

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBASIS LKPD TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA KELAS V SDN SUCI 1

Muhamad Akbar
PGSD FKIP Institut Pendidikan Indonesia
am025658@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the cooperative learning on fifth-grade students' conceptual understanding of mathematics at SDN Suci 1. The background of the study stems from low student learning outcomes and limited active participation in the learning process, especially in mathematics. This research employs a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The research subjects consist of 28 fifth-grade students. The instrument used is a written test that measures higher-order thinking skills (C4 – analyzing and C6 – creating). The results show a significant improvement in students' conceptual understanding after implementing the TGT model with LKPD. Thus, the TGT model based on LKPD is proven effective in enhancing students' mathematical conceptual understanding and can serve as an alternative learning strategy at the elementary school level.

Keywords: *Team Games Tournament, LKPD, Conceptual Understanding, Mathematics, model Team Games Tournament (TGT) based on LKPD*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas V di SDN Suci 1. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa dan minimnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas V. Instrumen penelitian berupa tes tertulis yang mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (C4 – menganalisis dan C6 – mencipta). Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep matematika setelah diterapkannya model TGT berbasis LKPD. Dengan demikian, model TGT berbasis LKPD terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa dan layak dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: *Team Games Tournament, LKPD, Pemahaman Konsep, Matematika, Model pembelajaran TGT berbasis LKPD*

A. Pendahuluan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya hasil belajar

dalam proses pembelajaran, yang seringkali disebabkan oleh metode konvensional seperti ceramah yang

kurang melibatkan partisipasi siswa. Berdasarkan observasi awal di beberapa sekolah, hanya sekitar 20-30%siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran, Kondisi ini memunculkan kebutuhan akan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan baik hasil belajar maupun keterlibatan siswa. *Team Games Tournament* (TGT) dipilih sebagai solusi karena model ini menggabungkan unsur permainan, kerja tim, dan kompetisi sehat yang telah terbukti efektif dalam berbagai penelitian sebelumnya. Integrasi TGT dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menjadi nilai tambah karena LKPD memberikan struktur yang jelas dalam memandu aktivitas pembelajaran sekaligus memfasilitasi pemahaman konsep secara mandiri.

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan yang memiliki karakteristik tertentu seperti wawasan pengetahuan yang luas, kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang dihadapinya serta sikap dan prilaku yang positif terhadap lingkungan alam sekitarnya. Oleh karna itu, pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan

budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Trianto (2011) mengungkapkan bahwa Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang, yang berarti mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang berkualitas dan kompeten. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yang dapat diukur melalui pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperoleh selama proses pembelajaran. Namun, hasil belajar yang optimal sering kali sulit dicapai karena berbagai factor.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliliti sebelum penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Lembar

Kerja Peserta Didik (LKPD), diperoleh data bahwa nilai rata-rata siswa masih tergolong rendah, yaitu sebesar 74 yang Dimana itu dianggap kurang memuaskan. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran belum mencapai hasil yang optimal. Rendahnya capaian belajar ini diduga disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta metode konvensional yang cenderung monoton. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi model pembelajaran, seperti TGT berbasis LKPD, yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa sebelum diterapkannya model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis LKPD tergolong kurang memuaskan, dengan rata-rata nilai hanya mencapai 78. Menurut Bloom (1976), hasil belajar yang optimal seharusnya mencakup penguasaan kognitif, afektif, dan psikomotorik, namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa kesulitan mencapai ketuntasan dalam ketiga aspek tersebut. Hal ini diperkuat oleh pendapat Hattie (2009) yang menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar sering kali disebabkan

oleh metode pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif (*passive learning*). Selain itu, menurut Djamarah & Zain (2010), pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan latihan konvensional tanpa media interaktif cenderung membosankan, sehingga mengurangi minat dan pemahaman siswa. Data ini menunjukkan perlunya inovasi model pembelajaran, seperti TGT berbasis LKPD, yang menurut DeVries & Edwards (1973) mampu meningkatkan hasil belajar melalui struktur kerja kelompok, kompetisi positif, dan penggunaan bahan ajar terstruktur seperti LKPD untuk memicu keterlibatan siswa (*active learning*).

Dengan adanya model pembelajaran ini diharapkan pendidik dan peserta didik dapat memperbaiki dan meningkatkan tingkat keefektifan model pembelajaran yang nanti nya akan berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang menunjang tingkat kemampuan siswa, tingkat kelulusannya dan tentunya nama baik reputasi sekolah. Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang masalah diatas, maka dapat dilakukan

penelitian eksperimen untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat mempengaruhi kemampuan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pada mata Pelajaran Matematika.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian ini, yaitu kuantitatif *pre-experimental design* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*, yakni sekelompok objek yang dikenai perlakuan untuk jangka waktu tertentu dan kemudian diobservasi hasilnya. Menurut Sugiyono (2017:110) “hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan diketahui secara lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum pemberian perlakuan dan sesudah pemberian perlakuan.

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 224) metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar dari data yang ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data pada

penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes dan dokumentasi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan, dan informasi yang dapat dipercaya oleh peneliti yang akan menghasilkan data yang akurat dan objektif.

Tes

Menurut Wina (2011, hlm. 99) “tes merupakan penilaian dalam mengumpulkan data untuk mengukur siswa dalam aspek pengetahuan, atau tingkat kemampuan pembelajaran”. Menurut Arikunto (2010, hlm. 150) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegasi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Ada dua tes yang dilakukan, yaitu tes awal dan tes akhir.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil belajar siswa sebelum di berlakukan model pembelajaran TGT berbasis LKPD

Dari hasil pretest siswa yang lulus KKM ada 14 siswa, yang tidak lulus KKM ada 13 siswa, sedangkan siswa yang nilainya KKM ada 1 siswa. Hal ini menandakan rendahnya pemahaman konsep matematika siswa kelas V SDN SUCI 1. Rendahnya pemahaman konsep siswa di SDN Suci 1 merupakan kondisi di mana sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami, mengaitkan, dan menerapkan konsep-konsep dasar matematika secara utuh dan bermakna. Hal ini ditandai dengan ketidakmampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari, membedakan contoh dan bukan contoh suatu konsep, serta menerapkan konsep dalam penyelesaian masalah. Rendahnya pemahaman ini berdampak langsung pada kurang maksimalnya hasil belajar matematika, terlihat dari rendahnya nilai rata-rata siswa yang hanya 64,04 dan banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Keadaan ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan pemahaman

konseptual mereka dalam matematika.

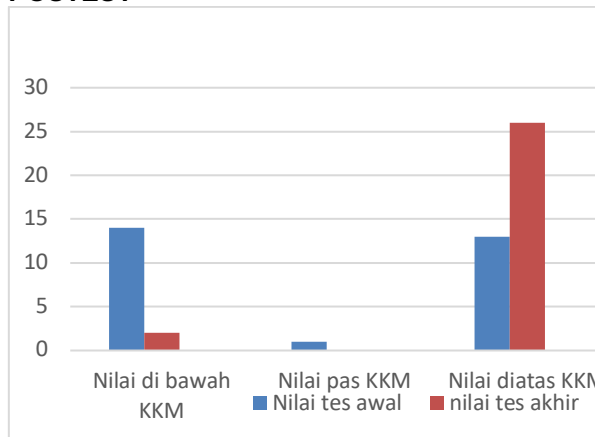
Hasil belajar siswa sesudah di berlakukan model pembelajaran TGT berbasis LKPD

Kemajuan ini tercermin dari hasil posttest yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas, jumlah siswa yang mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta meningkatnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang mengukur aspek konseptual. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis LKPD memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar matematika siswa di SDN Suci 1. Adapun menurut Suarjana dalam (Wahdaniyah 2014) kelebihan TGT yaitu usaha penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit mampu menguasai materi secara mendalam, proses pembelajaran berlangsung dengan dibarengi keaktifan siswa, mendidik siswa untuk bersosialisasi, meningkatkan kepekaan dan toleransi.

Hasil Pretes, Postes dan N-Gain Kemampuan Berpikir Kritis

Siswa SDN Tanjung III

1.1 GAMBAR TABEL HASIL PRETES POSTEST



Sebelum diterapkannya model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis LKPD di SDN Suci 1, hasil belajar siswa dalam ranah kognitif tergolong masih rendah, terutama pada level kemampuan berpikir tinggi seperti C4 (menganalisis) dan C6 (menciptakan). Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam membedakan, menguraikan, dan menarik kesimpulan dari konsep-konsep matematika yang dipelajari, menunjukkan lemahnya kemampuan analisis (C4). Selain itu, kemampuan mereka dalam mengevaluasi atau mengoreksi kesalahan konsep yang muncul dalam penyelesaian soal (C5) juga masih terbatas. Di sisi lain, keterampilan untuk mengembangkan strategi pemecahan masalah baru

atau menciptakan model penyelesaian matematika (C6) belum berkembang secara optimal. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, serta minimnya ruang untuk berpikir kritis dan kreatif. Akibatnya, hasil belajar siswa belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan, terutama dalam aspek pemahaman konsep secara mendalam.

Setelah diterapkannya model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis LKPD di SDN Suci 1, hasil pembelajaran siswa menunjukkan peningkatan, khususnya dalam aspek kognitif tingkat tinggi seperti C4 (menganalisis) dan C6 (menciptakan). Melalui kerja sama dalam kelompok, diskusi aktif, dan keterlibatan dalam turnamen akademik, siswa menjadi lebih termotivasi dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka mampu mengidentifikasi kesalahan dalam soal, menganalisis langkah-langkah penyelesaian secara logis, serta menciptakan strategi baru dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Penggunaan LKPD sebagai panduan belajar juga

membantu siswa memahami materi secara sistematis dan mandiri. Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan peningkatan nilai secara keseluruhan dan ketercapaian KKM oleh mayoritas siswa. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbasis LKPD terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa secara mendalam dan bermakna.

1. Model ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan melalui permainan dan kompetisi sehat, sehingga mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika.
2. TGT mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab, karena siswa harus saling membantu dalam kelompok untuk mencapai tujuan Bersama.
3. Struktur turnamen dalam TGT memberikan kesempatan yang adil bagi semua siswa, termasuk yang berkemampuan rendah, untuk meraih keberhasilan karena

sistem poin yang disesuaikan dengan level kemampuan.

4. Model ini meningkatkan kepercayaan diri siswa karena mereka belajar melalui dukungan teman sebaya dan pengalaman keberhasilan dalam permainan.
5. TGT berbasis LKPD memudahkan guru dalam memantau perkembangan individu setiap siswa melalui tugas terstruktur, sekaligus melatih kemandirian belajar (Bruner, 1966). Kombinasi antara kelebihan pedagogis dan psikologis inilah yang membuat TGT menjadi model pembelajaran yang holistik untuk matematika.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Suci 1 Kelas 5, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis LKPD memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa. Hal ini dibuktikan melalui analisis statistik yang menunjukkan nilai F hitung sebesar 0.754553. dengan tingkat signifikansi 0,000 (<

0,05), yang mengindikasikan hubungan linear yang kuat antara penerapan model TGT berbasis LKPD dengan peningkatan pemahaman konsep matematika. Bukti nyata terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest dimana rata-rata nilai posttest (80,32) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan nilai pretest (64,04). Peningkatan ini tidak lepas dari peran LKPD yang berfungsi sebagai media pembelajaran terstruktur, memandu siswa memahami konsep matematika secara bertahap melalui aktivitas kolaboratif dalam tim, permainan edukatif, dan turnamen yang menumbuhkan motivasi belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Arifin dkk. (2020) dan Kurniati dkk. (2021) yang juga membuktikan efektivitas model TGT dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan respon positif terhadap model ini, terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti setiap tahapan pembelajar

D. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian maka dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut Sebelum Penerapan

Model Pembelajaran TGT Berbasis LKPD pemahaman konsep di kelas v rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil pre-test siswa sebesar 64,04, yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).Sebanyak 14 siswa belum mencapai KKM, menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika.Pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru, dengan minimnya variasi media dan aktivitas siswa.

Sesudah Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbasis LKPD Setelah penerapan model pembelajaran TGT berbasis LKPD pemahaman konsep di kelas V meningkat. Hal ini dapat dilihat dari Nilai rata-rata hasil post-test meningkat menjadi 80,32, menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep matematika siswa. Jumlah siswa yang belum mencapai KKM menurun drastis dari 14 siswa menjadi hanya 2 siswa.

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbasis LKPD terhadap Pemahaman Konsep Dasar

Matematika Model pembelajaran TGT berbasis LKPD terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep dasar matematika siswa. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai F hitung sebesar 0.754553 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya hubungan linear yang kuat antara penerapan model TGT dengan peningkatan pemahaman siswa. Model ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menurunkan kecemasan terhadap matematika, sehingga siswa lebih berani dan percaya diri untuk aktif belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Isoda, M., & Olfos, R. (2021). *Teaching Multiplication with Lesson Study: Japanese and Ibero-American Theories for International Mathematics Education* (p. 296). Springer Nature.
- Kemendikbud, S. J. (2016). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar*.
- Krishnaiah, P. R. (Ed.). (1980). *A Hand Book of Statistics* (Vol. 1). Motilal Banarsidass Publishe.
- Mutaqin, E. J., Salimi, M., Asyari, L., & Hamdani, N. A. (2021, July). Realistic mathematics education approach on teaching geometry in primary schools: Collaborative action research. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1987, No. 1, p. 012031). IOP Publishing.
- Nasional, D. P. (2008). Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bhs. Indones. Jakarta Pus. Bhs*.
- Suryaningrat, E. F., Muslihah, N. N., & Tiawati, L. (2021). Analisis metode jari magic (jarimatika) dalam meningkatkan kemampuan berhitung perkalian dan motivasi belajar siswa. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 29-41.
- Tempo, K. (2008). Maret 30. Industri TV Lebih Banyak Dikelola Pedagang. *Koran Tempo*, 8-9.
- Azizah, C. (2022). Implementasi metode pembelajaran cooperative learning tipe make

- a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas iv dalam pembelajaran pai di sd islam maarif sukorejo. *Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri*, 4(1), 1–23.
- Belakang, A. L. (2013). *Victoria B.a Hutapea*. 1–65.
- Fatmawati, F., Wulandari, A., Diana Putri, S., Marhamah Hasibuan, A., & Yusrizal, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 18–28. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.24757>
- Kemendiknas. (2010). Panduan Pengembangan Indikator. *Manajemen, Direktorat Pembinaan SMP Ditjen Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementrian Pendidikan Nasional*, 1–4.
- Kurniawati, I., Tarmizi, P., Setiono, P., & Herlin, K. (2023). Attadib: Journal of Elementary Education Attadib: Journal of Elementary Education SINTA 3. *Journal of Elementary Education Edisi*, 7(1), 2614–1752.
- Muin, A. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, III No. I(I), 1–12.
- Rachma Thalita, A., Dyas 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.
- Rival, S., & Rahmat, A. (2023). 1809-4228-1-Sm. *DIKMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 03(1), 57–68.
- Safari, Y., & Rahmalia, S. M. (2024). Pentingnya Konsep Dasar Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3, 9847–9855.
- Suryani, L., & Magfur, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi. *Tematik : Jurnal Konten Pendidikan Matematika*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.55210/tematik.v2i1.1640>
- Sutriyani, W., & Widoyono, A. (2018). Konsep Dasar Matematika. In *Analytical Biochemistry* (Vol.

- 11, Issue 1).
<http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Pendidikan, 4(1).
<https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.16588>
<https://www.zonareferensi.com/pengetahuan-hasil-belajar/>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Tampubolon, J., Atiqah, N., & Panjaitan, U. I. (2019). Pentingnya Konsep Dasar Matematika pada Kehidupan Sehari-Hari Dalam Masyarakat. *Program Studi Matematika Universitas Negeri Medan*, 2(3), 1–10.
<https://osf.io/zd8n7/download>
- Turrohmah, M. (2017). Hubungan Kompetensi Profesional Guru Qur'an Hadist dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di MA Nurul Ulum Tulungagung Kecamatan Gading Rejo Kabupaten Pringsewu. *Skripsi*, 1, 10.
- Aszari, E., Nuvitalia, D., & Artharina, F. P. (2024). EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN COOPERTATIVE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) KELAS IV MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS DAN KETERAMPILAN KOLABORASI DI SD N 3 NGAMBAKREJO. *Wawasan*