

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TGT BERBANTUAN BAAMBOOZLE
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF IPAS KELAS V SDN DURBUK 2
PAMEKASAN**

Fatimah Azzahroh¹, Ade Cyntia Pritasari²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Trunodjoyo Madura

¹fazzahroh128@gmail.com, ²ade.cyntiapritasari@trunodjoyo.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is a significant effect of the TGT cooperative learning model, supported by Baamboozle, on the science learning outcomes of fifth-grade students at SDN Durbuk 2 Pamekasan in the 2025/2026 academic year. This study employed a quantitative method with a pre-experimental design and a one-group pretest-posttest model. The population consisted of all fifth-grade students, totaling 22 students. The sampling technique used was a saturated sample. The results of the study indicate that 1) Students' learning outcomes improved after the implementation of the TGT cooperative learning model assisted by Baamboozle, as evidenced by the average pretest score of 55.00 increasing to 81.36 on the posttest. 2) The results of the hypothesis test using a paired-sample t-test yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$ and a calculated T-value of $10.163 >$ the critical T-value of 2.079; thus, it can be concluded that there is a significant effect of the implementation of the TGT cooperative learning model assisted by Baamboozle on the learning outcomes of Grade 5 IPAS students at SDN Durbuk 2 Pamekasan. 3) The implementation of the Baamboozle-assisted TGT cooperative learning model in learning activities that took place over two sessions was carried out well, with an average teacher activity score of 95.2% in the "very good" category and an average student activity score of 86.8% in the "very good" category.

Keywords: cooperative learning model, TGT, baamboozle, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh hasil belajar yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Baamboozle terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN Durbuk 2 Pamekasan Tahun Pembelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-experimental design dan model one group pretest posttest. Populasi dalam penelitian ini seluruh peserta didik kelas V dengan jumlah 22 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yakni dengan teknik sampel jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Baamboozle, terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 55,00 meningkat menjadi 81,36 pada posttest. 2) Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test

diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai T_{hitung} yakni $10,163 > T_{tabel}$ yakni 2,079 sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Baamboozle terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN Durbuk 2 Pamekasan. 3) Penerapan model kooperatif TGT berbantuan Baamboozle pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama 2 kali pertemuan dapat terlaksana dengan baik, dengan rata-rata nilai aktivitas guru 95,2% kategori sangat baik dan rata-rata nilai aktivitas peserta didik sebesar 86,8% kategori sangat baik.

Kata Kunci: Baamboozle, IPAS, Model Pembelajaran Kooperatif, TGT

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wardana & Djameluddin, 2021:14). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara sistematis agar mampu menciptakan proses belajar yang kondusif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Hasil belajar kemudian menjadi salah satu indikator untuk melihat

ketercapaian tujuan tersebut, karena menggambarkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari (Yandi et al., 2023:14).

Dalam konteks sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu yang membantu peserta didik memahami lingkungan alam dan sosial secara menyeluruh (Suhelayanti dkk., 2023:7). Pembelajaran IPAS tidak hanya menuntut peserta didik untuk mengingat konsep, tetapi juga memahami keterkaitan antar konsep agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS seharusnya

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat membangun pemahaman konsep secara lebih baik (Putri dkk., 2024:730).

Namun, berdasarkan hasil observasi di SDN Durbuk 2 pada kelas V, pembelajaran IPAS masih cenderung berpusat pada guru. Proses pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui penjelasan materi dan tanya jawab, sehingga peserta didik lebih banyak menerima informasi secara langsung. Meskipun guru telah menerapkan kegiatan belajar secara berkelompok, pelaksanaannya belum berjalan secara terstruktur. Kegiatan kelompok umumnya hanya berupa pemberian tugas setelah penjelasan materi, sehingga tidak semua peserta didik terlibat secara aktif dalam diskusi maupun pemahaman materi.

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan data nilai IPAS selama satu semester yang meliputi UH, STS, dan SAS, terdapat 13 dari 22 peserta didik atau sekitar 59% yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS

Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok, permainan, dan penghargaan. Sebanyak 82% peserta didik menyatakan lebih mudah memahami materi melalui pembelajaran kelompok, 82% menyukai pembelajaran dengan permainan, dan 64% menyukai adanya penghargaan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan pembelajaran yang

lebih aktif dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat mengatur keterlibatan peserta didik secara lebih terstruktur. Salah satu model yang sesuai adalah pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model TGT memiliki tahapan pembelajaran yang terstruktur melalui kegiatan penyajian kelas, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok, sehingga memungkinkan keterlibatan peserta didik menjadi lebih merata (Margareta & Manalu, 2023:26). Model ini juga sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menyukai pembelajaran kelompok, permainan, dan penghargaan.

Untuk mendukung pelaksanaan TGT, digunakan media Baamboozle yang memfasilitasi permainan kuis interaktif dengan tampilan skor secara

langsung serta mudah digunakan dalam pembelajaran kelompok (Tsurayya & Sukmawati, 2023:90).

Media ini membantu kegiatan game dan turnamen menjadi lebih menarik dan efisien sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Baamboozle terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN Durbuk 2. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model TGT berbantuan Baamboozle terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian

kuantitatif bertujuan untuk menganalisis keterkaitan antara satu variabel dengan variabel lainnya guna menjawab rumusan masalah yang dituangkan dalam hipotesis awal melalui penerapan analisis statistik (Sahir, 2022:8). Metode yang digunakan adalah metode eksperimen, yaitu metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variable lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiono, 2023:10).

Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Designs (Non-designs). Desain ini hanya melibatkan satu kelompok sebagai kelompok eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Pada desain ini, pengukuran dilakukan dua kali yakni sebelum dan sesudah perlakuan sehingga perubahan hasil belajar dapat diketahui melalui perbandingan kedua hasil tersebut (Sugiono, 2023:11). Perlakuan dalam penelitian

ini adalah model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan bamboozle.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Durbuk 2 yang berjumlah 22 orang, terdiri atas 5 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian (Sugiyono (2017:85). Dengan demikian, seluruh peserta didik kelas V menjadi subjek penelitian.

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memiliki sebaran yang mengikuti distribusi normal atau tidak (Sintia dkk., 2022:322). Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih

besar dari 0,05 (sig. > 0,05), sedangkan apabila nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 (sig<0,05) maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal (Fauziyah & Anugraeni, 2020:855). Data yang dianalisis pada uji normalitas ini berupa nilai pretest dan posttest peserta didik, sehingga perlu dipastikan terlebih dahulu pola sebarannya sebelum dilakukan pengujian lebih lanjut. Pada penelitian ini, pengujian normalitas data dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk melalui program SPSS. Uji ini dipilih karena sesuai digunakan pada sampel dengan jumlah kurang dari 50 responden. Selain itu, uji Shapiro–Wilk memiliki tingkat kepekaan yang tinggi dalam mendeteksi penyimpangan data dari distribusi normal, sehingga dinilai lebih akurat dibandingkan uji normalitas lainnya (Sudirman dkk., 2023:146).

Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji paired sample t-test. Menurut Montolalu & Langi (2018:5) , uji paired t-test merupakan salah satu teknik pengujian hipotesis yang digunakan pada data berpasangan atau data yang saling berkaitan. Penentuan kriteria pengujian yakni H_0 diterima apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti H_1 diterima.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model kooperatif TGT berbantuan Baamboozle terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Durbuk 2.

H_1 : Terdapat pengaruh model kooperatif TGT berbantuan Baamboozle terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Durbuk 2

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Pretest dan Posttest Kelas V

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Durbuk 2 Pamekasan dengan sampel sebanyak 22 peserta didik kelas V yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Baamboozle terhadap hasil belajar IPAS materi sistem pencernaan manusia.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen pretest dan posttest terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 60 butir soal yang disusun untuk masing-masing instrumen, diperoleh 20 soal valid yang memenuhi kriteria untuk digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen pretest memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,839 dan instrumen

posttest sebesar 0,780. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang baik dan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Baamboozle, peserta didik terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal pada materi sistem pencernaan manusia. Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, peserta didik diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar setelah memperoleh perlakuan.

Hasil analisis pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik masih relatif rendah. Dari 22 peserta didik, sebanyak 15 peserta didik (68,1%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 7 peserta didik (31,8%) telah mencapai KKTP. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Baamboozle, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Sebanyak 19 peserta didik (86,4%) telah mencapai KKTP, sedangkan 3 peserta didik (13,6%) masih belum mencapai KKTP. Peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKTP dari pretest ke posttest menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Baamboozle berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada materi sistem pencernaan manusia. Hal ini ditunjukkan oleh bertambahnya jumlah peserta didik yang berhasil mencapai KKTP setelah mengikuti pembelajaran dengan model tersebut.

Pengujian Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, data pretest dan posttest diketahui berdistribusi normal. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,104 dan posttest sebesar 0,284. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 maka data penelitian dapat dinyatakan memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

	<i>Test of Normality</i>					
	<i>Kalmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
PRETEST	0,188	2	0,042	0,926	22	0,104
POSTTEST	0,137	2	0,200	0,948	22	0,284

Pengujian Hipotesis

Hasil penelitian kemudian diuji menggunakan Paired Sample T-Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Menurut Muhid (2019:51),

apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Karena nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest peserta didik.

Hasil tersebut diperkuat oleh perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} . Berdasarkan uji Paired Sample T-Test diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -10,163. Dengan jumlah sampel 22 peserta didik, diperoleh derajat kebebasan (df) sebesar 21 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,079 pada taraf signifikansi 0,05. Menurut Kurniasih dkk. (2023:2033), H_0 ditolak dan H_1 diterima apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pada penelitian ini, nilai absolut t_{hitung} sebesar 10,163 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,079. Tanda negatif pada t_{hitung} hanya menunjukkan arah selisih nilai pretest dan posttest serta tidak

memengaruhi keputusan uji (Setiadi & Irawati, 2023:518). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Baamboozle berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN Durbuk 2. Pengaruh tersebut ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan Baamboozle. Temuan ini sejalan dengan pendapat

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Baamboozle berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar

IPAS peserta didik kelas V SDN Durbuk 2 Pamekasan. Pengaruh tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest yang kemudian diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan perbedaan signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model TGT berbantuan Baamboozle mampu membantu peserta didik memahami materi system pencernaan manusia dengan lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar yang diperoleh.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat (Saputrie dkk., 2025) yang menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar melalui kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat. Selain itu, (achadah 2025) menjelaskan bahwa salah satu kelebihan model TGT Adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat

aktif dalam pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung dengan kategori “Sangat Baik” berdasarkan hasil observasi. Selama proses pembelajaran, seluruh tahapan model TGT dapat terlaksana secara terstruktur sesuai dengan sintaksnya. Tahap pertama adalah penyajian kelas, yaitu kegiatan penyampaian materi oleh guru sebagai dasar bagi peserta didik untuk memahami konsep yang akan dipelajari. Pemahaman awal yang diperoleh pada tahap ini menjadi bekal penting bagi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran pada tahap berikutnya (Suwarno, 2019). Setelah memperoleh pemahaman dasar, peserta didik memasuki tahap tim, yaitu bekerja sama dalam kelompok untuk

mendiskusikan materi, saling membantu memahami konsep, dan mempersiapkan diri menghadapi kegiatan game dan turnamen. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk memperdalam pemahaman materi interaksi dan kerja sama dengan teman sekelompoknya. Pendapat tersebut diperkuat oleh Slavin yang menyatakan bahwa kerja sama dalam kelompok memungkinkan peserta didik saling membantu mencapai tujuan belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman akademik peserta didik (Tabrani & Muhammad Amin, 2023).

Pemahaman yang telah dibangun pada tahap tim kemudian diperkuat melalui tahap game dan turnamen. Pada tahap game, peserta didik berlatih menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sehingga mereka dapat mengulang Kembali konsep-

konsep penting yang telah dibahas. Selanjutnya, pada tahap turnamen, peserta didik mengikuti kompetisi akademik yang menuntut mereka menerapkan pemahaman yang dimiliki untuk menjawab berbagai pertanyaan. Kegiatan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menguji sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi sistem pencernaan manusia (Suwarno, 2019).

Setelah seluruh rangkaian selesai, guru memberikan rekognisi tim sebagai bentuk apresiasi atas usaha, kerja sama, dan pencapaian yang telah ditunjukkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran (Sitanggang dkk., 2024). Melalui unsur kompetisi yang sehat dalam TGT mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan sungguh-

sebenarnya dalam belajar (Achadiah, 2025).

Melalui rangkaian kegiatan terstruktur tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mendiskusikan, mengulang, menerapkan, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Proses pembelajaran yang demikian membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Dengan kata lain, peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh pengalaman belajar yang mereka peroleh melalui kerja sama kelompok, game, dan turnamen yang menjadi karakteristik utama model TGT. Temuan ini mendukung pendapat (Sabila et al., 2025) menjelaskan

bahwa kegiatan game dan turnamen dalam model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena memberikan kesempatan untuk belajar melalui aktivitas yang interaktif, menantang, dan menyenangkan. Hasil tersebut sejalan dengan Saputrie dkk (2025) yang menyatakan bahwa kombinasi kerja sama kelompok dan aktivitas permainan edukatif dalam TGT mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Baamboozle berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN Durbuk 2 Pamekasan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta nilai $t_{hitung} 10,163 >$

t_tabel 2,079. Selain itu, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar dari 55,00 pada pretest menjadi 81,36 pada posttest setelah penerapan perlakuan.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan melalui tahapan TGT, yaitu kegiatan tim, game, turnamen, dan rekognisi tim, dengan bantuan media Baamboozle, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok, permainan, dan turnamen membantu mereka dalam memahami kembali materi yang dipelajari sehingga hasil belajar menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar guru dapat mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Baamboozle sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPAS untuk menciptakan pembelajaran yang lebih terstruktur dan melibatkan peserta didik secara aktif. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian lanjutan dengan mengembangkan model TGT pada materi lain atau mengombinasikannya

dengan variabel dan media pembelajaran yang berbeda, sehingga dapat memperkaya kajian terkait peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziyah, nur endah hikmah, & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 852. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Ineu, S., & Nohe, M. D. P. D. A. (2022). Pertandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran Di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 322–333.
- Margareta, E., & Manalu, sarah indah yani. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship*, 1(3), 24–33.
- Montolalu, C. E. J. C., & Langi, Y. A. R. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *Jurnal Matematika Dan Aplikasi*, 7(1), 45–47.
- Nabhana Aida Tsurayya, & Sukmawati, F. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif

- Berbasis Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 6(2), 82–90.
- Putri, E. amanda, Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Bacatur Pada Muatan IPAS Kelas IVA Di SDN Mawar 7 Banjarmasin *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 729–746.
- Sabila, A. savrina, Nuranisa, & Hermansyah. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournamen Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Kelas V. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 222.
- Sahir. (2022). *Metodologi Penelitian*. KBM Indonesia.
- Saputrie, R. rachmatikah, Sadiyah, A., & Solihat, ai nur. (2025). PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE GAME TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 9(6), 82–90.
- Sitanggang, pesta rut cahaya, Bahri, S., Panjaitan, dedy juliandri, Nasution, evi julyana, & Simorangkir, rennika irfendi seprina. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik SMA Negeri 14 Medan. *Jurnal on Education*, 06(04), 21774–21784.
- Sudirman, Toding, L. S., Lasarus, K. M., Yuan, A., Mery, M. N. L. P., Sepdyana, K. K., Patimah, N. F., Eka, J. P. P. M., Rika, S., Popi, P., Mulya, R. N., Seruni, Farah, I., Kadek, S., Santih, A., Tirta, S. P., Devi, D. I., Tedy, I. P., & Prasetyawati, T. D. (2023). *Statistika Pendidikan* (S. Haryanti (ed.)). PENERBIT MEDIA SAINS INDONESIA (CV. MEDIA SAINS INDONESIA).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (p. 85). Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiah, Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Suwarno. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Philanthropy: Journal of Psychology*, 3(2), 110–122.
- Tabrani, & Muhammad Amin. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 200–213.
- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Kaaffah Learning Center.

Yandi, A., Putri, anya nathania kani, & Putri, yamna syaza kani. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13–24.