

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Kebutuhan Hidup Manusia Melalui Model *Teams Games Tournament* pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Karangasem 4 Surakarta

Dewi Maya Ayu Septiana, Dian Wahyu Pratiwi, Kartika Chrysti Suryandari, Dwi Ratna Handayani

Universitas Sebelas Maret
dewimayaayus@gmail.com

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

This research was motivated by the low learning outcomes of grade 4 students in science and social learning on human life needs material. This study aims to determine the effectiveness of the application of cooperative learning models to IPAS learning and find out the improvement of IPAS learning outcomes Material for human life through the Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (TGT) in students in class IV SDN Karangasem 4 Surakarta Academic Year 2023/2024. This study uses the Classroom Action Research Method (CAR) which is carried out in two cycles with each cycle consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The research subjects are class IV students with a total of 21 students. Data collection techniques using test and non -test techniques. The results showed that the completeness of students' learning in the first cycle gained a percentage of 61.90%, increased in cycle II by 90.47%. Based on the results of the study it can be concluded that the application of the Cooperative Learning Model Type of Team Games Tournament (TGT) has been proven to be effective and can improve the learning outcomes of IPAS Human life needs in students in grade IV SDN Karangasem 4 Surakarta.

Keywords: Learning Outcomes, IPAS, Cooperative Learning Model, Team Games Tournament

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS materi kebutuhan hidup manusia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif terhadap pembelajaran IPAS dan mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS materi kebutuhan hidup manusia melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas IV SDN Karangasem 4 Surakarta Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama dua siklus dengan setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas IV dengan jumlah 21 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I memperoleh persentase sebesar 61,90%, meningkat pada siklus II sebesar 90,47%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi kebutuhan hidup manusia pada peserta didik kelas IV SDN Karangasem 4 Surakarta.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPAS, Model Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tournament*



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu komitmen terhadap proses pembelajaran yang bertujuan untuk membimbing, mengajar dan mengembangkan setiap individu untuk mencapai kemampuan yang dimilikinya. Dalam perkembangan pendidikan, pemerintah telah melaksanakan upaya atau tindakan untuk memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia. Upaya pengembangan kurikulum bertujuan untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan pendidikan Indonesia dan menghasilkan generasi yang berprestasi dan berkualitas (Angga, 2022).

Agustina (2022) mengemukakan bahwa mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka digabung menjadi satu kesatuan yang disebut IPAS. Pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk meningkatkan peran aktif siswa, bakat, rasa ingin tahu serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Perpaduan antara IPA dan IPS ini berkaitan dengan pandangan bahwa siswa sekolah dasar cenderung berpikir terhadap apapun secara menyeluruh. Selain itu, siswa sudah berada pada tahap berpikir secara konkrit namun belum memperhatikan hal-hal detail. Oleh karena itu dengan adanya perpaduan mata pelajaran IPA dan IPS, mereka dapat memahami fenomena alam dan sosial secara komprehensif. (Purnawanto, 2022)

Pembelajaran IPAS di sekolah menitikberatkan pada penguasaan keterampilan proses IPAS dan keterampilan kerja ilmiah dasar yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Namun problematika dunia pendidikan yang melanda sekarang adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam pembelajaran IPAS, proses kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar masih bersifat konvensional (Ahmad Susanto, 2013). Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti tanggal 7 Mei 2024 yang dilaksanakan pada semester II di SDN Karangasem 4 Surakarta, masih terdapat kelemahan pada proses pembelajaran IPAS yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV di SDN Karangasem 4 masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Berdasarkan hasil tes prasiklus menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang mendapat nilai di bawah KKM pada pembelajaran IPAS materi "Kebutuhan Hidup Manusia". Hasil tes prasiklus menunjukkan bahwa siswa tuntas belajar sebanyak 10 siswa dengan presentase sebesar 38% dan siswa belum tuntas belajar sebanyak 16 siswa dengan presentase sebesar 62%. Pembelajaran IPAS di SDN Karangasem 4 menitikberatkan pada penguasaan sekumpulan fakta dan konsep saja sehingga belum mampu mencapai hasil belajar yang utuh dan bermakna.

Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh cara guru dalam memberikan metode dan model pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru yang mana kegiatan pembelajaran sering dilakukan dengan metode ceramah. Tantangan yang dihadapi guru adalah IPA merupakan mata pelajaran baru sehingga guru harus berpikir kritis dan kreatif untuk dapat memberikan materi yang mudah diterima dan dimengerti oleh siswa sesuai dengan profil pelajar pancasila. Profil pelajar pancasila merupakan pengembangan kurikulum merdeka yang dicanangkan pemerintah untuk menciptakan generasi yang unggul dan berprestasi.

Keberhasilan pembelajaran IPAS erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang digunakan dalam merancang pembelajaran IPAS (Panji Rizalul Fattah et al, 2023). Model pembelajaran inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa yang dapat diterapkan pada pembelajaran IPAS adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran yang melibatkan sekelompok siswa tertentu untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan berbagai strategi yang memusatkan siswa dalam pembelajaran, lalu membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan tingkat kemampuan siswa yang berbeda-beda. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah model TGT (*Teams Games*

Tournament) yang dapat diterapkan di kelas sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa. Setianingsih (2021) menjelaskan bahwa TGT adalah model pembelajaran kolaboratif yang tidak hanya berkelompok saja tetapi juga diselingi permainan dan turnamen pada sintaks pembelajarannya. Model TGT merupakan model pembelajaran yang cocok bagi siswa karena dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan melatih kolaborasi kelompok. Selain itu, dalam sintaks model TGT juga memfokuskan pada interaksi antar siswa dalam tim atau kelompok sehingga dibutuhkan kerjasama kelompok untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Model pembelajaran kolaboratif tipe TGT menjadi solusi untuk permasalahan pembelajaran IPAS di kelas karena dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan pemecahan masalah, meningkatkan semangat siswa dalam belajar, serta menumbuhkan sikap tanggung jawab siswa dalam kelompok.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2022) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V MI YUPPI Wonokerto. Lalu, penelitian yang dilakukan oleh Marlita (2023) yang menunjukkan hasil yang serupa bahwa hasil belajar IPAS siswa meningkat melalui model TGT dengan menggunakan media FTB. Keterbaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian lainnya adalah penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan mengintegrasikan teknologi pembelajaran yaitu media quizizz. Hal ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan di kelas dan hasil belajar IPAS menjadi meningkat.

Berdasarkan pemikiran-pemikiran tersebut dan mengingat pentingnya model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam proses pembelajaran sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Kebutuhan Hidup Manusia Melalui Model Cooperative Learning Teams Games Tournament pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Karangasem 4 Surakarta".

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Trianto (2011), penelitian tindakan kelas adalah metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan penyelesaian permasalahan pada obyek yang diteliti, mengamati keberhasilan atau hasil tindakan, dan melakukan tindakan tindak lanjut bertujuan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Penelitian Tindakan Kelas dipilih peneliti karena siswa kelas IV SD N Karangasem 4 Surakarta mengalami kendala pembelajaran IPAS dan hasil belajar IPAS dalam kategori rendah.

Tindakan penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Kemmis & Mc Taggart mengemukakan ada empat langkah dalam PTK yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Arikunto, 2016). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD N Karangasem 4 Surakarta dengan jumlah 21 peserta didik. Lokasi penelitian berada di SD N Karangasem 4 Surakarta tepatnya di Jl. Pepaya No.1, Karangasem, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada Januari-Juni 2024. Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan tes hasil belajar siswa. Data hasil observasi berisi penerapan model TGT pada proses pembelajaran IPAS di kelas. Halik (2019) menjelaskan bahwa tes sebagai alat yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan memberikan tugas atau pertanyaan untuk diselesaikan oleh siswa. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dengan menggunakan metode analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil tes belajar dengan mencari rata-rata dan tingkat pencapaian untuk melihat peningkatan hasil belajar IPAS yang kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Karangasem 4 Surakarta. Tahap awal dalam penelitian tindakan kelas ini adalah observasi awal guna mengetahui hasil belajar IPAS dalam materi kebutuhan hidup manusia. Observasi pada awal ini dilakukan sebagai langkah kegiatan pra tindakan terhadap proses dan hasil pembelajaran IPAS sebelum dilakukan penerapan model pembelajaran yang baru. Dari observasi pra tindakan, didapatkan beberapa informasi mengenai keadaan dan situasi siswa di kelas IV sebelum penelitian dilakukan. Berdasarkan hasil pre-test, hanya 10 siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata diperoleh dengan membagi jumlah total nilai siswa dengan jumlah siswa, yaitu sebesar 50,7. Dengan mempertimbangkan situasi tersebut, perlu diterapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan kooperatif learning tipe TGT. Keberhasilan tindakan ini dapat dijelaskan berdasarkan pencapaian hasil belajar siswa di setiap siklus. Ketercapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan pada setiap siklus dapat diamati dalam tabel berikut.

Tabel 1. Data Hasil Belajar IPAS Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan	Siklus 1		Siklus 2	
	F	%	F	%
Tuntas	13	61,90%	19	90,47%
Tidak Tuntas	7	38,10%	2	9,53%
Jumlah	21	100%	21	100%
Nilai Terendah	30		50	
Nilai Tertinggi	80		100	
Nilai Rata-rata	71,90		82,85	

Berdasarkan pada tabel 1, dapat diketahui hasil belajar IPAS pada siklus 1 terdapat siswa yang telah mencapai ketuntasan sebanyak 13 siswa (61,9%), dan sebanyak 7 siswa (38,10%) yang belum tuntas. Pada siklus I, nilai terendah adalah 30, nilai tertinggi adalah 80, sedangkan nilai rata-rata kelas adalah 71,90. Berdasarkan temuan penelitian, pembelajaran IPAS pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan. Karena kurang dari 75% siswa yang mencapai KKM, penelitian berlanjut ke siklus II. Perencanaan tindakan pada siklus II disusun berdasarkan hasil evaluasi dari pelaksanaan siklus I. Berdasarkan pada tabel 1, dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan adalah 2 siswa atau 9,53%, sementara 19 siswa atau 90,47% telah tuntas belajar. Pada siklus II, nilai terendah adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 100, dengan rata-rata nilai kelas sebesar 82,85. Berdasarkan pengamatan pada siklus II, siswa mulai menunjukkan antusiasme dalam proses pembelajaran. Kenaikan hasil belajar afektif siswa terlihat dari peningkatan nilai rata-rata yang naik dari 71,90 pada siklus I menjadi sebesar 82,85 pada siklus II.

Pada siklus I, guru telah menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan baik agar kegiatan pembelajaran berjalan secara optimal. Namun, masih terlihat beberapa kekurangan dalam kegiatan siklus I. Siswa masih belum antusias dalam diskusi kelompok serta tanya jawab. Selain itu, ketika pembagian kelompok yang ditentukan oleh guru, banyak siswa yang protes dan enggan untuk bergabung dengan kelompok yang ditentukan. Hal ini menyulitkan guru dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, masih terdapat siswa yang belum percaya diri dalam menyampaikan informasi serta berpendapat dalam kegiatan kelompok. Selain itu, kurangnya antusiasme siswa untuk berdiskusi dalam kelompok disebabkan oleh rasa malas menulis dan menyelesaikan LKS yang diberikan oleh

guru. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, penerapan model kooperatif tipe TGT belum berjalan dengan baik.

Pada siklus II, kualitas pembelajaran ditingkatkan agar siswa dapat memahami materi dengan baik sehingga dapat mencapai ketuntasan belajar. Perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran ini dilakukan agar siswa mampu mencapai ketuntasan dalam belajar. Berbagai cara diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, misalnya guru memberikan ice breaking di awal pembelajaran, quiz berbasis teknologi (*wardwall*), dan mengoptimalkan media pembelajaran. Selain itu, upaya yang dapat dilakukan guru untuk memberikan motivasi kepada siswa ditingkatkan dengan cara memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi dalam evaluasi hasil belajar serta aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Natalia (2014), yaitu penghargaan diberikan kepada siswa yang memperoleh hasil baik dengan tujuan untuk menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar mereka terhadap pencapaian yang sudah diraih. Pendapat ini sejalan dengan Sudana (2016) yang mengemukakan bahwa memberikan penghargaan berupa *reward* atau hadiah dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif.

Hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II memperlihatkan bahwa pengelolaan pembelajaran telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Hal ini terlihat dari kualitas guru dalam mengkondisikan kelas dengan lebih baik, yang membuat siswa menjadi antusias dan lebih kondusif dalam pembentukan kelompok, menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kelompok, saling bekerja sama, dan mampu berdiskusi dengan baik. Pembelajaran berjalan dengan baik dan siswa mulai menunjukkan rasa percaya diri untuk berbicara di kelas dan dalam kelompoknya, permainan dan turnamen. Model pembelajaran kooperatif TGT merupakan model yang memungkinkan siswa bertanggung jawab mempelajari materi yang ingin diajarkan kepada temannya, sehingga menunjukkan peningkatan dari pretest ke siklus II. Sudarti (2015) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan dalam model pembelajaran kooperatif TGT dapat membantu siswa belajar lebih santai dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, jujur, kerja sama, kompetisi yang baik, dan antusiasme dalam pembelajaran. Kelebihan pembelajaran kolaboratif tipe TGT antara lain meningkatkan hasil dan motivasi belajar, mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar, melatih siswa berinteraksi dengan orang lain, meningkatkan sikap tanggung jawab, kepekaan dan toleransi.

Senada dengan temuan Marlita (2023) yang menyimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar IPAS menggunakan model TGT melalui media FTB. Para peneliti telah menerapkan model TGT berbasis media FTB dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran yang dirancang untuk melatih siswa dalam bekerja sama selama diskusi kelompok. Model ini berfungsi sebagai media belajar yang inovatif, kreatif, kontekstual, menarik dan mudah diterapkan oleh siswa secara individu, sehingga mendukung peningkatan hasil belajar mereka.

Berdasarkan pemaparan di atas, diperoleh peningkatan hasil belajar IPAS yang signifikan dalam setiap pertemuan dan setiap siklusnya. Penelitian ini juga membuktikan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif TGT mampu meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya berdampak pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri Karangasem 4 Surakarta. Oleh karena itu, metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar agar siswa menjadi lebih aktif dan kegiatan menjadi lebih beragam. Sehingga, hasil belajar dapat lebih optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh simpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* telah

terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Karangasem IV Surakarta. Hasil ini terlihat dari ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 yang mencapai persentase 61,90%, dan meningkat menjadi 90,47% pada siklus 2. Terbukti ada peningkatan ketuntasan belajar siswa sebesar 28,57%. Penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe *Team Games Tournament* terbukti mampu memberikan peningkatan hasil belajar IPAS materi kebutuhan hidup manusia pada siswa kelas IV SDN Karangasem 4 Surakarta.

Implikasi hasil penelitian ini dapat memberikan bimbingan bagi guru untuk mengaplikasikan berbagai model dan media pembelajaran, termasuk model pembelajaran kooperatif TGT, yang mampu diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran IPAS melainkan juga pada mata pelajaran lain. Melalui model TGT ini dapat meningkatkan dan menumbuhkan siswa dalam bekerja sama, menghargai pendapat satu sama lain, dan berinteraksi dengan kelompok. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk penelitian berikutnya sehingga bisa mencapai kemampuan yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Al Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 1(3), 80–88. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/mutaaliyah/article/view/3005/2208>
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Alfira, A & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* ISSN: 2541-3163(Print) ISSN: 2541-3317 (Electronic) Vol. 7, No. 1, 2022, pp. 177-183
- Angga, A., dkk. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877- 5889.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daniel, D. (2020). Implementasi model discovery learning dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas xi iis i sma negeri 6 surakarta tahun pelajaran 2014/2015. *Pendidikan IPA*, 151, 10–17.
- Fatimah. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan Metode Demonstrasi dikelas V SDN 10 Biau. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 1(4), 164–172. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2742>
- Gustina, L., Rusdi, R., & Siagian, T. A. (2020). Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas Vii Smpn 9 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 4(3), 416–424. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.4.3.416-424>
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, hlm. 30.
- Marlita, I. N. & Riswari, L. A (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ipas Melalui Model Pembelajaran Tgt Berbasis Media Ftb. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 7, No. 4, 2023 DOI 10.35931 P-ISSN: 2620-5807; E-ISSN: 2620-7184.
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., Yulia Citra, A., Schulz, N. D., د. د. غسان, Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Makhluk Hidup Dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual Pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat

- Towera. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Natalia. 2014. "Pengaruh Pembelajaran Penghargaan Oleh Guru Ekonomi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Man 2 Pontianak". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 3, No. 6.
- Ni Kd. Ayu Sukesari, I Ngh. Suadnyana, I. W. D. (2021). Berbantuan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan. *Jurnal Pendidikan IPA*.
- Nuryana, A., Hernawan, A., & Hambali, A. (2021). Perbedaan Pendekatan Kontekstual dengan Pendekatan Tradisional dan Penerapannya di Kelas. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 1(1), 39–49.
- Paramita, A. A. & Zulherman (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*. ISSN:2807-5471;p-ISSN: 2807-548X Halaman: 79-87.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna Dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 15(1), 75-94.
- Pratama, F. A., Faqih, A., & Nurhadiansyah, N. (2019). Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Sumber Daya Alam. *Action Research Journal Indonesia*, 1(1), 110–122.
- Setiyorini, N. D. (2018). Pembelajaran Kontekstual Ipa Melalui Outdoor Learning Di Sd Alam Ar-Ridho Semarang. *Journal al-mudarris*, 1(1), 30. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v1i1.97>
- Sofyan, S., Saudagar, F., & Setiyadi, B. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dengan Metode Kontekstual. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6493>
- Sudana, I Putu Ari dan I Gede Astra Wesnawa. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol.1 (1) pp. 1-8.
- Sudarti. 2015. Peningkatan Prestasi Belajar Ips Melalui Team Games Tournament (TGT) Di Kelas V SD Negeri 1 Gemaharjo Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Profesional*, Volume 4, No.2. Hal.179
- Suyitno, S., Cahyono, D. D., & ... (2023). Peningkatan motivasi belajar siswa SD kelas IV mata pelajaran IPAS tema batang tumbuhan melalui quantum teaching di SD Islam Terpadu Arrahmah Pacitan. *Journal of Basic ...*, 1(1), 13–22. <https://rumahjurnal.isimupacitan.ac.id/index.php/juristic/article/view/10%0Ahttps://rumahjurnal.isimupacitan.ac.id/index.php/juristic/article/download/10/16>