAS memiliki justifikasi pedagogis yang kuat. Pertama, struktur permainan yang melibatkan gerak fisik, lagu, dan kerja sama tim sangat sesuai dengan gaya belajar kinestetik-sosial anak usia 9–10 tahun (fase operasional konkret menurut Piaget). Kedua, IPAS kelas IV memuat materi yang bersifat kontekstual (seperti ekosistem, keragaman budaya, dan interaksi sosial), sehingga membutuhkan media yang mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa. Ketiga, sebagai permainan khas Bali, Curik-Curik membawa muatan nilai gotong royong, sportivitas, dan kearifan lokal yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, integrasi ini bukan sekadar inovasi teknis, melainkan upaya revitalisasi budaya melalui pedagogi modern.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, artikel ini bertujuan menjawab tiga rumusan masalah, yaitu: (1) Sejauh mana model TGT mampu mendorong motivasi belajar serta memperdalam pemahaman materi IPAS pada siswa kelas IV SD? (2) Nilai-nilai pedagogis dan kultural apa yang dimiliki permainan tradisional Curik-Curik sehingga relevan diintegrasikan ke dalam pembelajaran kontekstual? (3) Bagaimana bentuk sinergi antara TGT dan Curik-Curik serta implikasi praktisnya terhadap strategi pembelajaran IPAS yang selaras dengan Kurikulum Merdeka?

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) ringan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, mengadaptasi pedoman PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) untuk menjamin rigor akademik dan transparansi seleksi artikel. Penelusuran literatur dilakukan pada dua pangkalan data utama, yaitu Google Scholar dan Portal Garuda, karena keduanya merupakan repositori paling komprehensif untuk literatur pendidikan dasar di Indonesia. Kombinasi kata kunci yang digunakan adalah: ("Teams Games Tournament" OR "TGT") AND ("permainan tradisional" OR "Curik-Curik") AND ("IPAS" OR "motivasi belajar") AND ("Sekolah Dasar" OR "SD"). Artikel dibatasi pada rentang tahun 2020–2025 untuk menjamin kemutakhiran temuan.

Kriteria inklusi ditetapkan sebagai berikut: (1) artikel jurnal nasional terakreditasi Sinta atau prosiding bereputasi; (2) terbit antara 2020–2025; (3) membahas penerapan TGT atau permainan tradisional di jenjang SD; (4) menggunakan metode eksperimen, PTK, atau studi literatur; (5) tersedia full-text. Kriteria eksklusi: (1) artikel tidak full-text; (2) duplikasi; (3) tidak membahas konteks IPAS/tematik; (4) berupa opini, editorial, atau kajian non-empiris.

Dari 47 artikel awal yang teridentifikasi, dilakukan penyaringan berdasarkan judul dan abstrak menghasilkan 25 artikel. Selanjutnya, penilaian full-text dan penilaian kualitas (adaptasi CASP Checklist) menyisakan 12 artikel final yang disintesis. Untuk menjamin kualitas literatur, setiap artikel yang lolos tahap eligibility dinilai menggunakan instrumen

penilaian kualitas sederhana (adaptasi dari CASP Checklist) yang mencakup: (1) kejelasan tujuan penelitian, (2) ketepatan metodologi, (3) validitas temuan, dan (4) relevansi dengan konteks IPAS SD. Artikel yang tidak memenuhi minimal 3 dari 4 kriteria tersebut dikeluarkan dari sintesis akhir.

Data dari 12 artikel dianalisis menggunakan analisis tematik (thematic analysis) dengan tiga tahapan: (1) data reduction mengidentifikasi temuan kunci dari setiap artikel; (2) data display mengelompokkan temuan ke dalam tema utama (motivasi, pemahaman konsep, nilai budaya, mekanisme pedagogis); (3) conclusion drawing menarik sintesis lintas studi dan memverifikasi konsistensi temuan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kerangka Konseptual Integrasi Curik-Curik dalam Fase TGT

Integrasi Curik-Curik ke dalam model TGT tidak dilakukan secara acak, melainkan mengikuti kerangka konseptual fase TGT yang dimodifikasi secara kontekstual: Presentasi Kelas: Guru menyampaikan materi IPAS. Curik-Curik digunakan sebagai ice breaking atau apersepsi bernuansa budaya untuk memusatkan perhatian siswa. Kelompok (Team Study): Siswa bekerja dalam tim heterogen. Nilai "gotong royong" dari lagu Curik-Curik diinternalisasi di sini, di mana siswa saling mengajar (peer tutoring). Permainan (Games): Ini adalah fase inti modifikasi. Aturan Curik-Curik (membentuk pintu dan estafet) diubah menjadi "Kuis Estafet Budaya". Siswa harus menjawab soal IPAS lisan untuk bisa "lolos" melewati pintu tangan temannya. Turnamen: Representasi tim berlomba menjawab soal di babak akhir dengan menerapkan nilai sportivitas yang diajarkan dalam permainan tradisional. Penghargaan (Recognition): Tim pemenang tidak hanya diberi hadiah, tetapi juga diapresiasi atas nilai kerja sama dan kejujuran yang ditunjukkan selama "permainan" berlangsung.

Dampak Integrasi pada Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor

Sinergi antara TGT dan Curik-Curik memberikan dampak multidimensi pada siswa kelas IV: Kognitif: Permainan estafet kuis menuntut kecepatan berpikir dan pengambilan keputusan (berpikir kritis). Hal ini sejalan dengan temuan Darmawan et al. (2021) bahwa Curik-Curik efektif menstimulasi nalar kritis siswa. Afektif: Lirik lagu dan aturan main Curik-Curik secara tidak langsung menanamkan nilai kejujuran, sportivitas, dan toleransi. Siswa belajar menerima kekalahan dan merayakan kemenangan bersama tim (Profil Pelajar Pancasila: Bergotong Royong). Psikomotor: Berbeda dengan TGT konvensional yang hanya duduk dan menulis, modifikasi Curik-Curik melibatkan gerakan fisik (berjalan, membentuk pintu, estafet). Ini sangat sesuai dengan gaya belajar kinestetik anak usia 9–10 tahun.

Sintesis Kritis dan Analisis Perbandingan Antar Studi

Berbeda dengan kajian literatur deskriptif biasa, kajian ini melakukan sintesis kritis dengan membandingkan temuan lintas studi. Berdasarkan analisis terhadap 12 artikel, ditemukan tiga pola konsisten:

Pertama, pada aspek motivasi belajar, seluruh studi (Rafida, 2023; Dewi et al., 2025; Khotimah et al., 2024) melaporkan peningkatan signifikan, namun besaran efek (effect size) bervariasi. Studi dengan durasi lebih dari 4 siklus (seperti Dewi et al., 2025) menunjukkan

peningkatan yang lebih stabil dibandingkan studi 1–2 siklus. Hal ini mengindikasikan bahwa dosis intervensi memengaruhi kebermaknaan hasil.

Kedua, pada aspek pemahaman konsep, terdapat perbedaan pola antara mata pelajaran. TGT lebih efektif pada materi IPA yang bersifat prosedural (seperti daur hidup, rantai makanan) dibandingkan materi IPS yang bersifat konseptual-abstrak (seperti keragaman budaya). Temuan ini sejalan dengan Azhari dan Sarwi (2025), yang menyimpulkan bahwa pendekatan kinestetik lebih cocok untuk konsep sains yang dapat divisualisasikan melalui gerakan.

Ketiga, pada aspek nilai budaya, studi-studi yang menggunakan permainan lokal (Curik-Curik di Bali, Gobak Sodor di Jawa) menunjukkan penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila yang lebih nyata dibandingkan studi yang menggunakan permainan generik. Ini membuktikan bahwa kontekstualisasi budaya bukan sekadar pelengkap, melainkan katalisator yang memperkuat internalisasi nilai. Untuk memudahkan pemahaman pola temuan dari kajian ini, berikut disajikan tabel 1.

Tabel 1. sintesis literatur

Penulis & Tahun	Fokus Penelitian	Temuan Utama	Catatan/Keterbatasan
Rafida (2023)	Penerapan model TGT pada pembelajaran IPAS kelas IV SD	TGT menciptakan suasana belajar lebih interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, dan berdampak positif pada prestasi belajar	Penelitian PTK 2 siklus, belum mengukur dampak retensi jangka panjang
Alfira & Syofyan (2022)	Pengaruh TGT terhadap hasil belajar IPA materi daur kehidupan hewan	Struktur TGT sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan sosial siswa SD	Sampel terbatas pada satu kelas di satu sekolah
Khotimah et al. (2024)	Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran IPAS	Permainan tradisional mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan	Instrumen pengukuran aktivitas masih berbasis observasi guru
Dewiet al. (2025)	Integrasi model TGT dengan permainan Curik-Curik dalam pembelajaran IPAS kelas IV	Pendekatan ini meningkatkan motivasi belajar secara nyata dan menumbuhkan pengalaman belajar yang positif	Sampel terbatas pada satu sekolah di Bali; instrumen motivasi masih berupa angket sederhana
Azhari & Sarwi	Meta-analisis penerapan TGT	Sinergi TGT dan permainan tradisional	Hanya menganalisis 8 studi terbitan 2018-2023;

(2025)	berbantuan media efektif meningkatkan heterogenitas desain penelitian permainan pemahaman konsep antar studi tradisional ilmiah abstrak
--------	---

Integrasi Curik-Curik ke dalam model TGT merupakan strategi pembelajaran yang tidak hanya kuat secara teoretis, tetapi juga praktis dan relevan dengan arah Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini secara langsung mendukung terwujudnya Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi bergotong royong yang tercermin dalam kerja sama tim selama permainan, serta dimensi berkebinekaan global yang diwujudkan melalui pelestarian kearifan lokal sebagai identitas bangsa dalam proses belajar.

Mekanisme Pedagogis Curik-Curik dalam TGT

Integrasi Curik-Curik ke dalam TGT bekerja melalui tiga mekanisme pedagogis yang saling memperkuat: Mekanisme Kinestetik-Kognitif: Gerakan membentuk "pintu" dan estafet dalam Curik-Curik mengaktifkan memori otot (*muscle memory*) yang memperkuat retensi konsep IPAS. Saat siswa menjawab soal sambil bergerak, terjadi dual coding (Paivio, 1986) di mana informasi diproses secara verbal dan visual-kinestetik secara bersamaan. Mekanisme Sosial-Kultural: Lagu daerah dan aturan main yang familiar menurunkan *affective filter* (Krashen, 1982), sehingga siswa lebih rileks dan terbuka terhadap materi baru. Nilai gotong royong dalam Curik-Curik juga memperkuat kohesi tim dalam fase team study TGT. Mekanisme Motivasi-Intrinsik: Kombinasi antara kompetisi sehat (turnamen) dan nostalgia budaya (permainan tradisional) menciptakan flow state (Csikszentmihalyi, 1990), di mana siswa sepenuhnya terlibat dalam aktivitas belajar tanpa merasa tertekan.

Tinjauan Teori Motivasi Belajar (Slavin)

Keberhasilan integrasi ini dapat dijelaskan melalui Teori Motivasi Belajar dari Slavin. Slavin menegaskan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, motivasi siswa didorong oleh dua hal: reward (penghargaan) dan kompetisi sehat. Dalam model TGT berbantuan Curik-Curik, sistem turnamen memberikan extrinsic motivation berupa poin dan penghargaan tim. Namun, karena permainannya dikemas dalam bentuk permainan tradisional yang menyenangkan dan familiar (nostalgia budaya), hal ini secara simultan memicu intrinsic motivation (keinginan belajar dari dalam diri karena merasa senang dan tidak tertekan). Siswa tidak merasa sedang "diuji", melainkan sedang "bermain", sehingga hambatan afektif (*affective filter*) dalam belajar IPAS dapat diturunkan secara signifikan. Kaitannya dengan Kurikulum Merdeka, integrasi ini secara langsung mendukung tiga prinsip utama: (1) pembelajaran berdiferensiasi melalui variasi gaya belajar; (2) pembelajaran kontekstual melalui muatan budaya lokal; dan (3) asesmen autentik melalui observasi proses selama permainan.

Implikasi Praktis bagi Guru SD

Bagi praktisi pendidikan, khususnya guru kelas IV SD, hasil kajian ini memberikan panduan operasional yang dapat langsung diadaptasi: Perencanaan: Guru dapat memodifikasi 5 fase TGT dengan menyisipkan Curik-Curik pada fase games sebagai "kuis estafet budaya", tanpa perlu mengubah struktur kurikulum. Pelaksanaan: Permainan tidak memerlukan alat

mahal cukup ruang kelas yang ditata ulang dan lembar soal IPAS yang disesuaikan dengan materi. Asesmen: Guru dapat menggunakan rubrik observasi untuk menilai tidak hanya aspek kognitif (jawaban benar), tetapi juga afektif (kerja sama, sportivitas) dan psikomotor (kelincahan gerakan). Refleksi: Di akhir pembelajaran, guru dapat mengajak siswa mendiskusikan nilai-nilai budaya yang muncul, sehingga pembelajaran IPAS sekaligus menjadi pembelajaran karakter.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur, dapat ditarik tiga simpulan utama yang menjawab rumusan masalah. Pertama, model TGT terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV karena strukturnya yang mendorong interaksi aktif, diskusi kelompok, dan kompetisi sehat. Kedua, permainan tradisional Curik-Curik memiliki nilai pedagogis yang kuat sebagai media kontekstual yang melatih kerja sama, strategi, sportivitas, serta sesuai dengan gaya belajar kinestetik anak usia 9–10 tahun. Ketiga, sinergi antara TGT dan Curik-Curik secara empiris mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berakar pada budaya lokal, sehingga selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Kebaruan dari kajian ini terletak pada formulasi kerangka konseptual yang secara spesifik memetakan etnopedagogi lokal Bali (Curik-Curik) ke dalam struktur model kooperatif modern (TGT) untuk mata pelajaran IPAS. Artikel ini mengisi celah literatur (research gap) dengan membuktikan bahwa permainan tradisional tidak hanya cocok untuk mata pelajaran seni budaya atau jasmani, tetapi juga sangat relevan untuk menstimulasi pemahaman konsep sains dan sosial melalui pendekatan kinestetik-sosial.

Meskipun memberikan implikasi yang menjanjikan, kajian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, literatur yang dianalisis sebagian besar merupakan penelitian berskala kecil (PTK atau eksperimen kelas tunggal) yang terbatas pada konteks budaya tertentu (seperti Bali dan Jawa), sehingga generalisasi hasil harus dilakukan dengan hati-hati. Kedua, mayoritas studi yang ada belum mengukur dampak retensi memori jangka panjang (long-term retention) terhadap pemahaman konsep IPAS.

Bagi praktisi pendidikan, kerangka implementasi lima fase yang telah diuraikan dapat segera diadaptasi sebagai alternatif strategi pembelajaran yang tidak hanya mengejar target kognitif, tetapi juga memperkuat karakter dan identitas budaya siswa. Untuk menguji generalisasi temuan, penelitian selanjutnya disarankan: (1) melakukan eksperimen kuasi dengan desain pretest-posttest control group di minimal 3 sekolah dengan latar budaya berbeda; (2) mengembangkan instrumen motivasi belajar IPAS berbasis permainan tradisional yang teruji validitas dan reliabilitasnya; (3) mengukur retensi jangka panjang (3–6 bulan pasca-intervensi) untuk memastikan kebermaknaan pembelajaran; serta (4) mengeksplorasi integrasi permainan tradisional daerah lain (seperti Gobak Sodor, Bakiak, Egrang) ke dalam model TGT untuk memperkaya khazanah etnopedagogi nasional.

DAFTAR PUSTAKA

Abda'u, N. F., Hanurawan, F., & Sutarno, S. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar anak SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(1), 1–6.

- <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13108>
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177. <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Ali, L. U., Suranto, S., & Indrowati, M. (2025). *Model Problem Based Contextual Learning (PBCL) Bermuatan Etnosains untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa*. Probolinggo: CV Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/620370/>
- Ali, L. U., Tirmayasari, & Zaini, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 6(1), 43–51. <https://doi.org/10.20414/konstan.v6i1.76>
- Amalia, D., Shopia, Z., Noorkhalisah, N., Asniwati, A., & Ferdiyansyah, A. (2025). Identifikasi keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (Studi kasus pembelajaran IPS kelas 4 SDN Telaga Biru 7). *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(3), 6–12. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i3.75>
- Azhari, F., & Sarwi. (2025). Penerapan TGT berbantuan media permainan tradisional untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kerjasama pada materi rantai makanan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27693>
- Darmawan, M. A., Sariyasa, & Gunamantha, I. M. (2021). Implementasi etnomatika berbasis permainan tradisional terhadap berpikir kritis dengan kovariabel kemampuan verbal siswa kelas II SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 31–42. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.255
- Dewi, L. S., Wati, N. N. K., & Wiradnyana, G. A. (2025). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan Curik-Curik terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas IV.
- Khotimah, K., Sari, Y. I., & Harini, Y. S. (2024). Penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV. Dalam Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama, 1(2), 326–335.
- Koten, F. P. N., Jufriansah, A., & Hikmatiar, H. (2022). Analisis penggunaan aplikasi WhatsApp sebagai media informasi dalam pembelajaran: Literature review. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(1), 72–84. <https://doi.org/10.37640/jip.v14i1.1409>
- Maulana, A. (2023). Penerapan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament berbantuan media permainan tradisional engklek dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Tesis*, Universitas Pendidikan Indonesia. Repositori UPI. <http://repository.upi.edu>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa, M. (2021). Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31–37. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n1.p31-37>
- Oktayani, E., Andriani, P., Ikhsan, M. F. A., & Abdurrahmansyah, A. (2025). Analisis motivasi

- belajar siswa di era Kurikulum Merdeka. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 28–36. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4750>
- Rafida, A. E. (2023). Pengaruh TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas IV mapel IPAS SD Muhammadiyah Ambarbinangun Yogyakarta. *Satya Widya*, 39(2), 135–146. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p135-146>
- Ramadhani, D. F., & Supriyadi, S. (2024). Menumbuhkan karakter rasa ingin tahu melalui model Project Based Learning dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 399–413.
- Setyawati, R. C. (2023). Pengintegrasian Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 33–44.
- Syahrani, A., & Maknun, L. (2024). Analisis pengaruh bahasa gaul dalam media sosial terhadap tata bahasa anak jenjang sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 4(4), 241–250.