

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARDS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR IPAS KELAS IV SDN MEDAENG 1 WARU SIDOARJO**

Virna Putri Risia<sup>1</sup>, Julianto<sup>2</sup>, Faridah<sup>3</sup>, Endah Rahmawati<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>PPG PGSD Universitas Negeri Surabaya, <sup>3</sup>SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo,

<sup>4</sup>Universitas W.R Supratman Surabaya

[1virnarisia@gmail.com](mailto:1virnarisia@gmail.com), [2julianto@unesa.ac.id](mailto:2julianto@unesa.ac.id), [3farida01011976@gmail.com](mailto:3farida01011976@gmail.com) ,

[4simply.endah@gmail.com](mailto:4simply.endah@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to improve student learning outcomes through the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by Flash Cards media for fourth-grade students of SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo. The subjects of this study were 25 fourth-grade students of SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo, the number of male students was 12 and the number of female students was 13. The type of research used was Classroom Action Research (CAR) with a quasi-experimental research design with a control group design form. This data collection technique uses a test instrument to measure student learning outcomes. The data analysis technique used was the comparative statistical technique. The increase that occurred in cycle 1 was 72.80% with a moderate category and increased again in cycle II by 82% with a high category. Based on the results of the study, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Flash Cards media can improve science learning outcomes.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament (TGT), Flash Cards, Science Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash Cards* pada peserta didik kelas IV SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo berjumlah 25 peserta didik, jumlah peserta didik putra 12 dan peserta didik putri 13. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian model *quasi experimental* dengan bentuk *kontrol group design*. Teknik pengumpulan data ini menggunakan instrument tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik statistik komparatif. Peningkatan yang terjadi pada siklus 1 sebesar 72,80% dengan kategori sedang dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II sebesar 82% dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash Cards* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament (TGT), Flash Cards, Hasi Belajar IPAS*

## **A. Pendahuluan**

Proses pendidikan dasar bagi siswa adalah dimulai di bangku Sekolah Dasar. Di tempat ini siswa melakukan proses pembelajaran, bisa di dalam kelas maupun di luar kelas. Disini siswa banyak belajar bidang ilmu salah satunya IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Bidang ilmu ini sangat penting untuk kehidupan siswa sehari-hari. Diharapkan dalam proses pembelajaran IPAS dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Namun proses pembelajaran IPAS sejauh ini masih konvensional. Dimana guru belum melibatkan siswa secara aktif. Guru juga masih mengajar dengan metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi IPAS yang didominasi dengan hafalan ini. Dengan seperti itu membuat siswa cepat bosan dan kurang berminat dengan pembelajaran IPAS. Guru dapat memilih model pembelajaran dan media yang cocok dengan materi pembelajaran sehingga siswa dapat

aktif mengikuti pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh wali kelas IV di SDN Medaeng 1 Waru menunjukkan bahwa banyak siswa yang hasil belajarnya rendah pada mata pelajaran IPAS. Siswa terlihat pasif dan cepat bosan saat pembelajaran berlangsung. Pada saat guru menjelaskan materi dengan metode ceramah. Dengan ini perlu adanya perbaikan saat proses pembelajaran IPAS. Guru bisa menggunakan model-model pembelajaran supaya siswa menjadi aktif dan tidak cepat bosan. Pembelajaran IPAS yang seperti ini membuat hasil belajar siswa menurun. Dilihat dari hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) tahun ajaran 2023/2024 masih belum mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70. Nilai terendah yaitu 40, nilai tertinggi yaitu 95, dan nilai rata-ratanya yaitu 67. Data menunjukkan, bahwa dari 25 siswa, 10 siswa (40%) mendapat nilai diatas KKM, dan 15 siswa (60%) mendapat nilai dibawah KKM.

Dari permasalahan - permasalahan diatas, maka untuk mengatasinya diperlukan model pembelajaran yang menarik dan

sesuai dengan materi yang sedang siswa pelajari. Dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik diharapkan siswa lebih tertarik dan bersemangat sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan nantinya hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut (Wahyudi,dkk : 2022) salah satu model pembelajaran yang diduga dapat mengaktifkan dan meningkatkan prestasi belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran ini menekankan pada aspek kerjasama dan diskusi kelompok serta permainan akademik. Hal ini dapat merangsang siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa telah aktif dalam mengikuti pembelajaran maka pemahaman siswa akan meningkat dan berdampak juga pada prestasi belajar siswa. Jika hasil belajar siswa baik maka prestasi juga akan meningkat.

Selain model pembelajaran TGT juga dikembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran

berguna untuk memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran serta mengajak siswa bermain sambil belajar. Salah satu media yang bisa digunakan untuk pembelajaran dengan model TGT adalah *Flash cards*. Menurut Arsyad dalam (Fitriyani, 2017) *Flash cards* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata.

Penerapan model pembelajaran TGT dengan media *flash cards* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Hal ini berkaitan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa hasil penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) ini benar-benar berhasil dan efektif diterapkan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa (Fauziyah,dkk ; 2020).

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Peneliti

melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *flash cards* sehingga peneliti mengambil judul penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash cards* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena permasalahan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan berbentuk siklus mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart dalam (Talitha,dkk 2019) terdapat empat tahapan yang digunakan yaitu : perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).

Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri Medaeng I Waru Sidoarjo yang berjumlah 25 siswa dengan 13 siswa berjenis kelamin

laki-laki dan 12 siswa berjenis kelamin perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 yaitu dilakukan pada semester 1 di Bab 1 pembelajaran IPAS. Dimulai pada tanggal 31 Juli sampai dengan 7 Agustus 2024.

Prosedur pelaksanaan tindakan yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Perencanaan (*planning*)

a. Melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas di SD.

b. Menetapkan waktu pelaksanaan penelitian

c. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang sudah ditentukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

d. Menyiapkan sumber belajar, bahan materi, dan alat media yang diperlukan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT.

e. Menyiapkan kartu soal, lembar jawaban, dan lembar skor games.

f. Menyiapkan instrument berupa lembar observasi dan soal post test untuk evaluasi.

2. Tindakan (acting) Pada tahap ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan. Peneliti dan guru melaksanakan kegiatan secara kolaboratif sesuai dengan RPP yang telah disusun yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT).

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Teknik pengumpulan data berupa teknik tes. Tes yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa tes objektif pilihan ganda yang dibuat oleh peneliti. Tes ini diberikan di setiap akhir siklus pembelajaran. Hasil tes digunakan untuk mengetahui keberhasilan dari indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

Indikator pencapaian atau keberhasilan Tindakan pada penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV di SDN Medaeng 1 Waru. Berdasarkan indikator tersebut peneliti menetapkan penilaian dengan menggunakan penskoran Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu  $\geq 70$ .

Prosedur penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil tes objektif pada setiap akhir

siklus. Data kuantitatif dituliskan dalam bentuk persentase yang digunakan untuk menghitung persentasi hasil belajar IPAS siswa. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menentukan ketuntasan siswa yaitu 70% dari jumlah siswa kelas IV SD Negeri 1 Medaeng Waru sudah mencapai ketuntasan dengan nilai  $\geq 70$ .

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pelaksanaan penelitian pada SD Negeri 1 Medaeng Waru dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada setiap siklus dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Setiap pertemuan menggunakan alokasi waktu 2 X 35 menit pembelajaran.

Berdasarkan analisis data penelitian tindakan kelas pada siklus I, diketahui bahwa persentase rata-rata hasil belajar IPAS yaitu 72,80 %. Pada siklus II, terjadi peningkatan persentase rata-rata hasil belajar IPAS siswa menjadi 82% dengan. Dengan demikian dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan persentase hasil belajar IPAS pada kelas IV di SD Negeri 1 Medaeng Waru Sidoarjo.

a. Pra Siklus

Berdasarkan data Pra Siklus yang dilakukan pada tanggal 31 Juli 2024 diketahui bahwa terdapat kendala dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri Medaeng 1 Waru. Adapun permasalahan tersebut yaitu siswa kurang suka dengan pembelajaran IPAS karena materinya banyak dan banyak teori hafalan yang harus siswa hafalkan. Siswa juga jarang melakukan diskusi kelompok, sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan bersikap pasif sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dibuktikan dengan hasil penilaian siswa di Bab 2 "Panca Indra Manusia" mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan model pembelajaran TGT dengan media *Flash cards* yaitu rata-rata ketuntasan klasikal siswa sebesar 40% (10 siswa tuntas), sedangkan yang tidak tuntas sebesar 60% (15 siswa).

b. Siklus I

Setelah melaksanakan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash Cards* dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Sejauh ini ada beberapa kendala yang menyebabkan hasil siklus I belum maksimal yaitu, (1) selama pelaksanaan tindakan Siklus I, secara umum pembelajaran sudah berlangsung sesuai dengan modul ajar yang dibuat namun belum dapat berjalan maksimal (2) Saat guru memberikan materi belum semua siswa yang fokus pada materi yang diberikan. Mereka masih ada yang mengobrol dengan teman sebangkunya dan ada juga yang sibuk sendiri menggambar (3) Ketika guru mengajukan pertanyaan hanya beberapa siswa yang antusias dalam menjawab pertanyaan dari guru,

sedangkan siswa yang lain masih ragu dalam menyampaikan jawabannya (4) Ketika games dimulai ada beberapa kelompok yang tidak aktif dalam berdiskusi dan bekerjasama menemukan jawaban dari gambar pada *Flash Cards* yang diajukan guru.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I di atas, peneliti akan melanjutkan penelitiannya ke Siklus II dengan berusaha memperbaiki beberapa kendala yang ditemui. Berikut upaya perbaikan yang dilakukan untuk mengatasi beberapa kendala yang dialami selama pelaksanaan tindakan Siklus I adalah sebagai berikut: (1) Menarik perhatian siswa supaya lebih semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran dengan menunjuk satu siswa untuk memimpin menyanyikan lagu-lagu daerah, menyorakkan yel-yel kelas, dan mengajak siswa melakukan tepukan-tepukan yang membuat fikiran mereka lebih terfokus (2) Cara melatih

keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat yaitu dengan cara memberikan penghargaan berupa tepuk tangan pada siswa yang berani mengungkapkan jawabannya meskipun jawaban itu belum tepat atau kurang tepat dan juga memberikan motivasi kepada siswa supaya ada semangat untuk siswa dalam menjawab dengan lebih tepat lagi.

c. Siklus II

Pada Siklus II dilaksanakan dengan memperbaiki kendala-kendala yang terdapat pada siklus I agar pelaksanaan penelitian pada siklus II dapat berjalan lebih baik dan mencapai kriteria keberhasilan. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan terkait rata-rata, persentase rata-rata, dan ketuntasan belajar pada hasil belajar IPAS siklus II, dapat dikatakan bahwa penelitian yang telah berlangsung telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Pada hasil belajar IPAS di siklus II, persentase rata-rata mencapai

82% (berada pada kategori “Tinggi”) dan telah mencapai indikator yang telah ditetapkan Berdasarkan pencapaian persentase rata-rata (M%) dan ketuntasan belajar (KB) yang telah mencapai indikator keberhasilan penelitian ini, sehingga penelitian dapat dihentikan.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II ini merupakan hasil perbaikan dari pelaksanaan pembelajaran siklus I. Berikut ini beberapa temuan yang tampak pada pelaksanaan tindakan siklus II yaitu : (1) pembelajaran yang dilaksanakan sudah sesuai dengan modul ajar. Media yang digunakan sudah menarik dan dapat melibatkan siswa langsung, (2) ketika memulai pembelajaran sudah semuanya siswa terfokus dalam pembelajaran, sudah tidak ada lagi yang berpangku tangan atau mengobrol dengan temannya. Perhatian siswa sudah sepenuhnya kedepan memperhatikan siapa yang sedang berbicara di

depan kelas. Dengan menggunakan nyanyian dan beberapa tepukan sangat membantu membuat siswa menjadi fokus terhadap pembelajaran, (3) Selama proses tanya jawab, sudah banyak yang menyampaikan pendapatnya, walaupun masih ada satu dua siswa yang masih takut untuk menyampaikan pendapatnya, (4) dalam diskusi kelompok sudah semua siswa mau untuk diajak bekerja sama. Semua siswa dalam kelompok sudah melakukan diskusi dengan baik. Ketua kelompok selalu membimbing anggotanya agar semua anggota timnya melakukan diskusi, (5) hasil belajar Matematika siswa kelas IV sudah meningkat dari siklus I bahkan dalam siklus II semua nilai siswa berada di atas KKM. Peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas IV pada siklus I dan siklus II yang terlihat dari rata-rata pada tabel berikut ini.



**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Belajar Matematika Siswa

Variabel	Siklus I	Siklus II
Persentase Rata-Rata Hasil Belajar Matematika Siswa	72,80%	82 %
Hasil Belajar Matematika Siswa	Kategori	Tinggi
	Sedang	
	Ketuntasan Klasikal	100 %
	52 %	

Setelah peneliti melakukan penelitiannya yang berlangsung dalam 2 siklus, maka terjadi peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN Medaeng 1 Waru pada Bab 2 materi “Panca Indra Manusia” setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dengan media *flash cards*. Persentase rata-rata hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan sebesar 9,20%, yaitu dari 72,80% pada siklus I meningkat menjadi 82% pada siklus II. Berdasarkan hasil konversi ke dalam pedoman acuan patokan skala lima, diketahui bahwa persentase rata-rata hasil belajar IPAS siswa pada siklus I berada pada tingkat/kategori “Sedang” dan pada siklus II telah berada pada tingkat/kategori “Tinggi”. Selain itu peningkatan persentase rata-rata hasil belajar IPAS siswa, ketuntasan

klasikal hasil belajar IPAS siswa juga mengalami peningkatan sebesar 48%, yaitu dari 52% pada siklus I meningkat menjadi 100% pada siklus II. Ketuntasan klasikal sebesar 100% ini menunjukkan bahwa semua siswa kelas IV SD Negeri Medaeng 1 Waru pada Bab 2 materi “Panca Indra Manusia” mata pelajaran IPAS telah tuntas atau mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 1 Medaeng Waru secara keseluruhan sudah berjalan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT, siswa terlihat lebih aktif dan hasil belajar pun juga meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada saat pembelajaran di siklus I memang terjadi kendala, namun saat pembelajaran di siklus II kendala tersebut sudah teratasi dengan baik. Pada saat pembelajaran siklus II keaktifan siswa meningkat pada saat diskusi dan *games* berlangsung. Pada awal pembelajaran siswa memang belum terbiasa dengan model TGT dan siswa merasa sedikit kesulitan, tetapi setelah model TGT diterapkan siswa mulai terbiasa dan mereka menjadi lebih kompak

dengan kolompoknya untuk dapat menjadi kelompok yang menang dalam *games* ini. Semua anggota saling ketergantungan sosial dan berlomba untuk menjadi kelompok yang terbaik sesuai dengan pendapat Syaiful Bahri Djamarah dalam (Perwiraningtyas, 2015) bahwa ketergantungan sosial tersebut melengkapi lima hal yaitu :

- a. Saling ketergantungan pencapaian tujuan
- b. Saling ketergantungan dalam menyelesaikan tugas
- c. Saling ketergantungan bahan atau sumber
- d. Saling ketergantungan peran
- e. Saling ketergantungan hadiah.

Selain itu saling ketergantuan dalam kelompok membuat hasil belajar kognitif mereka meningkat dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya dalam (Herdinawati, dkk) bahwa dengan pembelajaran kooperatif, selain memiliki dampak pembelajaran yaitu berupa peningkatan prestasi belajar peserta didik, juga memiliki dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap peserta didik yang dianggap lemah, harga diri, norma akademik,

penghargaan terhadap waktu dan suka memberi pertolongan pada yang lain. Dampak pengiring tersebut merupakan keterampilan yang muncul dalam pembelajaran yaitu keterampilan kooperatif.

Penggunaan media *flash card* juga berpengaruh dengan peningkatan motivasi siswa sehingga hasil belajar pun ikut meningkat, dimana menurut Shafa, dkk dalam (Nurfadilah dkk, 2023) menjelaskan mengenai keunggulan dari penggunaan media *flash cards* yaitu, media *flash cards* sangat mudah dibawa kemana-mana, media ini sangat praktik untuk digunakan, mudah untuk diingat oleh siswa dan bersifat menyenangkan serta memotivasi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, telah mampu menjawab rumusan masalah dan kebenaran dari hipotesis dalam penelitian ini. Sehingga penelitian ini mampu memecahkan permasalahan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Medaeng 1 Waru di Bab 1 materi Panca Indra Manusia. Dilihat pada kriteria keberhasilan penelitian sudah tampak terpenuhi semuanya, sehingga bias dikatakan penelitian

yang dilakukan oleh peneliti telah berhasil.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti, terdapat peningkatan persentase rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Persentase rata-rata hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan sebesar 9,20%. Persentase rata-rata hasil belajar Matematika siswa pada siklus I adalah 72,80%, meningkat menjadi 82% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flash Cards* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Medaeng I Waru Sidoarjo.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Fauziah .N., Nulinnaja .R., Azizah .H. (2020). "Model *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* 9(2), 152

Fitriyani, E., Nulanda. Z.P. (2017). "Efektivitas Media *Flash Cards* dalam Meningkatkan Kosakata

Bahasa Inggris". *Jurnal Ilmiah Psikologi* 4(2), 169

Herdinawati, N., Wilujeng, I., Hastuti, P. (2018). "Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Ditinjau Dari Keterampilan Kooperatif Dan Hasil Belajar". *E-Journal Pendidikan IPA* 7(8), 437

Nurfadilah, S., Khalisa, P., Muniroh, H. (2023). "Efektifitas Penggunaan Media *Flash Cards* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Rendah". *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9(2), 2631-2632

Perwiraningtyas, A. (2015). "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Ips Kelas V di Delanggu". *Universitas Negeri Yogyakarta*, 14-15

Thalita, A., Fitriyani, A., Nuryani, P. (2019). "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(2), 147-156

Wahyudi, A., Maigina, A. (2022). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Siswa Kelas V". *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10(1), 75