

**PENGARUH PENINGKATAN HASIL BELAJAR MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA ROTAR SD N
KALIMULYO 01**

Annisa Aulia Piharani¹, Sekar Dwi Aryantii², M Syaffruddin Kuryanto³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muria Kudus,

1annisaauliaph@gmail.com, 2sekar.dwi.ardianti@umk.ac.id,

3syafreddin.kuryanto@umk.ac.id

ABSTRACT

Class IV teacher learning activities at SD N Kalimulyo 01 take place using teacher-centered learning methods. During learning, there is a lack of teachers in applying learning models and media to support the achievement of learning objectives. The aim of this research is to analyze the influence of science and science learning outcomes for fourth grade students in elementary schools who are taught using the Team Games Tournament (TGT) learning model based on spinning wheel media. This research uses a quantitative experimental method with a one group pretest-posttest design with a non-probability sampling technique, a saturated sample type. The instrument used is a test instrument which aims to measure student learning outcomes with test questions of 10 multiple choice questions and 5 essay questions. The data analysis techniques used are the paired sample t-test and the N-Gain test. Based on the test results, it was found that the results of the data analysis showed that the Sig. (2-tailed) is 0.000 which is smaller than 0.05 ($0.000 < 0.05$), so H_0 is rejected and H_a is accepted. This result is the expected result because the significance is < 0.05 , which indicates that there is a difference in the pretest and posttest scores on the science and science learning outcomes. It is known that the results of the hypothesis test show that the teams games tournament (TGT) learning model has an effect on students' science as well learning outcomes.

Keywords: learning outcomes, team games tournament (TGT) model, IPAS

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran guru kelas IV di SD N Kalimulyo 01 berlangsung dengan menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru. Pada saat pembelajaran kurangnya guru dalam menerapkan model dan media pembelajaran sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh hasil belajar IPAS siswa kelas IV di sekolah dasar yang diajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media roda putar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *eksperimen* dengan jenis *one group pretest-posttest design* dengan teknik pengambilan sampel *non probability sampling* jenis sampel jenuh. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan soal tes 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay. Teknik analisis data yang

digunakan yaitu uji *paired sample t-test* dan uji N-Gain. Berdasarkan hasil pengujian didapat bahwa hasil data analisis, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut adalah hasil yang diharapkan karena pada signifikansi $< 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPAS. Diketahui bahwa hasil uji hipotesisnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar IPAS siswa.

Kata Kunci: hasil belajar, model *team games tournament* (TGT), IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan harus dimulai dari manusia yang sebenarnya (realisasi), mempertimbangkan berbagai kemungkinan manusia (potensial), dan mengarah pada perwujudan apa yang seharusnya atau di cita-citakan manusia (ideal). Penerapan dalam proses pembelajaran seharusnya berfungsi mewujudkan (mengembangkan) berbagai potensi eksistensi manusia dalam dimensi kebhinekaan, moralitas, individualitas/kepribadian, sosialitas dan budaya secara utuh dan sintesa. Dengan kata lain, pendidikan adalah tentang memanusiakan manusia (Sujana, 2019). Maka dari itu untuk mewujudkan tujuan pendidikan perlu dilakukan perubahan dan perbaikan dalam pendidikan, khususnya dari tingkat sekolah dasar (SD).

Perubahan dalam dunia pendidikan salah satunya dengan perubahan mutu yakni perbaikan dalam kurikulum yang di terapkan dalam dunia pendidikan. Kurikulum yang semula menggunakan K13 berubah menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka diartikan sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada

siswa untuk belajar dengan tenang, mudah dan menyenangkan, tanpa tekanan, menunjukkan bakat alaminya, dan belajar mandiri berfokus pada pemikiran bebas dan kreatif. Pada proses pembelajaran menggunakan K13 dengan kurikulum merdeka terdapat beberapa perbedaan, perbedaan ini terletak dalam membuat perangkat pembelajaran misalnya K13 menggunakan istilah RPP sedangkan Kurikulum Merdeka menggunakan modul ajar. Modul ajar terdapat lembar materi pembelajaran, lembar aktivitas siswa dan penilaian capaian pembelajaran. Selain perangkat pembelajarannya ada salah satu mata pelajaran yang semula terpisah kini di gabung menjadi satu, mata pelajaran tersebut adalah IPA dan IPS menjadi IPAS pada jenjang sekolah dasar (SD). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran di sekolah dasar yang mempelajari tentang konsep-konsep, gejala dan fakta sosial di masyarakat. Sedangkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi 2

juga merupakan proses penemuan (Ramadhani & Ardianti, 2023).

Ada beberapa alasan mata pelajaran IPA dan IPAS jenjang SD digabung menjadi satu diantaranya yaitu; 1) karena siswa siswi SD melihat fenomena yang terjadi secara langsung dan terstruktur, 2) membuat siswa berfikir secara nyata pada alam dan lingkungan sosialnya, 3) untuk memperkuat profil pelajar pancasila (Wijayanti & Ekantini, 2023).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan bahwa kurangnya variasi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru saat proses pembelajaran di kelas membuat siswa menjadi lebih cepat bosan dan mengalami penurunan fokus saat pelajaran berlangsung. Siswa mengalami penurunan fokus disebabkan tidak penggunaan media dan pembelajaran yg sesuai dan model pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun tidak dipungkiri bahwa hasil belajar siswa sangat penting. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai dalam proses pembelajaran, baik itu kognitif, afektif maupun psikomotorik (Ilfa et al, 2023)

Pada kurikulum merdeka guru dituntut untuk lebih aktif kreatif dan imajinatif dalam proses pembelajaran tidak hanya dengan guru menjelaskan di depan namun guru harus bisa membuat media pelajaran yang tepat sehingga pembelajaran yang di sampaikan guru menjadi lebih

diminati siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat membuat siswa menjadi lebih asik dan menyenangkan. Pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan alam dan sosial membuat siswa menjadi mudah bosan jika tidak menggunakan media yang tepat, seperti yang terjadi pada kelas Pembelajaran IPAS kelas IV di SD Kalimulyo 01 belum banyak menggunakan variasi media pembelajaran, dari hasil observasi dan wawancara menggunakan media seperti media gambar di papan tulis dan video dari youtube. Jika guru terbiasa menggunakan media dan metode pembelajaran yang kurang tepat bagi siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Hasil belajar adalah bagian

terpenting dalam pembelajaran (Prasetya et al, 2023). guru adalah seorang yang sangat berhubungan dengan Hasil belajar. Kualitas guru di kelas, bisa mempengaruhi bagaimana siswa belajar di dalam kelas (Safitri et.al, 2021)

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa misalnya menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian dan mendorong siswa aktif untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. model TGT merupakan model yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. TGT menjadikan siswa dapat rileks dan gembira dalam pembelajaran (Satria et, al, 2020). Penggunaan model pembelajaran TGT selain cocok

diterapkan di pembelajaran IPS juga sangat cocok di terapkan Pembelajaran IPA. Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran konsep IPA adalah model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) (Nurwulan et al, 2023). Diharapkan apabila anak sudah gembira, maka mereka dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Berbeda jika mereka sudah bosan atau tegang, tentu mereka akan sulit memahami materi penggunaan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan motivasi siswa dalam belajar di kelas (Ci, 2023).

Selain penggunaan metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat memberikan pengaruh dalam proses belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS harus dibuat media semenarik mungkin misalnya menggunakan media roda putar. Penggunaan media belajar roda berputar akan meningkatkan keaktifan, dan menambah motivasi belajar peserta didik yang pada akhirnya akan mempengaruhi peningkatan penguasaan materi pelajaran dengan hasil belajar yang lebih baik (Nike Kurniadewi, 2019). media rotar yaitu peneliti menggunakan model sections bahwa siswa itu mampu menggunakan roda putar karena gaya belajar siswa itu kinestetikan.

kinestetik adalah merupakan kemampuan seseorang dalam memproses informasi secara fisik, misalnya lewat gerakan tubuh,

ekspresi wajah, atau gerakan tangan dan kaki (kuryanto et al, 2023).

gaya belajar kinestik cenderung suka melakukan, menyentuh, merasa, bergerak, dan mengalami secara langsung. permainan ini peserta didik harus menjawab pertanyaan sebanyak-banyaknya. penggunaan media roda putar dianggap dapat membantu menarik perhatian pada saat belajar sehingga peserta didik dapat lebih fokus serta konsentrasi selama belajar.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara di SD Nkalimulyo 1 Peneliti akan melakukan penelitian terkait pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan menggunakan media roda putar untuk mengetahui peningkatan pada hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *eksperimen* dengan jenis *one group pretest-posttest design* dengan teknik pengambilan sampel *non probability sampling* jenis sampel jenuh. penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda berputar.

Penelitian dilaksanakan di SD N Kalimulyo 1 Jakenan kabupaten pati. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD N Kalimulyo 01 yakni 15 siswa 8 siswa laki-laki, 7 siswa perempuan. Sampel diambil dari sebagian populasi, pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik *non probability sampling*. teknik pengambilan sampel

yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2016:81). sampling jenuh digunakan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Tehnik pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara yakni wawancara, tes dan dokumentasi. wawancara dilakukan secara terstruktur, dimana peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh dan telah menyiapkan instrument dengan tepat. Pada penelitian ini yang akan menjadi narasumber adalah guru dan siswa kelas IV SD N Kalimulyo 01. Peneliti menggunakan 2 macam tes yang diujikan berupa soal *pretest* dan *post test*. Soal *pretest* diberikan sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar. Soal *post test* diberikan setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar. Sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar. Data *pretest* dan *post test* siswa akan di cek kembali dengan menggunakan uji prasyarat yakni uji normalitas dan Uji homogenitas setelah itu hasil data *pretest* dan *post test* siswa dilakukan pengujian hipotesis yakni uji paired sample t-test dan N-gain atau gain ternormalisasi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada siswa kelas IV SD N

Kalimulyo 01 yakni melibatkan dua jenis analisis yakni secara deskriptif serta inferensial. Menggunakan analisis deskriptif guna menggambarkan data yang didapatkan dari pretest dan posttest yang diperoleh dari 8 siswa laki-laki, 7 siswa perempuan. Adapun data hasil pretest dan posttest tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Hasil *Pre-test* Siswa Kelas IV SD Kalimulyo 01

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1	ANSP	55
2	AFA	40
3	AMH	60
4	AYW	70
5	AAR	60
6	DIH	30
7	MHAF	80
8	MAS	25
9	MDRF	60
10	NUL	75
11	NT	30
12	RS	55
13	RZK	45
14	SPR	45
15	TKA	85

Berdasarkan table 1 dapat dijelaskan bahwa jumlah 15 siswa yang terdiri 8 siswa laki-laki, 7 siswa perempuan. Adapun nilai minimum terdiri pretest 25 , sedangkan nilai maksimum 85.

Tabel 2 Data Hasil Nilai Posttest

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abbiona Nadisya S. P	95
2	Abid Fadhil Abyan	85
3	Amar Ma'ruf Henindho	95
4	Aqila Yumna Winata	85
5	Azka Aqila Rajendra	70
6	Dafa Ibnu Hafiz	100

7	Moh Hilal Al Farisyi	95
8	Muhammad Alfin Saputra	80
9	Muhammad Dhanis R. F	75
10	Nabila Ulfia Lathifah	80
11	Nadhira Thafana	100
12	R. Fisabilla	90
13	Rizka Zahra Khoirunnisa	85
14	Syahira Puji Rahayu	90
15	Tegar Khairul Azam	100

Berdasarkan table 2 dapat dijelaskan bahwa jumlah anak terdiri dari 15 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki, 7 siswa Perempuan. Adapun nilai minimum terdiri Posttest 25, sedangkan nilai maksimum 100. Hasil posttest dari kelas siswa kelas IV SD N Kalimulyo 01 diketahui berdasarkan hasil tesnya rata-rata meningkat, namun ada beberapa siswa yang memang setelah melakukan tes posttest nilainya masih rendah.

Setelah data tes hasil belajardan hasil pretest dan posttest diperoleh kemudian dilakukan uji normalitas data menggunakan program SPSS 23, dengan menggunakan statistik deskriptif. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas statistik deskriptif yaitu, jika $sig \geq 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika $sig \leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov dapat dilihat pada tabel 2.berikut:

Table 3 Hasil Uji Normalitas Pretest-Posttest

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-					
	Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stati	df	Sig.	Stati	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar IPAS	.222	15	.045	.933	15	.300
Posttest Hasil Belajar IPAS	.161	15	.200	.936	15	.333

Berdasarkan data diatas dapat dianalisis bahwa signifikan pada nilai *pretest* hasil belajar IPAS menunjukkan $0.300 > 0.05$ dan nilai *posttest* hasil belajar IPAS menunjukkan $0,333 > 0,05$, maka kedua data tersebut yaitu nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPAS berdistribusi normal sehingga pengujian dapat dilanjutkan dengan uji *Paired Sample T-Test*.

uji hipotesis ini menggunakan uji N-gain Score. Perumusan interpretasi yang digunakan yaitu untuk menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media roda putar pada materi IPAS, perumusan interpretasi pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel Hasil uji N-gain Score

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	15	.33	1.00	.7698	.19290
Ngain_per sen	15	33.33	100.00	76.9848	19.28965
Valid N (listwise)	15				

Hasil tersebut menunjukkan rata-rata pada N-Gain Score menunjukkan 0,76 sehingga hasil

analisis tersebut dikategorikan tinggi. Jadi analisis pada uji N-Gain menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan dengan kategori sedang pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N Kalimulyo 01.

Berdasarkan hasil analisis, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut adalah hasil yang diharapkan karena pada signifikansi $< 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPAS.

Diketahui bahwa hasil uji hipotesisnya menunjukkan bahwa model pembelajaran teams games tournament (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar IPAS siswa. Hasil itu disebabkan karena pada kegiatan pembelajaran teams games tournament (TGT) yang telah dilaksanakan. Dimana model pembelajaran teams games tournament (TGT) ini menantang semua siswa dalam bentuk kelompok untuk bertanding didalam sebuah permainan hingga mendapatkan pemenang ditambah berbantuan media pembelajaran yang asyik dan menyenangkan yakni rotar. Dimana untuk menjadi pemenang, pada masing-masing meja tournament yang sudah di sediakan guru, semua siswa dituntut berperan aktif dalam pembelajaran agar bisa mendapatkan poin tertinggi. Hal ini sejalan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan rendah juga pun ikut aktif dan

mempunyai peranan penting dalam kelompoknya (Marlita, 2023). Sedangkan kegiatan pembelajaran menggunakan model konvensional, dimana guru menjadi satu-satunya fasilitator pada saat proses pembelajaran berlangsung. proses pembelajaran yang masih konvensional, minat dan hasil belajar siswa yang masih rendah (Purnaningtyas et al, 2020). Siswa dituntut untuk bisa focus mendengarkan selama proses pembelajaran berlangsung yang sebenarnya mengakibatkan siswa menjadi kurang memahami materi yang disampaikan guru. Sehingga model pembelajaran konvensional ini kurang efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran di kelas (Putri et al, 2022). Model konvensional menjelaskan bahwa pembelajaran dengan model ini lebih berpusat pada guru yang penyampaian materi dalam bentuk ceramah (Fahrudin et al, 2022).

Pembelajaran yang diterapkan menggunakan model TGT berbantuan media rotar dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga nilai siswa mengalami kenaikan

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada uji hipotesis 2 yaitu uji N-Gain dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media roda putar, karena sesuai dengan interpretasi data hasil gain score menunjukkan $0,76 \geq 0,70$ sehingga hasil analisis tersebut dikategorikan tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan model

pembelajaran TGT berbantuan media roda putar pada siswa kelas IV SD N Kalimulyo 01.

DAFTAR PUSTAKA

- Ci, P. T. (2003). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan. 3.
- Fahrudin, Ansari, A., & Ichsan, A.S. . (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Hikmah*, 18 (1), 64-80
- Iifa, M. K., Ardianti, S. D., & Kuryanto, M. S. (2023). PENGARUH DISCOVERY LEARNING BERBANTU MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 6(1), 141-152.
- Kuryanto, M. S., Santoso, D. A., Fardani, M. A., Rondli, W. S., & Hariyadi, A. (2023). PENDAMPINGAN SENAM WARGA PANTI PELAYANAN SOSIAL DISABILITAS SENSORIK NETRA (PPSDSN) PENDOWO KUDUS. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 9526-9533.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646-1660.
- Nike Kurniadewi. (2019). *Application of Media Swivel Wheel Smart Puzzle To Improve IPS Learning Achievement*. 3, 79–89.
- Nurwulan, D. A., Ardianti, S. D., & Fajrie, N. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantu Media Ethno-Puzzle terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V. *AS-SABIQUN*, 5(2), 431-440.
- Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1192-1199.
- Purnaningtyas, A. R. I. D., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020, October). PEMANFAATAN MEDIA UNOS DAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MENGAJAR GURU DI SD NEGERI GERITAN PATI. In *PROSIDING SEMINAR DAN DISKUSI PENDIDIKAN DASAR*.
- Prasetya, A., Kuryanto, M. S., & Hilyana, F. S. (2023). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 1 Mijen Kaliwungu Kota Kudus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5052-5061.
- Ramadhani, N. L., & Ardianti, S. D. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA MONIES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN 3 PADURENAN. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 415-426.

- Safitri, Y. M., Murtono, M., & Kuryanto, M. S. (2021). Keefektivan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Ekosistem. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1019-1025.
- Satria, E. P., Fathurohman, I., & Ardianti, S. D. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa SD melalui model teams games tournament dan media scrapbook. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45-51.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
<https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.