

Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Picture Card terhadap Hasil Belajar IPAS Sekolah Dasar

Afif Amroellah

FKIP Prodi PGSD, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Email: afif_amroellah@unars.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berbantuan media picture card terhadap hasil belajar IPAS siswa SD kelas IV di gugus 1 Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan Quasy Experiment dalam bentuk post-test only control group desain. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa dengan jumlah kelas eksperimen yaitu 11 siswa dan kelas kontrol 21 siswa. Dari hasil tes tulis yang peneliti lakukan terdapat nilai post-test di kelas eksperimen dengan nilai tertinggi 81 dan nilai terendah 62, sedangkan nilai post-test di kelas kontrol yaitu nilai tertinggi 75 dan terendah 31. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar yang berbentuk pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengembangan yang signifikan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media picture card terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di gugus 1 Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo. Hal ini dibuktikan dari taraf signifikan sebesar $5,18591 > 2,04227$. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament Berbantuan Media Picture Card berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di gugus 1 Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-04-2025

Disetujui pada : 20-04-2025

Dipublikasikan pada : 30-04-2025

Kata Kunci:

Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament, Picture Card, Hasil Belajar

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i2.1260

Abstract

This study aims to determine the development of team games tournament type cooperative learning model assisted by picture card media on IPAS learning outcomes of fourth grade elementary school students in cluster 1 Panji District, Situbondo Regency. This study uses a type of quantitative research with a Quasy Experiment approach in the form of a post-test only control group design. The sample in this study amounted to 32 students with the number of experimental classes of 11 students and control classes of 21 students. From the results of the written test that the researchers conducted, there was a post-test value in the experimental class with the highest value of 81 and the lowest value of 62, while the post-test value in the control class was the highest value of 75 and the lowest value of 31. The data collection technique used a multiple choice learning outcome test. The results showed that there was a significant development with the application of the TGT type cooperative learning model assisted by picture card media on the learning outcomes of fourth grade IPAS students in cluster 1 Panji District, Situbondo Regency. This is evidenced by the significant level of $5.18591 > 2.04227$. So it can be concluded that the team games tournament type cooperative learning model assisted by Picture Card Media has a significant effect on the learning outcomes of fourth grade students in cluster 1 Panji District, Situbondo Regency.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia tentang sistem pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara." Berdasarkan isi dari undang-undang tersebut, dijelaskan bahwa pendidikan

adalah usaha sadar yang dilakukan siswa didalam proses pembelajaran agar menjadi manusia yang lebih baik.

Menurut bapak pendidikan Indonesia yaitu Ki Hajar Dewantara mengartikan bahwa pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya yaitu pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Normina, 2017:19). Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa pada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya. Kualitas pendidikan yang tinggi sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang berkualitas.

Pemerintah selalu mengupayakan kualitas pendidikan di Indonesia agar lebih baik dari sebelumnya, salah satunya dengan merancang kurikulum terbaru untuk Indonesia agar kualitas pendidikan di Indonesia

menjadi lebih baik. Saat ini kurikulum yang berlaku di Indonesia yaitu kurikulum merdeka, banyak perubahan yang terjadi di dalam kurikulum merdeka dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, antara lain seperti adanya P5, kemudian RPP menjadi modul ajar dan penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS.

Penggabungan antara IPA dan IPS menjadi IPAS bertujuan agar siswa lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar (Kemendikbud,2022). Penggabungan ini dapat membantu siswa memahami peran ilmu pengetahuan dalam memecahkan masalah sosial dan lingkungan serta menjawab tantangan masa depan (Rahmawati & Wijayanti, 2020). Dengan penyederhanaan IPA dan IPS menjadi IPAS yang diterapkan disekolah dasar, diharapkan dapat membentuk siswa berkualitas dan bermutu yang mampu menghadapi permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di SDN 1 Panji dan SDN 2 Panji bahwa hasil belajar IPAS masih rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil nilai kuis pada mata Pelajaran IPAS yang masih dibawah rata-rata dengan nilai ketuntasan 65. Adapun faktor yang mempengaruhi hal tersebut, yaitu karena penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak paham terhadap materi yang sedang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, perlu peranan guru yang sangat penting sebagai fasilitator, pembimbing, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Wulandari & Agustika, 2018). Kegiatan pembelajaran yang diharapkan, yaitu sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan keaktifan siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari dengan mudah. Dari berbagai macam model pembelajaran, model pembelajaran yang dipandang mampu memecahkan permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament.

Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament diharapkan mampu membuat peserta didik lebih semangat belajar dan tidak merasa bosan, karena model pembelajaran TGT memuat adanya game/turnamen di dalam kelas yang dimana pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan, maka peserta didik akan terpacu untuk menjadi yang terbaik (Hikmah et al., 2018:49). Model pembelajaran TGT ini sangat cocok untuk diterapkan, karena tahap siswa SD dimana siswa masih suka dengan dunia bermain (Listyarini et al., 2018:538). Jadi dengan menerapkan model TGT akan membuat siswa lebih aktif dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, karena tgt sesuai dengan karakteristik anak SD yang masih suka belajar sambil bermain.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil yang diinginkan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Media yang digunakan hendaknya sesuai dengan kebutuhan siswa, mudah ditemukan, mudah dibuat, dan sesuai dengan pokok bahasan. Dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dapat dipadukan dengan media picture card.

Picture card merupakan media dari kertas tebal yang berbentuk persegi dengan disertai gambar baik gambar orang, hewan, tumbuhan dan sebagainya yang disertai keterangan dari gambar tersebut (Ramadanti, 2021 : 19). Picture card membantu siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran dengan mudah, karena di dalam media picture card terdapat gambar dan keterangan dari gambar tersebut sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Selain itu media picture card ini dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa, karena siswa harus membaca keterangan yang terdapat pada picture card.

Berdasarkan uraian tersebut, secara teoritis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berbantuan media picture card berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS, tetapi secara empiris masih perlu diuji kebenarannya. Maka peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul “ Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Picture Card Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV Di Gugus 1 Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut (sugiyono dalam febriani 2022:505) metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah. Sedangkan pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Quasy Exsperiment karena peneliti ingin mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel x dan variabel Y.

Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media picture card untuk sekolah dasar 3 panji lor, sedangkan pada kelompok kedua adalah kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model konvensional untuk sekolah dasar 2 panji lor. Pada akhir pembelajaran diadakan pengukuran pada kedua kelompok tersebut. Desain penelitian digambarkan pada tabel berikut ini :

Tabel I
Desain Penelitian

E	X	O₁
K	-	O₂

Keterangan:

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

X : Perlakuan (variabel bebas)

- : Model *Konvensional*

O₁ & O₂ : Variabel Terikat

Populasi menurut Sugiyono (dalam Maula 2023:261) menemukan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek yang akan diukur atau diteliti, serta mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV di gugus 1 Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik non probability sampling dengan jenis purposive sampling. Menurut Sugiyono (dalam Yandasari, 2017:13) Purposive sampling merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV SD 2 Panji lor dan SD 3 Panji lor.

Definisi operasional merupakan penjelasan rinci dan konkret tentang konsep abstrak yang digunakan dalam penelitian. Definisi ini dibuat oleh peneliti untuk menyamakan persepsi antara peneliti dan orang lain yang terlibat dalam penelitian, serta untuk memudahkan pengukuran variabel. Nizammuddin dalam Marhayani, D. A., dkk (2024: 9) menyatakan definisi operasional adalah suatu definisi yang di dasarkan pada karakteristik yang di observasi dari apa yang sedang di defenisi atau mengubah konsep yang berupa kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang diamati dan dapat diuji dan ditentukan kebenarannya oleh orang lain. Menurut Slavin (2010:163-165) sintaks model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament ada 5 yaitu : 1) penyajian kelas (class presentation), 2) pembentukan kelompok (teams), 3) permainan (games), pertandingan (tournament), penghargaan kelompok (team recognition).

Menurut Yuniar,dkk(2015: 188) Tes adalah salah satu jenis instrumen yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru. Hamzah & Atmazaki (2023:123) menyatakan bahwa validitas soal adalah kesesuaian antara butir soal dengan kompetensi atau materi yang ingin diukur. Validitas soal merupakan syarat mutlak agar hasil pengukuran dapat dipercaya dan digunakan untuk berbagai keperluan. Brown (2023:147) mengemukakan bahwa reliabilitas soal adalah tingkat konsistensi hasil pengukuran yang diperoleh dari soal. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media picture card berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di gugus 1 Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo, maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus liliefors, sedangkan uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus fisher. Setelah data berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan rumus polled varians, kemudian dilakukan tahapan melalui tahap pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap validasi dan uji coba.

HASIL dan PEMBAHASAN

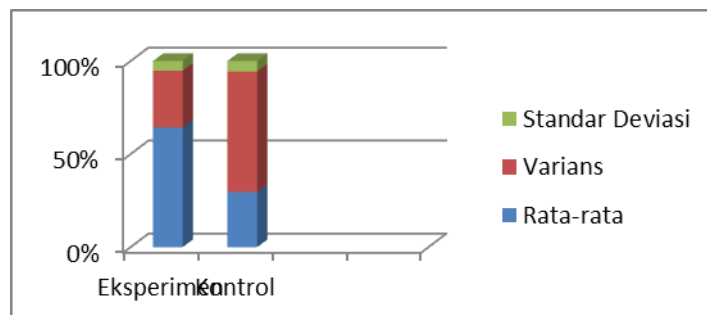
Berdasarkan hasil uji validitas, maka terdapat 16 soal yang valid dari 20 soal yang diujikan. Soal yang valid tersebut digunakan untuk post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembahasan hasil belajar dari pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian di kelas IV SDN 2 Panji lor dan SDN 3 Panji lor adalah data post-test dari kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media picture card. Setelah data post-test dianalisis, maka diperoleh nilai rata-rata, varians dan standar deviasi dari kelas eksperimen dan juga kelas kontrol yang disajikan dalam pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2

Hasil Belajar Siswa kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data Post-test	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	72	56
Varians	34,2	122,5
Standar Deviasi (SD)	5,85	10,60

Rekapitulasi nilai siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 1 Diagram Batang Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka terlihat bahwa data hasil belajar post-test kelas eksperimen berbeda dengan hasil belajar post-test kelas kontrol. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *picture card* terhadap hasil belajar IPAS siswa SD kelas IV di gugus 1 Kecamatan Panji menggunakan uji t dua sampel. Namun sebelumnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut :

1. Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah sampel dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji liliefors. Analisis uji normalitas data post-test hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Table 3

Hasil Uji Normalitas kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Lhitung	Ltabel	Kesimpulan
Eksperimen	11	0,2125455	0,249	Berdistribusi Normal
Kontrol	21	0,1270476	0,190	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa L_{hitung} untuk kelas eksperimen sebesar 0,2125455 dan $L_{tabel} = 0,249$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 11$. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh L_{hitung} sebesar 0,1270476 dan $L_{tabel} = 0,190$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 21$. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Setelah data pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas menggunakan rumus fisher. Adapun perhitungan uji homogenitas data yang disajikan pada tabel 4 berikut ini :

Tabel 4

Hasil Uji Homogenitas

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Varians (S^2)	28,96364	122,5905
Fhitung	0,236263	

Jumlah siswa(n)	11	21
Taraf Kesukaran (α)	5%	5%
F _{tabel}	2,347878	
Kesimpulan	Homogen	

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas data pada penelitian ini diperoleh $F_{hitung} = 0,236263$ sedangkan $F_{tabel} = 2,347878$ dengan taraf signifikan 5% dan kebebasan untuk pembilang $V_1 = 11$; $V_2 = 21$. Data yang diperoleh $F_{hit} < F_{tabel}$ atau dengan nilai $0,236263 < 2,347878$ dapat menyimpulkan bahwa kedua varians tersebut homogen.

2. Uji t

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas diperoleh data post-test pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen. Maka untuk menguji kesamaan rata-rata kedua kelas menggunakan uji t dua sampel. Adapun hasil perhitungan uji t dengan menggunakan rumus polled varians disajikan pada Tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji T

Kelompok	dk	α	t _{hitung}	T _{tabel}	Keputusan
Eksperimen dan kontrol	30	5%	5.185909	2,042272	Ha diterima

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t pada tabel 5 diperoleh $t_{hitung} = 5.185909$ dan t_{tabel} (taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan 30) adalah 2,042272. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar IPAS siswa SD kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media *picture card*.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, membuat proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan terdapat peningkatan. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kamoro (2022) yang menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran tipe TGT dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan tidak membosankan karena didalam model pembelajaran TGT memuat adanya belajar sambil bermain. Hal tersebut membuat siswa dapat menguasai materi yang diajarkan, sehingga terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media *picture card* dalam proses pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Media *picture card* juga dapat menarik minat belajar siswa dan meningkatkan fokus mereka dalam belajar. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh safitri (2020) yang menunjukkan bahwa dengan penggunaan media kartu bergambar atau *picture card* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, yaitu siswa menjadi lebih aktif, fokus dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu juga terbukti dalam proses pembelajaran IPAS di SDN 3 Panji lor, siswa lebih mudah dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media *picture card* membuat siswa lebih senang dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan dari beberapa data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengembangan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media *picture card* terhadap hasil belajar IPAS siswa SD kelas IV di gugus 1 Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media *picture card* terhadap hasil belajar IPAS siswa SD kelas IV di gugus 1 Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media *picture card* terhadap hasil belajar IPAS siswa SD kelas IV di gugus 1 Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo. Hal tersebut dapat dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model kooperatif tipe *tgt* berbantuan media *picture card* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional, selain itu juga terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS di kelas, hal tersebut dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar mengerjakan tugas, mempermudah dan memahami siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Materi didalam media pembelajaran terdiri dari 4 sub materi yaitu: kebutuhan, kegiatan mengajar menggunakan media, faktor-faktor dalam penggunaan media, masalah pokok dalam pembuatan media.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *picture card* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, juga bisa dibuktikan dari hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 5.185909$ dan t_{tabel} (taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan 30) adalah 2,042272. Berdasarkan analisis tersebut, maka diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,185909 > 2.04227$, dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak.

DAFTAR RUJUKAN

- Brown, H. D. (2023). *Assessment Essentials*. New York: Routledge.
- Hamzah, & Atmazaki. (2023). *Pengukuran dalam Pendidikan*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73.
- Kamoro, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Mia SMA Negeri 4 Pulau Morotai Kecamatan Morotai Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 544-551.
- Kementerian Kebudayaan Riset Dan Teknologi. (2022). Kementerian Dan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Nomor 025/H/Kr/2022/ Tentang Satuan Pendidikan Pelaksanaan Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Jalur Mandiri Pada Tahun Ajaran 2022/2023 Tahap 1
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (2022). Kementerian Dan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Tentang Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas
- Listyarini, D. W., As'ari, A. R., & Furaidah. (2018). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(5), 538–543
- Marhayani, D. A., Siska, S., Setyowati, R., & Kariadi, D. (2024). Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Pada Kelas IV SDN 1 Singkawang. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 9(1), 7-11.

- Maula, L. K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN Sumolawang Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 255-269.
- Normina, N. (2017). Pendidikan dalam Kebudayaan. *ITTIHAD*, 15(28), 17-28.
- Rahmawati, R. and Wijayanti, Y. (2020) 'The Implementation of Integrated Science-Social Studies Learning in Junior High School', *International Journal of Education and Practice*, 8(7), pp. 313–321
- Ramadanti, E. (2021). Media Kartu Bergambar Untuk Optimalisasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini 5–6 Tahun (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Safitri, A., & Kabiba, K. (2020). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1).
- Slavin, Robert E. (2010). *Cooperative Learning: An Overview of Cooperative Strategies for the Classroom*. 11th Edition. SAGE Publications.
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2018). Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 94-98.
- Yandari, I. A. V., & Kuswaty, M. (2017). Penggunaan media monopoli terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas V sekolah dasar. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(1), 10-16.
- Yuniar, M., Rakhmat, C. R., & Saepulrohman, A. (2015). Analisis HOTS (High Order Thinking Skills) pada soal objektif tes dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (Ips) Kelas V SD Negeri 7 Ciamis. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 187-195.