PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN PSIKOMOTORIK PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN LANTAPAN

Rivani[1], Muh.Khaerul Ummah BK[2], Arham Rahim[3]
[1,2] PGSD FKIP Universitas Madako Tolitoli
[3]Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Madako Tolitoli
[1]rivanirivani94@gmail.com, [2]muhkhaerulummahbk27@umada.ac.id
[3]arham.rahim@umada.ac.id

ABSTRACT

Rivani, 2026. The Effect of the Teams Game Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Students' Psychomotor Skills in Science and Social Studies (IPAS) Subject in Grade IV at SDN Lantapan. Elementary School Teacher Education Study Program (PGSD), Faculty of Teacher Training and Education (FKIP), Madako University Tolitoli. Supervised by Muh. Khaerul Ummah, B.K., S.Pd., M.Pd. and Arham Rahim, S.Kom., M.Kom. IPAS learning that tends to be teacher-centered and the limited opportunities for direct practical activities were the background of this study. In addition, students' psychomotor skills had not been specifically assessed using structured indicators and assessment instruments. This study aimed to determine the effect of the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) on students' psychomotor skills in IPAS for Grade IV at SDN Lantapan. This study employed a quantitative approach with a Pre-Experimental Design in the form of a One-Group Pretest-Posttest Design. The population consisted of 116 students, with 19 Grade IV students selected as the sample. Data were collected through observation and documentation using teacher observation sheets, student activity observation sheets, and psychomotor skill observation sheets covering Manipulation (P2), Precision (P3), and Articulation (P4). The results showed that learning implementation based on teacher observation reached 99.33%, while student activity reached 98%, both categorized as very good. The average psychomotor skill score increased from 53.74 in the pretest to 86.63 in the posttest, with an N-Gain of 0.7182, categorized as high. The Wilcoxon Signed-Rank Test showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 < 0.05, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, the TGT cooperative learning model significantly affected students' psychomotor skills.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), psychomotor skills, IPAS.*

ABSTRAK

Rivani, 2026. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Psikomotorik Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Lantapan. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Madako Tolitoli. Dibimbing oleh Muh. Khaerul Ummah, B.K., S.Pd., M.Pd. dan Arham Rahim, S.Kom., M.Kom. Pembelajaran IPAS yang masih cenderung berpusat pada guru serta terbatasnya kegiatan praktik secara langsung menjadi latar belakang penelitian ini. Selain itu, keterampilan psikomotorik peserta didik belum dinilai

secara khusus menggunakan indikator dan instrumen yang terstruktur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap keterampilan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Lantapan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan Pre-Experimental Design berbentuk One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian berjumlah 116 peserta didik dengan sampel kelas IV sebanyak 19 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi menggunakan lembar observasi guru, aktivitas peserta didik, dan keterampilan psikomotorik aspek Manipulasi (P2), Presisi (P3), dan Artikulasi (P4). Hasil penelitian menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan observasi guru sebesar 99,33% dan aktivitas peserta didik sebesar 98%, keduanya dalam kategori sangat baik. Rata-rata keterampilan psikomotorik meningkat dari 53,74 pada pretest menjadi 86,63 pada posttest, dengan N-Gain sebesar 0,7182 kategori tinggi. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan psikomotorik peserta didik.

Kata kunci: Teams Games Tournament (TGT), keterampilan psikomotorik, IPAS.

A. Pendahuluan

TGT merupakan model pembelajaran yang secara khusus ditujukan untuk mengembangkan keterampilan psikomotorik. Keterkaitan TGT dengan keterampilan psikomotorik terletak pada aktivitas konkret yang dapat diintegrasikan ke dalam tahapan pembelajarannya, terutama pada kegiatan games dan tournament. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan tindakan yang melibatkan penggunaan media, ketepatan, serta koordinasi beberapa kegiatan secara runtut. Karakteristik aktivitas tersebut berkaitan dengan keterampilan psikomotorik yang menjadi fokus penelitian, yaitu Manipulasi (P2), Presisi (P3), dan Artikulasi (P4). Dengan demikian, TGT digunakan sebagai model pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara aktif dan memperoleh pengalaman melalui kegiatan langsung.

Pembelajaran dalam penelitian ini memanfaatkan tanaman Sambang Getih (Strobilanthes alternata) sebagai objek nyata pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya. Tanaman Sambang Getih dipilih karena memiliki bagian akar, batang, dan daun yang dapat diamati secara langsung serta sesuai dengan bagian tumbuhan yang menjadi fokus materi. Selain itu, berdasarkan kondisi

yang ditemui peneliti, tanaman tersebut relatif belum familiar bagi peserta didik dibandingkan tumbuhan yang lebih umum dikenal, seperti tanaman tomat. Penggunaan objek yang relatif belum familiar mendorong peserta didik untuk melakukan pengamatan terhadap objek yang diberikan dan tidak hanya mengandalkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Penggunaan tanaman nyata juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan objek yang dipelajari sehingga mendukung kegiatan pembelajaran yang bersifat konkret.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) telah digunakan untuk mengkaji berbagai aspek pembelajaran. Penelitian Epiari et al. (2026) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika peserta didik kelas IV. Utami dan Rahmiati (2024) menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar IPAS peserta didik kelas IV. Selanjutnya Fadila et al. (2023) menunjukkan bahwa model Team Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa TGT telah digunakan untuk mengkaji berbagai aspek pembelajaran, terutama motivasi belajar, keaktifan belajar, dan kemampuan pemahaman konsep.

Penelitian mengenai keterampilan psikomotorik juga telah dilakukan melalui model pembelajaran yang berbeda. Hefri dan Suhartini (2023) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dalam kegiatan praktikum berpengaruh terhadap keterampilan psikomotorik peserta didik. Sementara itu, Meme et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan psikomotorik peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa keterampilan psikomotorik dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dan melakukan kegiatan secara langsung.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu tersebut, penelitian mengenai TGT lebih banyak mengkaji motivasi belajar, keaktifan belajar, dan kemampuan pemahaman konsep, sedangkan penelitian yang berfokus pada keterampilan psikomotorik menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Hal tersebut memberikan ruang untuk mengkaji penerapan TGT terhadap keterampilan psikomotorik peserta didik. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model Teams Games Tournament (TGT) untuk mengkaji keterampilan psikomotorik peserta didik kelas IV pada aspek Manipulasi (P2), Presisi (P3), dan Artikulasi (P4) dalam pembelajaran IPAS materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya dengan memanfaatkan tanaman Sambang Getih (Strobilanthes alternata) sebagai objek nyata.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif, bekerja sama, dan memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas secara langsung dalam pembelajaran IPAS. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dipilih karena tahapan pembelajarannya dapat diintegrasikan dengan aktivitas konkret yang berkaitan dengan keterampilan psikomotorik peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Psikomotorik Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Lantapan."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode ilmiah yang menggunakan data berbentuk angka serta analisis statistik dalam proses pengolahannya. Pendekatan ini digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan melalui pengukuran secara objektif dan sistematis (Syahroni, 2022).

Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap keterampilan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Lantapan. Data

yang diperoleh berupa skor keterampilan psikomotorik peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yang kemudian dianalisis secara statistik.

Penelitian ini menggunakan Pre-Experimental Design dengan bentuk One-Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini hanya terdapat satu kelompok penelitian tanpa kelompok kontrol. Pengukuran dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan setelah diberikan perlakuan (posttest). Hasil pretest dan posttest kemudian dibandingkan untuk mengetahui perubahan keterampilan psikomotorik peserta didik setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) (Azizah et al., 2021).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi dan wawancara bersama wali kelas IV SDN Lantapan pada tanggal 24 Juli 2026. Kegiatan tersebut dilakukan untuk memperoleh informasi awal mengenai kondisi pembelajaran IPAS serta pelaksanaan penilaian keterampilan psikomotorik peserta didik di kelas IV. Selanjutnya, pada tanggal 22 Agustus 2026, peneliti mengantarkan surat izin penelitian dari Badan Riset dan Inovasi Daerah (BRIDA) sebagai bagian dari persiapan pelaksanaan penelitian di SDN Lantapan.

Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SDN Lantapan dengan menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest Design. Pelaksanaan penelitian utama dilakukan pada tanggal 27 dan 28 Agustus 2026. Pada tanggal 27 Agustus 2026 dilaksanakan pretest untuk memperoleh data keterampilan psikomotorik peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, pada tanggal 28 Agustus 2026 dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai perlakuan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan posttest pada hari yang sama. Adapun rangkaian kegiatan penelitian dijelaskan sebagai berikut.

a. Pelaksanaan Pretest

Pelaksanaan pretest dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2026. Pada kegiatan ini, peneliti memberikan tes awal berupa tugas unjuk kerja secara individual menggunakan LKPD dan tanaman Sambang Getih sebagai

objek nyata untuk memperoleh data keterampilan psikomotorik peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Peserta didik diminta menggunakan gunting untuk memotong dan memisahkan bagian tanaman Sambang Getih yang terdiri atas akar, batang, dan daun. Selanjutnya, peserta didik menempatkan dan menempelkan bagian tumbuhan tersebut pada LKPD serta memasangkan label nama dan fungsi pada bagian tumbuhan yang sesuai.

Selama kegiatan berlangsung, keterampilan psikomotorik peserta didik diamati oleh observer berdasarkan aspek Manipulasi (P2), Presisi (P3), dan Artikulasi (P4) menggunakan lembar observasi keterampilan psikomotorik peserta didik. Kegiatan pretest diikuti oleh 16 peserta didik yang hadir pada saat pelaksanaan penelitian.

b. Pemberian Perlakuan melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Pemberian perlakuan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2026 pada peserta didik kelas IV SDN Lantapan. Pembelajaran dilaksanakan pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya melalui kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang memuat lima tahapan model Teams Games Tournament (TGT), dan kegiatan penutup. Adapun pelaksanaan kegiatan pembelajaran dijelaskan sebagai berikut.

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran diawali dengan peneliti mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa. Selanjutnya, peneliti memeriksa kehadiran dan memastikan kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Peneliti kemudian melakukan ice breaking sederhana dan memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan tumbuhan di lingkungan sekitar. Jawaban peserta didik dikaitkan dengan materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya. Setelah itu, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan berdasarkan lima tahapan model

pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), yaitu penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), turnamen (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Pelaksanaan setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut.

a) Penyajian Kelas (Class Presentation)

Mengawali kegiatan inti, peneliti melaksanakan tahap penyajian kelas (class presentation) dengan melakukan ice breaking mengenai bagian tubuh tumbuhan. Selanjutnya, peneliti menyampaikan materi menggunakan media PPT yang memuat materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya. Peneliti menjelaskan bagian tumbuhan yang terdiri atas akar, batang, dan daun beserta fungsi masing-masing bagian. Selain menggunakan media PPT, peneliti juga menunjukkan tanaman Sambang Getih sebagai objek nyata agar peserta didik dapat mengamati secara langsung bagian-bagian tumbuhan yang sedang dipelajari. Selama penyampaian materi, peneliti melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dijelaskan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

b) Belajar dalam Kelompok (Teams)

Setelah kegiatan penyajian kelas selesai, pembelajaran dilanjutkan dengan belajar dalam kelompok (teams). Peneliti membagi peserta didik menjadi empat kelompok heterogen yang masing-masing terdiri atas 5–6 peserta didik. Setiap kelompok memperoleh poster tanaman Sambang Getih sebagai media untuk membantu kegiatan diskusi. Melalui poster tersebut, peserta didik bersama anggota kelompok mengidentifikasi bagian tumbuhan berupa akar, batang, dan daun serta mendiskusikan fungsi dari masing-masing bagian. Selama kegiatan kelompok berlangsung, peneliti memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan.

c) Permainan (Games)

Usai kegiatan belajar dalam kelompok, peserta didik mengikuti tahap permainan (games). Peneliti terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan kepada peserta didik. Setiap kelompok kemudian memperoleh kartu nama bagian tumbuhan dan kartu fungsi sebagai

media permainan. Dengan menggunakan kartu tersebut, peserta didik bekerja sama untuk mencari dan mencocokkan nama bagian tumbuhan dengan fungsi yang sesuai. Anggota kelompok berdiskusi dalam menentukan pasangan kartu yang tepat sebelum menyelesaikan permainan.

d) Turnamen (Tournament)

Kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan turnamen (tournament). Peneliti menjelaskan aturan pelaksanaan turnamen serta menyiapkan media berupa puzzle tanaman Sambang Getih, kartu nama bagian tumbuhan, dan kartu fungsi. Peserta didik mengikuti turnamen berdasarkan meja pertandingan yang telah disiapkan. Dalam pelaksanaannya, peserta didik menyusun puzzle tanaman Sambang Getih, kemudian menempatkan label nama bagian tumbuhan dan label fungsi pada bagian yang sesuai. Setiap peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk terlibat dalam kegiatan turnamen. Skor diberikan berdasarkan ketepatan peserta didik dalam menyelesaikan tugas pada kegiatan turnamen.

e) Penghargaan Kelompok (Team Recognition)

Sebagai tahap akhir dari rangkaian kegiatan TGT, peneliti melaksanakan penghargaan kelompok (team recognition). Peneliti menghitung dan merekapitulasi skor yang diperoleh masing-masing kelompok selama kegiatan permainan dan turnamen. Berdasarkan hasil perolehan skor tersebut, peneliti menetapkan kelompok yang memperoleh juara 1, juara 2, dan juara 3. Sebagai bentuk penghargaan, peneliti memberikan hadiah berupa botol minum kepada anggota kelompok yang memperoleh juara. Peneliti juga memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi dalam rangkaian kegiatan pembelajaran.

3) Kegiatan Penutup

Pada akhir pembelajaran, peneliti bersama peserta didik menyimpulkan materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya. Peneliti kemudian meminta peserta didik menyebutkan kembali bagian-bagian tumbuhan berupa akar, batang, dan daun serta fungsi dari masing-masing bagian tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan refleksi melalui beberapa pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari, kegiatan yang paling disukai, serta bagian kegiatan yang dianggap paling menantang oleh peserta didik.

Setelah kegiatan refleksi, peneliti memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dan menyampaikan pesan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran kemudian diakhiri dengan mengajak peserta didik berdoa bersama dan ditutup dengan salam.

Selama pemberian perlakuan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) diamati oleh observer menggunakan lembar observasi guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik. Pengamatan tersebut dilakukan untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan tahapan model TGT serta aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

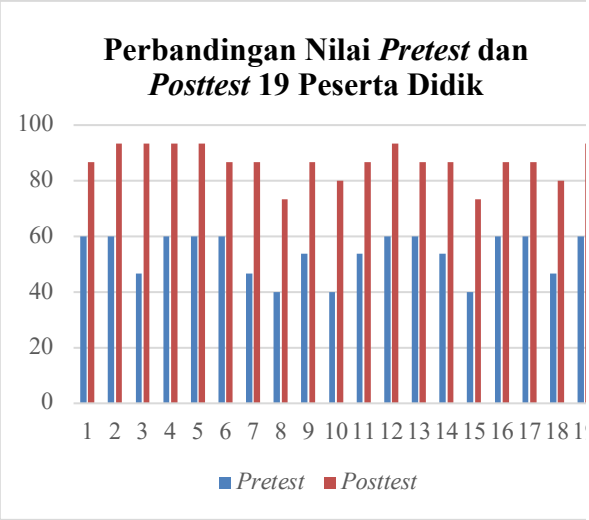
c. Pelaksanaan Posttest

Pelaksanaan posttest dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2026 setelah pemberian perlakuan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Kegiatan ini dilakukan secara individual untuk mengetahui keterampilan psikomotorik peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Pada kegiatan posttest, peserta didik melaksanakan tugas unjuk kerja yang setara dengan pretest menggunakan tanaman Sambang Getih baru dan LKPD baru dengan format yang sama seperti pada pretest. Peserta didik diminta menggunakan gunting untuk memotong dan memisahkan bagian tumbuhan Sambang Getih yang terdiri atas akar, batang, dan daun. Selanjutnya, peserta didik menempatkan dan menempelkan bagian tumbuhan tersebut pada LKPD serta memasangkan label nama dan fungsi pada bagian tumbuhan yang sesuai.

Selama kegiatan berlangsung, keterampilan psikomotorik peserta didik diamati oleh observer berdasarkan aspek Manipulasi (P2), Presisi (P3), dan Artikulasi (P4) menggunakan lembar observasi keterampilan psikomotorik peserta didik. Kegiatan posttest diikuti oleh 15 peserta didik yang hadir pada saat pelaksanaan penelitian.

Gambar 1 Perbandingan nilai pretest dan posttest



Gambar 2 Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Keterangan	Z	*Asymp. Sig.* (2-*tailed*)	Keterangan
Pretest–Posttest	-3,854	0,000	H_0 ditolak

Gambar 3 Dokumentasi kegiatan





D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap keterampilan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Lantapan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Lantapan terlaksana dengan sangat baik melalui tahapan class presentation, teams, games, tournament, dan team recognition. Setiap tahapan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penyampaian materi, kerja sama kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

2. Keterampilan psikomotorik peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan peserta didik dalam melaksanakan tugas unjuk kerja yang mencakup aspek Manipulasi (P2), Presisi (P3), dan Artikulasi (P4). Hasil perhitungan N-Gain juga menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan psikomotorik peserta didik berada pada kategori tinggi.

3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap keterampilan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Lantapan. Hal ini didasarkan pada hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan keterampilan psikomotorik peserta didik sebelum dan sesudah penerapan TGT. Dengan demikian, penerapan TGT dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS yang melibatkan kegiatan praktik dan aktivitas langsung untuk mendukung keterampilan psikomotorik peserta didik..

DAFTAR PUSTAKA

Epiari, N. K., Triyana, I. G. N., Riesa, G. A. A., & Mahendradhani. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di SD Negeri 1 Kawan. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(02), 198–206.

Fadila, P. N., Kesumawati, N., & Sukardi. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD. Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(2), 1474–1481.

Hefri, Y., & Suhartini, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dalam Praktikum terhadap Kemampuan Psikomotorik Peserta didik. Jurnal Pendidikan MIPA, 13(1), 73–77.

Meme, Y. O., Kua, M. Y., Dinatha, N. M., & Lawe, Y. U. (2024). Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Psikomotorik Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Muara Pendidikan, 9(1), 76–87.

Syahroni, M. I. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. Jurnal Al Musthafa, 2(3), 43–56.

Azizah, E. N., Primashanti, K. D., & Widyaningsih, I. (2021). Pengaruh Metode Eksperimen Melalui Media Realia terhadap Kemampuan Sains Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 8(1), 82–91.