

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA DIGITAL *BAAMBOOZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI GROGOL
BAMBANGLIPURO BANTUL**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

Disusun oleh :

Niswatun Nourina

NIM: 22104080071

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2025**

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niswatun Nourina

NIM : 22104080071

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi berjudul "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Digital *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Grogol Bambanglipuro Bantul" ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, skripsi saya adalah asli hasil karya/penelitian sendiri bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat dimaklumi dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 November 2025

Yang menyatakan



Niswatun Nourina

NIM. 22104080071

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niswatun Nourina

NIM : 22104080071

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqasyah saya menggunakan foto berjilbab dalam ijazah, sehingga jika di kemudian hari terdapat sesuatu hal, saya tidak akan menyalahkan pihak Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 November 2025

Yang menyatakan



Niswatun Nourina

NIM. 22104080071

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Niswatun Nourina
NIM : 22104080071
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Digital *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Grogol Bambanglipuro Bantul

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap skripsi/tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 26 November 2025

✓ Pembimbing

Dr. H. Jauhar Hatta, S. Ag, M. Ag.

NIP. 19711103 199503 1 001

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3779/Un.02/DT/PP.00.9/12/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA DIGITAL BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI GROGOL BAMBANGLIPURO BANTUL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NISWATUN NOURINA
Nomor Induk Mahasiswa : 22104080071
Telah diujikan pada : Rabu, 03 Desember 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

H Jauhar Hatta, S.Ag, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 69429bd79d110



Penguji I

Fitri Yuliawati, S.Pd.Si., M.Pd.Si
SIGNED

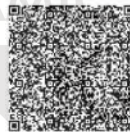
Valid ID: 693f3c94d5e02



Penguji II

Izzatin Kamala, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 69415d96089f8



Yogyakarta, 03 Desember 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 694272758af35

HALAMAN MOTTO

“Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa :”¹

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾
إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

(Q.S. Al-Insyirah ayat 5-6)

*“Its never waste. Mau kamu akhirnya fokus mengurus anak-anak kamu. Mau kamu akhirnya terus berkarya dan berkarier. Itu pilihan kamu, tapi tidak ada dunia di mana pendidikan itu buang-buang waktu!”*²

(Maudy Ayunda)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Al-Qur'an. *Al-Insyirah* [94]:5-6. Terjemahan Kementerian Agama RI, dalam laman <https://quran.kemenag.go.id/> diakses 09 November 2025 pukul 19.38 WIB.

² Maudy Ayunda, “Apapun akhirnya nanti, raih pendidikan tinggi gak ada yang sia-sia.” *Instagram*, dalam laman <https://www.instagram.com/p/C9w2XEETmNM/> diakses 09 November 2025 pukul 20.00 WIB.

HALAMAN PESEMBAHAN
KARYA INI PENELITIAN PERSEMBAHKAN KEPADA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA



HALAMAN ABSTRAK

Niswatun Nourina, “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Digital *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Grogol Bambanglipuro Bantul.” *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2025.

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan akademik dan sosial peserta didik. Salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh serta besar pengaruh model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital *Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Grogol Bambanglipuro Bantul. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan populasi peserta didik kelas IV A dan IV B yang masing-masing kelas berjumlah 30 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan melalui teknik *non-probability sampling* karena kelas telah terbentuk secara tetap. Pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda yang telah divalidasi. Analisis data meliputi uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), dilanjutkan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* dan uji *NGain*, dengan kriteria signifikansi $< 0,05$.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, dibuktikan dengan nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,007 < 0,05$. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar dengan nilai *NGain* sebesar 0,315 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, model *Cooperative Learning* Tipe TGT berbantuan media digital *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, *Baamboozle*, dan Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ
الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberi taufik, hidayah dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tercurah kepada nabi agung Muhammad SAW juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi peneliti. Dalam mengatasinya peneliti tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi di kampus tercinta UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu peneliti dalam menjalani studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Dr. Luluk Mauluah, M.Si. dan Anita Ekantini. M.Pd., selaku ketua dan sekretaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan banyak masukan dan nasehat kepada peneliti selama menjalani studi program Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dr. H. Jauhar Hatta, S.Ag., M.Ag., sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
5. Ibu Izzatin Kamala, M.Pd., selaku penasehat akademik yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberi nasehat serta masukan yang tidak ternilai harganya kepada peneliti.
6. Ibu Poniym, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Grogol yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri Grogol Bambanglipuro Bantul.
7. Ibu Sugiartini, S.Pd., wali kelas IV-A yang telah membantu memberikan informasi dan mendampingi selama proses penelitian berlangsung.

8. Ibu Rinofita Meitara Kurniawati, S.Pd., wali kelas IV-B yang telah membantu memberikan informasi dan mendampingi peneliti selama proses penelitian berlangsung.
9. Teman-teman kelas IV-A dan IV-B SD Negeri Grogol yang telah membantu peneliti selama proses penelitian berlangsung.
10. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda H. Muh. Hisyam, S.Pd.I. sosok yang tak pernah lelah menjadi sumber kekuatan dalam diam. Terimakasih atas setiap doa yang tak pernah putus, atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai kepada tahap ini, demi anak perempuanmu dapat mengenyam pendidikan sampai pada tingkat ini. Langkahku hari ini adalah buah dari pengorbanan dan cinta yang tak terhingga yang telah ayah berikan. Semoga ayah panjang umur dan bahagia selalu. Skripsi ini kupersembahkan sebagai wujud rasa hormat dan terima kasihku yang terdalam.
11. Pintu surgaku, Ibunda Hj. Yuni Maryati. Perempuan kuat dan paling tulus dalam hidupku. Terimakasih atas cinta, kesabaran, dan doa Ibu yang tak pernah berhenti, yang menjadi sumber kekuatan terbesar dalam setiap langkahku. Di balik pencapaian ini, ada air mata dan pengorbanan yang mungkin tak pernah terucap, namun begitu besar artinya. Beliau memang tak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, gelar ini bukan hanya milikku, tapi juga milik Ibu sebagai wujud nyata dari mimpi Ibu. Skripsi ini kupersembahkan sebagai bentuk cinta, terima kasih, dan bakti tulusku atas semua yang telah Ibu perjuangkan sepanjang hidupku.
12. Kepada kedua kakakku tercinta, Yunan Budi Arta dan Siti Ngaisah. Terimakasih telah menjadi bagian dari kekuatanku. Dalam setiap proses yang kulalui, ada doa-doa kalian yang tak terdengar namun bisa kurasakan. Terimakasih atas segala bantuan baik dari materi dan dukungan yang kalian berikan.
13. Kepada keempat adikku tersayang dan keponakan kesayanganku, Jauhar Kurnia Ramadhan, Khariris Sovia, Rayhan Abdalla, Alm. Abdillah Nasyir dan ponakan kesayanganku Arthaya Aghniya Aizza. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan peneliti. Berkontribusi dalam proses penyusunan skripsi ini baik tenaga maupun waktu untuk peneliti. Terimakasih telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan mengajarkan arti kesabaran.
14. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Niki Suprayogi. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup peneliti. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga, waktu, maupun materi yang diberikan kepada peneliti. Terimakasih telah menjadi rumah, pendamping segala hal yang menemani, mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberi semangat untuk meraih apa yang menjadi impian peneliti.

15. Kepada pemilik NIM 22104080072, Rizka Nur Latifah. Terimakasih telah mendengarkan, membantu, menasihati, dan berbagi tawa maupun kesulitan selama perjalanan kuliah ini. Terimakasih telah menjadi bagian dari setiap langkah, perjuangan, dan kenangan yang tak terlupakan.
16. Seluruh teman perjuangan peneliti, “Asanka Abisatya” yang selalu memberikan semangat, kebersamaan, serta mengukir kenangan berharga selama masa studi.
17. Kepada pihak yang tidak bisa disebutkan namanya, namun telah menemani selama penyelesaian skripsi.
18. Terakhir saya ucapkan terimakasih kepada wanita sederhana yang memiliki harapan besar. Terimakasih kepada peneliti skripsi ini yaitu diri saya sendiri, Niswatun Nourina. Anak perempuan kedua yang menjadi harapan besar kedua orang tuanya. Terimakasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai akhir. Berbahagialah selalu dengan dirimu sendiri. Rayakan kehadiranmu sebagai berkah dimanapun kamu berada. Jangan sia-siakan usaha dan doa yang selalu kamu langitkan.

Peneliti sangat menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dalam kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 20 November 2025

Peneliti,



Niswatun Nourina

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PESEMBAHAN	vii
HALAMAN ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Pikir	26
D. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis dan Desain Penelitian	30
1. Jenis Penelitian	30
2. Desain Penelitian.....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
1. Lokasi Penelitian	31

2. Waktu Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
1. Populasi Penelitian	32
2. Sampel Penelitian.....	33
D. Variabel Penelitian.....	33
1. Variabel Bebas (Independen Variable) X	33
2. Variabel Terikat (Dependen Variable) Y.....	33
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	34
1. Teknik Pengumpulan Data	34
2. Instrument Pengumpulan Data	35
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	37
1. Validitas	37
2. Reliabilitas.....	39
G. Daya Beda dan Taraf Kesukaran Soal	41
1. Daya Pembeda Soal.....	41
2. Taraf Kesukaran Soal	42
H. Teknik Analisis Data.....	43
1. Uji Prasyarat.....	43
2. Uji Hipotesis.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil Penelitian.....	49
B. Pembahasan	61
BAB V KESIMPULAN.....	67
A. Simpulan.....	67
B. Keterbatasan Penelitian	67
C. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel I. 1 Data Nilai Asesmen Tengah Semester (ATS)	3
Tabel II. 1 Sintaks Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	12
Tabel III. 1 Jadwal Penelitian.....	32
Tabel III. 2 Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Grogol	33
Tabel III. 3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	36
Tabel III. 4 Kisi-Kisi Instrumen Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	36
Tabel III. 5 Tabel r.....	38
Tabel III. 6 Tingkat Reliabilitas Soal	40
Tabel III. 7 Daya Pembeda Soal.....	41
Tabel III. 8 Taraf Kesukaran Soal	42
Tabel III. 9 Kriteria Nilai Gain.....	48
Tabel IV. 1 Total Skor Variabel Y (Hasil Belajar) Kelas Kontrol	49
Tabel IV. 2 Total Skor Variabel Y (Hasil Belajar) Kelas Eksperimen.....	50
Tabel IV. 3 Hasil Uji Validitas.....	52
Tabel IV. 4 Hasil Uji Reliabilitas	53
Tabel IV. 5 Hasil Uji Daya Pembeda Soal	53
Tabel IV. 6 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	54
Tabel IV. 7 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen	55
Tabel IV. 8 Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	57
Tabel IV. 9 Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	57
Tabel IV. 10 Hasil Uji Normalitas	58
Tabel IV. 11 Hasil Uji Homogenitas	58
Tabel IV. 12 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	59
Tabel IV. 13 Hasil Rata-Rata Nilai.....	60
Tabel IV. 14 Hasil Uji N-Gain.....	60
Tabel IV. 15 Rekapitulasi Nilai N-Gain.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Media Digital <i>Baamboozle</i>	18
Gambar II. 2 Tampilan Bentuk Kuis Media Digital <i>Baamboozle</i>	18
Gambar II. 3 Kerangka Berpikir	28
Gambar III. 1 Bagan Variabel Penelitian	34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Penunjukkan Pembimbing Skripsi	78
Lampiran II Permohonan Kesiapan Uji Validasi Instrumen	79
Lampiran III Validasi Instrumen Observasi Keterlaksanaan	80
Lampiran IV Validasi Instrumen Tes	83
Lampiran V Kisi-kisi Instrumen Observasi Keterlaksanaan	86
Lampiran VI Kisi-kisi Instrumen Tes	87
Lampiran VII Modul Ajar Kelas IV A (Kelas Kontrol)	88
Lampiran VIII Modul Ajar Kelas IV B (Kelas Eksperimen)	98
Lampiran IX Instrumen Observasi Keterlaksanaan	109
Lampiran X Tes Pilihan Ganda	114
Lampiran XI Daftar Hadir Seminar Proposal	117
Lampiran XII Berita Acara Seminar Proposal	118
Lampiran XIII Pengesahan Seminar Proposal	119
Lampiran XIV Surat Izin Penelitian	120
Lampiran XV Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	121
Lampiran XVI Kartu Bimbingan Skripsi	122
Lampiran XVII Lembar Hasil Observasi Keterlaksanaan	124
Lampiran XVIII Lembar Hasil Instrumen Tes	130
Lampiran XIX Nilai Asesmen Tengah Semester (ATS) IPAS kelas IV A	133
Lampiran XX Nilai Asesmen Tengah Semester (ATS) IPAS kelas IV B	134
Lampiran XXI Data Hasil Instrumen Tes Kelas IV A	135
Lampiran XXII Data Hasil Instrumen Tes Kelas IV B	136
Lampiran XXIII Output Uji Instrumen Tes Hasil Belajar	137
Lampiran XXIV User Education	140
Lampiran XXV Sertifikat PBAK	141
Lampiran XXVI Sertifikat PLP	142
Lampiran XXVII Sertifikat KKN	143
Lampiran XXVIII Sertifikat ICT	144
Lampiran XXIX Sertifikat TOEFL	145
Lampiran XXX Sertifikat TOAFL	146
Lampiran XXXI Sertifikat PKTQ	147
Lampiran XXXII Dokumentasi	148
Lampiran XXXIII Daftar Riwayat Hidup Peneliti	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap bagian masyarakat dan pemerintah harus memberikan perhatian khusus pada pendidikan, yang merupakan topik yang sangat penting. Sejak jenjang sekolah dasar, setiap generasi harus memiliki kemampuan akademik dan sosial yang memadai karena perkembangan zaman yang cepat. Peserta didik harus diberikan bukan hanya pengetahuan dasar, tetapi juga keterampilan belajar dan keterampilan sosial yang akan membantu mereka belajar lebih jauh.³

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa pembelajaran harus menarik, merangsang, menyenangkan, dan menantang agar peserta didik aktif berpartisipasi. Proses pembelajaran seharusnya memberikan ruang bagi peserta didik. Oleh karena itu kegiatan belajar mengajar harus dirancang dengan baik serta tepat agar mendukung peserta didik untuk belajar dengan baik dan mengembangkan potensi secara optimal.⁴

Belajar bukan hanya bagaimana guru memberi materi peserta didiknya, tetapi juga bagaimana guru mengelola pembelajaran dan menciptakan situasi kelas yang mendukung pemahaman. Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang nyata, yang memungkinkan mereka memahami materi dengan lebih baik. Model pembelajaran yang tepat akan membantu menciptakan suasana kelas yang aktif dan mendukung.⁵

Peserta didik sering menjadi bosan dan tidak memperhatikan setelah belajar dengan model konvensional. Keberhasilan pembelajaran saat ini sangat dipengaruhi oleh strategi mengajar guru. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus membuat kegiatan yang memungkinkan peserta didik terlibat, menunjukkan kemampuan mereka, dan mendapatkan bimbingan yang tepat. Akibatnya, memilih model pembelajaran yang sesuai sangat penting.⁶

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial(IPAS) adalah salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar karena kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik agar mereka dapat mengembangkan

³ Eni Sundari dan Titis Setyabudi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pkn SD," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 09, No. 02, DOI: 10.23969/jp.v9i2.13463, Juni 2024, hlm. 1845.

⁴ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016*, 28 Juni 2016.

⁵ Ayu Anjani dkk., "Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar," *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 4, No. 1, DOI: 10.36088/fondatia.v4i1.442, Maret 2020, hlm. 68.

⁶ Rendi Khusnudin dan Titi Anjarini, "Model Pembelajaran Teams Games Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa," *Jurnal Educatio*, Vol 8, No. 04, DOI: 10.31949/educatio.v8i4.2577, Desember 2022, hlm. 1247.

minat, bakat, dan kompetensi mereka sendiri.⁷ Keputusan untuk memilih IPAS dalam penelitian ini didasarkan pada karakter mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih luas dan kontekstual.⁸ Pembelajaran IPAS membutuhkan pemahaman konsep yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Jadi, model pembelajaran yang menarik dan sesuai sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Jika peserta didik tertarik dengan pelajaran, mereka akan lebih memahami materi, yang berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal.⁹

Namun, pembelajaran di lapangan masih menghadapi banyak tantangan dalam kenyataannya. Guru masih dominan menggunakan model konvensional yang berpusat pada guru, yang mengurangi keterlibatan peserta didik dalam kelas. Suasana kelas menjadi monoton karena selama proses pembelajaran dari awal hingga akhir ceramah dan buku menjadi sumber belajar utama. Alat bantu dan media pembelajaran digital belum digunakan secara efektif. Akibatnya, pembelajaran menjadi tidak menarik bagi peserta didik dan hasil belajar rendah.¹⁰¹¹¹²

Berdasarkan prasurvei yang dilakukan pada 15 September 2025 di kelas IV SD Negeri Grogol menunjukkan bahwa peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak mendapatkan umpan balik yang cukup. Selain itu, guru tidak menggunakan berbagai media pembelajaran, sehingga peserta didik tidak memiliki banyak kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. tidak adanya variasi model pembelajaran menyebabkan partisipasi peserta didik rendah, yang berdampak pada hasil belajar IPAS. Kondisi ini harus diperbaiki agar peserta didik lebih terlibat dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Data hasil belajar IPAS yang belum optimal memperkuat masalah tersebut. Sebuah survei yang dilakukan pada 28 September 2025 terhadap wali kelas IV A

⁷ Atika Cahya Fajriyati Nahdiyah dkk., "Konsep Pendidikan Perspektif Filsafat Humanisme dalam Kurikulum Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka (MBKM)," *Jurnal Filsafat Indonesia*, Vol 6, No. 2, DOI: 10.23887/jfi.v6i2.56092, Juni 2023, hlm. 146.

⁸ Indah Nur Aziza Alfatonah dkk., "Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV," *Jurnal Basicedu*, Vol 7, No. 6, DOI: 10.31004/basicedu.v7i6.6372, November 2023, hlm. 3998-3999.

⁹ Taqwa Nur Ibad dkk., "Kurikulum dan Pendidikan: Kajian Konseptual Pembelajaran Science di Madrasah Ibtidaiyah Indonesia dan Sekolah Dasar Negara Maju," *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 7, No. 2, DOI: 10.29240/jpd.v7i2.8674, Desember 2023, hlm. 165.

¹⁰ Sofiyan Siregar, "Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah," *Skripsi*, Medan: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2022, hlm. 3-4.

¹¹ Sri Sulastris dkk., "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT)," *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, Vol 3, No. 1, DOI: 10.25157/j-kip.v3i1.6517, Februari 2022, hlm. 241.

¹² Adrian Yanuar Prameswara dan Intansakti Pius X, "Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif: Indonesia," *SAPA - Jurnal Kateketik dan Pastoral*, Vol 8, No. 1, DOI: 10.53544/sapa.v8i1.327, Mei 2023, hlm. 2.

dan IVB¹³ menunjukkan bahwa sejumlah besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, guru mengonfirmasi bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru melalui ceramah. Akibatnya, peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam diskusi dan meningkatkan hasil belajar.

Tabel I. 1 Data Nilai Asesmen Tengah Semester (ATS)

KKM	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik		Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
			Tuntas	Belum Tuntas		
75	IV A	30	12	18	40%	60%
	IV B	30	14	16	47%	53%

Tabel nilai ATS tersebut menunjukkan bahwa 60% peserta didik kelas IV A dan 53% peserta didik kelas IV B belum mencapai KKM mata pelajaran IPAS. Data ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran harus diperbaiki agar peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi.

Ketidakterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah penyebab rendahnya hasil belajar. Peserta didik yang tidak terlibat biasanya hanya menerima informasi tanpa mengolahnya, yang mengakibatkan pemahaman mereka menjadi kurang. Ini bertentangan dengan prinsip konstruktivisme, yang menekankan betapa pentingnya berinteraksi, berbicara, dan berpartisipasi secara aktif dalam pengetahuan. Akibatnya, model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.¹⁴

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT bisa menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam situasi ini. Dalam model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT, peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar melalui permainan, kerja sama kelompok, dan diskusi. Dalam aktivitas ini, peserta didik dapat berinteraksi, menyampaikan pendapat, dan menghargai perspektif teman mereka. Pembelajaran yang dikemas dengan cara yang menyenangkan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Ini sesuai dengan sifat peserta didik sekolah dasar yang menyukai kegiatan belajar sambil bermain.¹⁵

Teori konstruktivisme mendukung penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT karena menekankan betapa pentingnya bagi peserta

¹³ Wawancara dengan Sugiartini dan Rinofita Meitara, Guru Kelas IV A dan IV B, di SD Negeri Grogol Bambanglipuro Bantul, Tanggal 28 September 2025.

¹⁴ Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani, "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol 8, No. 4, DOI: 10.31949/jcp.v8i2.2767, Oktober 2022, hlm. 1021-1022.

¹⁵ Siti Rahimah Ikhsani dkk., "Karakteristik Pembelajaran Tematik Yang Ideal Pada Sekolah Dasar," *Student Scientific Creativity Journal*, Vol 1, No. 1, DOI: 10.55606/sscj-amik.v1i1.1126, Januari 2023, hlm. 290.

didik untuk belajar memahami melalui interaksi sosial. Peserta didik aktif menemukan makna dari apa yang mereka pelajari, bukan hanya menerima informasi secara pasif.¹⁶ Prinsip ini sejalan dengan TGT, yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama, saling membantu, dan mencapai tujuan pembelajaran bersama, yang menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.¹⁷

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT menghasilkan hasil belajar yang baik dan signifikan. TGT dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pelajaran dan membuat materi lebih mudah dipahami. Pada akhirnya, ini menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Model *cooperative learning* tipe TGT terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta mempermudah pemahaman materi, sehingga pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi. Namun, hal tersebut juga menunjukkan beberapa kelemahan, antara lain keterbatasan media pendukung pembelajaran yang digunakan, serta kesulitan dalam menyesuaikan tingkat kesukaran soal dengan kemampuan peserta didik yang berbeda.^{18,19,20} Dari kelemahan tersebut, penelitian ini mencoba mengembangkan model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media digital *Baamboozle* sebagai solusi, yang bertujuan meningkatkan partisipasi dan interaksi peserta didik, sehingga diharapkan dapat lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan di SD Negeri Grogol untuk membandingkan hasil belajar kelas dengan model kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media digital *baamboozle* dan kelas dengan model konvensional. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk mendorong semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik karena penggunaan TGT diharapkan meningkatkan suasana belajar dan meningkatkan kerja sama, motivasi, serta keterlibatan peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital *Baamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Grogol Bambanglipuro Bantul?
2. Seberapa besar pengaruh model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital *Baamboozle* terhadap hasil

¹⁶ Kadek Ayu Astiti dkk, *Teori Psikologi Konstruktivisme* (Bali: Nilacakra, 2024), hlm. 2.

¹⁷ Putu Lely Somya Prabawati dkk., "Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament pada Pembelajaran IPAS Terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol 10, No. 2, DOI: 10.51169/ideguru.v10i2.1838, Mei 2025, hlm. 1230.

¹⁸ Melinda Amalia, Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 1 Ringinpitu", *Skripsi*, Semarang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung, 2024.

¹⁹ Sofiyan Siregar, loc. cit., hlm. 44.

²⁰ Akhmad Fauzi dan Syiraful Masrupah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 2, No. 1, DOI: 10.59373/ngaos.v2i1.7, Februari 2024, hlm. 11.

belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Grogol Bambanglipuro Bantul?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital *Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Grogol Bambanglipuro Bantul.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital *Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Grogol Bambanglipuro Bantul.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut :

1. Teoritis
 - a. Diharapkan bahwa penelitian ini akan berkontribusi pada penelitian teoritis mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif khususnya model *cooperative learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - b. Temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi tambahan untuk mengembangkan teori pembelajaran aktif di tingkat sekolah dasar.

2. Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi peserta didik, guru, sekolah, dan bagi peneliti lain sebagai berikut :

- a. Bagi Peserta Didik
Diharapkan bahwa peserta didik akan berpartisipasi di kelas dengan lebih aktif, antusias, dan dengan motivasi yang lebih tinggi berkat model *cooperative learning* tipe TGT yang akan meningkatkan hasil belajar mereka.
- b. Bagi Guru
Penelitian ini dapat digunakan sebagai model pengajaran kreatif yang berbeda untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik di dalam kelas. Model *cooperative learning* tipe TGT adalah salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk menciptakan rencana pelajaran yang lebih menarik. Dengan bantuan media digital *Baamboozle* model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman mengenai pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta mengubah model pembelajaran dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik, sehingga tercipta lingkungan belajar yang efektif, imajinatif, dinamis, dan menyenangkan.
- c. Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, khususnya dalam mengembangkan model pembelajaran aktif dan kreatif. Penerapan model

pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media digital *Baamboozle* menjadikan sekolah yang lebih inovatif dan meningkatkan mutu serta kualitas pengajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan dasar pertimbangan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif, khususnya model *cooperative learning* tipe TGT dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan.



BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Digital *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Grogol Bambanglipuro Bantul” maka dapat diartikan kesimpulan yakni sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital *Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Grogol. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diketahui bahwa antara model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar memiliki taraf signifikansi $0,007 < 0,05$ sehingga H_a diterima, terdapat pengaruh yang signifikan antara model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar.
2. Pengaruh model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media digital *Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik dilihat pada uji N-Gain kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 0,315 yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di SD Negeri Grogol mampu mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif sesuai dengan indikator Taksonomi Bloom.

Secara keseluruhan, penggunaan media digital *Baamboozle* untuk mendukung model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT merupakan alternatif yang berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan, model ini tidak hanya mengaitkan pemahaman terhadap materi pembelajaran tetapi juga mendorong lingkungan belajar yang hidup dan kompetitif yang meningkatkan minat belajar peserta didik. Sehingga, model *cooperative learning* tipe TGT layak untuk diterapkan sebagai salah satu kemajuan dalam meningkatkan pembelajaran terutama dalam IPAS di sekolah dasar.

B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan yang diperoleh peneliti selama proses penelitian, terdapat beberapa keterbatasan yang ditemui dan bisa menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam penelitian selanjutnya guna meningkatkan kualitas penelitian yang lebih sempurna. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki

kekurangan yang perlu diperbaiki pada kesempatan berikutnya. Salah satu faktor yang memengaruhi adalah tingkat kesungguhan peserta didik dalam menjawab soal, yang dapat berpengaruh pada akurasi data yang diperoleh. Selain itu jumlah sampel yang hanya 30 peserta didik dirasa masih kurang untuk mencerminkan kondisi yang lebih luas.

Penelitian ini juga dilaksanakan dalam waktu singkat sehingga penerapan model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media digital *Baamboozle* belum mampu menggambarkan pengaruh jangka panjang terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, karena penilaian hasil belajar terfokus melihat pada aspek kognitif, hal ini belum sepenuhnya menangkap bagaimana model pembelajaran memengaruhi aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Perbedaan tingkat keterampilan peserta didik juga menimbulkan keterbatasan karena peserta didik berkontribusi secara berbeda dalam proses kolaboratif, yang dapat memengaruhi hasil penerapan model *cooperative learning* tipe TGT.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan, seperti penyediaan fasilitas yang memadai agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan efektif.
2. Bagi pendidik, model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Selain itu, hendaknya menciptakan suasana belajar yang menarik agar peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajarnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat memperluas variabel yang diteliti, tidak hanya aspek kognitif tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor, sesuaikan dengan proses penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terutama dalam hal alokasi waktu, fasilitas yang mendukung seperti media pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Selain itu, semoga dapat memberikan manfaat dan dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, Irfan, dan Yetti Supriyati. "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol 8, No. 3, DOI: 10.58258/jime.v8i3.3800, Agustus 2022, hlm. 2477-2478.
- Adijaya, Nuryansyah. "Mengukur Keterukuran Variabel Bebas Dalam Penelitian Quasi-Eksperimen." *Eduscience*, Vol 2, No. 2 (2017), hlm. 72.
- Adnyana, Made Eka. "Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Biologi." *Indonesian Journal of Educational Development*, Vol 1, No. 2, DOI: 10.5281/zenodo.4006233, Agustus 2020, hlm. 333.
- Alawiyah, Alfina, Jijim Sukron, dan Muhammad Aditya Firdaus. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Fitrah: Journal of Islamic Education*, Vol 4, No. 1, DOI: 10.53802/fitrah.v4i1.188, September 2023, hlm. 72.
- Alfatonah, Indah Nur Aziza, Yonada Viossa Kisda, Aisyah Septarina, Anzela Ravika, dan Ines Tasya Jadidah. "Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV." *Jurnal Basicedu*, Vol 7, No. 6, DOI: 10.31004/basicedu.v7i6.6372, November 2023, hlm. 3398-3399.
- Ali, Muhammad. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament disertai Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMAN 5 Palu." *Jurnal Banua Oge Tadulako*, Vol 2, No. 1, DOI: 10.22487/jbot.v2i1.1343, Mei 2022, hlm. 9.
- Al-Qur'an, Al-Baqarah 2:31, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019.
- Al-Qur'an. *Al-Insyirah* [94]:5-6, Terjemahan Kementerian Agama RI, dalam laman <https://quran.kemenag.go.id/> diakses 09 November 2025.
- Amalia, Melinda, "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 1 Ringinpitu", *Skripsi*, Semarang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung, 2024.
- Anggraini, Fitria Dewi Puspita, Aprianti Aprianti, Vilda Ana Veria Setyawati, dan Agnes Angelia Hartanto. "Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas." *Jurnal Basicedu*, Vol 6, No. 4, DOI: 10.31004/basicedu.v6i4.3206, Mei 2022, hlm. 6495-6498.
- Anjani, Ayu, Gita Harnum Syapitri, dan Rifka Izatul Lutfia. "Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar." *FONDATIA*, Vol 4, No. 1, DOI: 10.36088/fondatia.v4i1.442, Maret 2020, hlm. 68.
- Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrhan Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan

- Kuantitatif.” *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 1, No. 2, DOI: 10.61104/ihsan.v1i2.57, Juli 2023, hlm. 5.
- Ariani, Tri, dan Duwi Agustini. “Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak Terhadap Hasil Belajar Fisika.” *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, Vol 1, No. 2, DOI: 10.31539/spej.v1i2.271, Juni 2028, hlm. 70.
- Aulia, Putri dkk, "Buku Panduan Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Soal Implementasi Aplikasi SPSS", dalam laman <https://www.collegesidekick.com/study-docs/22119246> diunduh tanggal 26 Oktober 2025.
- Ayu, Kadek dkk, *Teori Psikologi Konstruktivisme*, Bali: Nilacakra, 2024.
- Azka Hanifa, Mila, dan Indra Adi Budiman. “Efektivitas Model Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.” *Buletin Ilmiah Pendidikan*, Vol 2, No. 1, DOI: 10.56916/bip.v2i1.444, Juli 2023. hlm. 119.
- Bayu, Dasep dkk, *Model-Model Pembelajaran*, Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2021.
- Buhari. “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globlisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, Vol 3, No. 1, DOI: 10.53299/jppi.v3i1.290, Juni 2023, hlm. 62.
- Cahyadi, Ani, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*, Serang: Laksita Indonesia, 2019, hlm. 47-48.
- Citra Anggraeni, Anggun, dan Supriyono Supriyono. “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” *Consilium: Education and Counseling Journal*, Vol 4, No. 1, DOI: 10.36841/consilium.v4i1.4279, Maret 2024. hlm. 248.
- Darna, Nana, dan Elin Herlina. “Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen.” *Jurnal ekologi Ilmu Manajemen*, Vol 5, No. 1, DOI: 10.2827/jeim.v5i1, April 2018, hlm. 288.
- Djollong, Andi Fitriani. “Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif.” *ISTIQRA'*, Vol 2, No. 1 (2014), hlm. 93.
- Fadila, Fani. “Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol 13, No. 4, DOI: 10.58230/27454312.1243, November 2024, hlm. 536-537.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)*, Vol 1, No. 2, DOI: 10.55606/jsr.v1i2.938, Maret 2023, hlm. 11-12.

- Fadillah, Destya Nuryandara, Suharyanto Suharyanto, dan Puji Rahayu Untari. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, Vol 5, No. 3, DOI: 10.54371/ainj.v5i3.487, September 2024, hlm. 323.
- Faidah, Nahdiah Nur, Hadiansah, Mila Listiawati, dan Imam M Yamin. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Liveworksheet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Pemanasan Global." *Jurnal Kiprah Pendidikan*, Vol 2, No. 2, DOI: 10.33578/kpd.v2i2.182, April 2023, hlm, 196.
- Fauzi, Akhmad, dan Syiraful Masrupah. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 2, No. 1, DOI: 10.59373/ngaos.v2i1.7, Februari 2024, hlm. 11.
- Fauziyah, Nur Endah Hikmah, dan Indri Anugraheni. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*, Vol 4, No. 4, DOI: 10.31004/basicedu.v4i4.459, Juli 2020, hlm. 858.
- Fitria, Ajeng, dan Enung Nurlaela. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar" *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 09, No. 1 (2023), hlm. 1015
- Fitri, Anisa dkk, *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- "Game Baamboozle: Gaya di Sekitar Kita," *Baamboozle*, diakses 05 Desember 2025, dalam laman <https://www.baamboozle.com/game/3729665>.
- Hamdani, Muhammad Surya, . Mawardi, dan Krisma Widi Wardani. "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol 3, No. 4, DOI: 10.23887/jisd.v3i4.21778, November 2019, hlm. 443.
- Hasanah, Zuriatun, dan Ahmad Shofiyul Himami. "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa." *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, Vol 1, No. 1, DOI: 10.54437/irsyaduna.v1i1.236, April 2021, hlm. 5.
- Heri, "Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh," dalam laman <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/> diunduh pada tanggal 09 November 2025.

- Hidayat, Aziz Alimul, *Cara Praktis Uji Statistika Dengan SPSS*, Surabaya: Healts Books Publishing, 2021.
- Humaeroh Alawiyah. "Pengaruh Media Pembelajaran Bamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa di Madrasah Aliyah AL-Muthohhar Kelas X.3." *IJER: Indonesian Journal of Educational Research*, Vol 1, No. 03, DOI: 10.5281/ZENODO.17285562, September 2025, hlm. 96.
- Husyain, Muh dkk, *Model Pembelejaraan Kreatif, Inspiratif, dan Motivatif*, Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2022.
- Ibad, Taqwa Nur, Agus Riyan Oktori, Finadatul Wahidah, dan Sigit Prasetyo. "Kurikulum dan Pendidikan: Kajian Konseptual Pembelajaran Science di Madrasah Ibtidaiyah Indonesia dan Sekolah Dasar Negara Maju." *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 7, No. 2, DOI: 10.29240/jpd.v7i2.8674, Desember 2023, hlm. 165.
- Indra, I Made, dan Cahyaningrum, Ika, *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Isfadilah, Isfadilah Sukma Miranti, Khamdun, dan Diana Ermawati. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pulutan 02 Salatiga." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol 9, No. 04, DOI: 10.36989/didaktik.v9i04.1873, September 2023, hlm. 2648.
- Jailani, M Syahrani, dan Firdaus Jeka. "Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 7, No. 3 (2023), hlm. 2632.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2025).
- Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol 8, No. 4, DOI: 10.31949/jcp.v8i2.2767, Oktober 2022, hlm. 1021-1022.
- Khusnudin, Rendi, dan Titi Anjarini. "Model Pembelajaran Teams Games Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa." *Jurnal Educatio*, Vol 8, No. 04, DOI: 10.31949/educatio.v8i4.2577, Desember 2022, hlm. 1247.
- Konitah, Nisaun, Anggit Prabowo, dan Dhimas Sista Anhar Ramadhani. "Penerapan Model TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II B SD Negeri Pakel." *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, Vol 4, No. 2, DOI: 10.5281/zenodo.4006233, Agustus 2024, hlm. 52.

- Kristiana, Ina, Atip Nurwahyunani, dan Endah Rita Sulistya Dewi. "Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Viii Mts N 1 Semarang." *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, Vol 6, No. 2, DOI:10.26877/bioma.v6i2.1740, Oktober 2017, hlm. 90.
- Kristiawati, Kristiawati, dan Heri Maria Zulfiati. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Kartu Poker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 2 Bejiarum Materi IPS ASEAN." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, Vol 6, No. 3, DOI: 10.20961/shes.v6i3.82320, November 2023, hlm. 169.
- Lestari, Novi Indah, Abdul Razak, Lufri Lufri, Zulyusri Zulyusri, dan Fitri Arsih. "Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, Vol 8, No. 1, DOI: 10.19109/bioilmi.v8i1.12917, Januari 2022, hlm. 27.
- Maria, Anly, dan Dikri Ramdani. "Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Masagi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol 2, No. 1, DOI: 10.37968/masagi.v2i1.297, Agustus 2023, hlm. 3.
- Maudy Ayunda, "Apapun akhirnya nanti, raih pendidikan tinggi gak ada yang sia-sia," *Instagram*, diakses tanggal 09 November 2025.
- Meitara, Rinofita, Wali Kelas IV B SD Negeri Grogol, di Ruang Kepala Sekolah SD Negeri Grogol, 28 September 2025.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016*, 28 Juni 2016.
- Mirdad, Jamal. "Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)." (*Indonesia jurnal Sakinah*) *Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, Vol 2, No. 1, DOI: 10.2564/js.v2i1.17, Maret 2020, hlm. 15.
- Mufida, Hanifa Aasaa, dan Supiana Dian Nurtjahyani. "Dinamika Pembelajaran Matematika Dalam Model Teams Games Tournament (TGT): Studi Kasus Penggunaan Media Interaktif Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol 10, No. 04, DOI: 10.36989/didaktik.v10i04.5211, Desember 2024, hlm. 235-241.
- Nahdiyah, Atika Cahya Fajriyati, Sigit Prasetyo, Nidya Ferry Wulandari, dan Ach Chairy. "Konsep Pendidikan Perspektif Filsafat Humanisme dalam Kurikulum Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka (MBKM)." *Jurnal Filsafat Indonesia*, Vol 6, No. 2, DOI: 10.23887/jfi.v6i2.56092, Juni 2023, hlm. 146.
- Ningsih, Tutuk. "Strategi Pembelajaran Ips Berbasis Digital Melalui Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Di SD

- Negeri 2 Samudra Kulon.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, Vol 5, No. 2, DOI: 10.37081/jipdas.v5i2.2925, Mei 2025, hlm. 1775.
- Nurfadhillah, Septy dan PGSD Universitas Muhammadiyah Tangerang, 4A, *Media Pembelajaran*, Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah*, Vol 3, No. 1, DOI: 10.33511/misykat.v3n1.171-210, Juni 2018, hlm. 174-175.
- Octavia, Shilphy, *Model-Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Oktavia, Mirani, dan Aliffia Teja Prasasty. “Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan.” *Simposium Nasional Ilmiah*, Vol 1, No. 1, DOI: 10.30998/simponi.v0i0.439, November 2019, hlm. 598.
- Paramastuti, Anindita, dan Mety Toding Bua. “Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 09, No. 04, DOI: 10.23969/jp.v9i04.19993, Desember 2024, hlm. 218.
- Prabawati, Putu Lely Somya, I Nyoman Jampel, dan I Ketut Suma. “Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament pada Pembelajaran IPAS terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol 10, No. 2, DOI: 10.51169/ideguru.v10i2.1838, Mei 2025, hlm. 1230.
- Prameswara, Adrian Yanuar, dan Intansakti Pius X. “Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif: Indonesia.” *SAPA - Jurnal Kateketik dan Pastoral*, Vol 8, No. 1, DOI: 10.53544/sapa.v8i1.327, Mei 2023, hlm. 2.
- Pramuaji, Krisan Andreas, dan Lobby Loekmono. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian : Questionnaire Empathy.” *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, Vol 9, No. 2, DOI: 10.23887/jibk.v9i2.18009, Desember 2018, hlm. 76.
- Ponidi dkk, *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Indramayu: Penerbit Adab, 2020.
- Putri, Rizka Anisa. “Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sdn 2 Terbanggi Subing”, *Skripsi*, Lampung: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2023.
- Raharjo, Sahid, "Cara Melakukan Uji Homogenitas Dengan SPSS", dalam laman <https://www.spssindonesia.com/2014/02/uji-homogenitas-dengan-spss.html> diunduh tanggal 26 Oktober 2025.

- Raharjo, Sahid, "Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol Dengan SPSS", dalam laman <https://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html> diunduh pada tanggal 26 Oktober 2025.
- Rahayuningsih, Yuyu Sri, dan Tatang Muhtar. "Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21." *Jurnal Basicedu*, Vol 6, No. 4, DOI: 10.31004/basicedu.v6i4.3433, Juni 2022, hlm. 6961.
- Ramadhan, Daffa Thufail, Rahmaniayah Dwi Astuti, dan Irwan Iftadi. "Uji Kelayakan Desain Kuesioner Budaya Keselamatan ECAST." *MATRIK*, Vol 21, No. 2, DOI: 10.30587/matrik.v21i2.1473, Maret 2021, hlm. 104.
- Ramadhina, Sri, Waliyul Maulana Siregar, Apiiek Gandamana, Husna Parluhutan Tambunan, dan Yusra Nasution. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 056012 Suka Jadi." *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, Vol 5, No. 3, DOI: 10.37081/jipdas.v5i3.3030, Agustus 2025, hlm. 2834.
- Rezki Sunardi, Nurul, Zulkifli Surahmat, Anirah Anirah, dan Rahmaniar Rahmaniar. "Penerapan Metode Game Based Learning Melalui Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris." *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, Vol 4, No. 1, DOI: 10.58917/ajjes.v4i1.153, Februari 2025, hlm. 52.
- Ridho'i, Mohammad. "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi." *JURNAL e-DuMath*, Vol 8, No. 2, DOI: 10.52657/je.v8i2.1809, Agustus 2022, hlm. 121.
- Ritonga, Melisa Aidillah, "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan", *Skripsi*, Medan: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020.
- Safitri, Dian, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020", *Skripsi*, Lampung: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2019.
- Saleh, M dkk, *Media Pembelajaran*, Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023.
- Santika, Rani dan Feri Noperman, "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika," *JURIDIKNAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v5i3>, April 2024, hlm. 87.

- Sari, Nurmala Puspita, "Macam-Macam Model Pembelajaran", dalam laman <https://id.scribd.com/document/848671798/Macam-Macam-Model-Pembelajaran>, diunduh pada tanggal 07 November 2025 pukul 11.27 WIB.
- Setiawan, Zulfa, Hari Anna Lastya, dan Sadrina Sadrina. "Penerapan TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli." *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol 5, No. 2, DOI: 10.21831/jee.v5i2.41437, November 2021, hlm. 133-134.
- Simarmata, Sari Wardani, dan Fahmi Ilyas Karo Karo. "Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Perilaku Menyimpang Siswa Kelas X Smk Swasta Satria Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal ANSIRU PAI*, Vol 3, No. 1 (2018), hlm. 67.
- Simeru, Arden dkk, *Model-Model Pembelajaran*, Klaten: Penerbit Lakeisha, 2023.
- Siregar, Sofyan, "Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah." *Skripsi*, Medan: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2022.
- Siti Rahimah Ikhsani, Arrum Tangawunisma, Atika Sholeha, Putra Divanka, dan Dede Indra Setiabudi. "Karakteristik Pembelajaran Tematik Yang Ideal Pada Sekolah Dasar." *Student Scientific Creativity Journal*, Vol 1, No. 1, DOI: 10.55606/sscj-amik.v1i1.1126, Januari 2023, hlm. 290.
- Sugiartini, Wali Kelas IV A SD Negeri Grogol, di Ruang Kepala Sekolah SD Negeri Grogol, 28 September 2025.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sulastrri, Sri dkk, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT)," *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, Vol 3, No. 1, DOI: 10.25157/j-kip.v3i1.6517, Februari 2022, hlm. 247.
- Sundari, Eni, dan Titis Setyabudi. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pkn SD." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 09, No. 02, DOI: 10.23969/jp.v9i2.13463, Juni 2024, hlm. 1845.
- Susanti, Sinta Ari, Deni Setiawan, Inayatul Jannah, dan Hefy Sulistyawati. "Pemanfaatan Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta." *Jurnal Sains Student Research*, Vol 02, No. 3, DOI: 10.61722/jssr.v2i3.1716, Juni 2024, hlm. 933-934.

- Toifur, Ahmad, dan Wahyu Dwi Kurniawan. "Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Vol 11, No. 2, DOI: 10.26740/jptm.v11n02, Juli 2022, hlm. 49.
- Ula, Novia Siti Syaripatul, dan Milah Jamilah. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT." *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, Vol 4, No. 3, DOI: 10.32832/jpg.v4i3.14383, Juli 2023, hlm. 203.
- Wahyudi, Widi, Didin Budiman, dan Endang Saepudin. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain." *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, Vol 1, No. 2, DOI: 10.17509/tegar.v1i2, Juli 2018, hlm. 5.
- Waruwu, Marinu, Siti Natijatul Pu'at, Patrisia Rahayu Utami, Elli Yanti, dan Marwah Rusydiana. "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol 10, No. 1, DOI: 10.29303/jipp.v10i1.3057, Februari 2025, hlm. 927.
- Wibowo, Afa. "Analisis Mendalam Tentang Keberhasilan Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, Vol 4, No. 4, DOI: 10.17977/um065.v4.i4.2024.7, Juni 2024, hlm. 2.
- Wulansari, Andhita Dessy, *Aplikasi Statistika Parametrik Dalam Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016.
- Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, dan Yumna Syaza Kani Putri. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)." *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, Vol 1, No. 1, DOI: 10.38035/jpsn.v1i1.14, Januari 2023, hlm. 15.
- Yusmantara, Mentik, "Cara Uji T-Test Independent Dengan SPSS", dalam laman <https://www.advernesia.com/blog/spss/cara-uji-t-test-independent-dengan-spss-dan-contohnya/> diunduh pada tanggal 26 Oktober 2025.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, dan Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, Vol 2, No. 3, DOI: 10.59246/alfihris.v2i3.843, Mei 2024, hlm. 66.
- Zahroni, Ardhan dkk, *Konstruktivisme: Pembelajaran Berpusat Pada Siswa*, Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024.
- Zalza Luthfiatun Nisa, Lutfi Ardiansyah, Isna Rahmawati. "Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SDN 1 Beluk." *Global Education Trends*, Vol 2, No. 1, DOI: 10.61798/get.v2i1.142, Juni 2024, hlm. 84.