

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Quizlet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif “Materi Imbuhan Me-” Kelas V SDN Maron Kidul 1

Galu Kusuma Dewi Ramadani, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, Ani Anjarwati

Universitas Panca Marga
galuhkusuma660@gmail.com

Article History

accepted 1/3/2025

approved 1/4/2025

published 1/6/2025

Abstract

The selection of inappropriate learning models and media affects the success of student learning. This study aims to determine the application and improvement of cognitive learning outcomes “Me- Affix Material” grade V SDN Maron Kidul 1 with the application of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model based on *Quizlet*. This type of research uses the Classroom Action Research method. This research adopted the model developed by Kemmis and MC Taggart. Students' cognitive learning outcomes increased from an average score of 75.47 in cycle I to 88.80 in cycle II. The percentage completeness of student learning outcomes increased from 85.71% in cycle I to 95.23% in cycle II. This shows that students' concept understanding increases and makes students' cognitive learning outcomes also increase. The conclusion is that through the application of the *Quizlet*-based *Teams Games Tournament* (TGT) learning model can improve cognitive learning outcomes “Me- affix material” grade V SDN Maron Kidul 1.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT), *Quizlet*, learning outcomes.

Abstrak

Pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang tepat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan dan peningkatan hasil belajar kognitif “Materi Imbuhan Me-” kelas V SDN Maron Kidul 1 dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet*. Jenis penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini mengadopsi model yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggart. Hasil belajar kognitif siswa meningkat dari nilai rata-rata 75,47 pada siklus I menjadi 88,80 pada siklus II. Ketuntasan persentase hasil belajar siswa meningkat dari 85,71% pada siklus I menjadi 95,23% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa meningkat dan membuat hasil belajar kognitif siswa juga meningkat. Kesimpulannya adalah melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Quizlet* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif “materi Imbuhan Me-” kelas V SDN Maron Kidul 1.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), *Quizlet*, hasil belajar.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata “didik” yang berarti memelihara dan memberikan latihan (pengajaran, tuntutan, kepemimpinan) mengenai sikap dan pengetahuan. Sedangkan arti dari pendidikan ialah proses merubah perilaku seseorang maupun sekelompok orang melalui pengajaran, pelatihan dan mendidik dalam usaha mendewasakan manusia (Rahman et al., 2022). Pendidikan adalah investasi jangka panjang untuk kemajuan suatu bangsa, karena perkembangan manusia sepanjang hidup sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang dialami sejak lahir hingga meninggal dunia. (Prastiwi Sriwijayanti et al., 2022).

Pada pendidikan formal di SD terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memainkan peran penting dalam lingkungan pendidikan, karena berfungsi sebagai alat komunikasi. Seperti yang diutarakan (Handayani and Subakti 2020:152). Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, karena bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat untuk berpikir logis dalam kehidupan sehari-hari. Namun mata pelajaran Bahasa Indonesia juga memiliki tantangan tersendiri, khususnya materi Imbuhan Me- yang membuat siswa mengalami miskonsepsi dalam memahami materi tersebut sehingga membuat hasil belajar kognitif siswa rendah.

Berdasarkan temuan-temuan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh: Hasibuan, M. Y., Ritonga, T., & Nurbaiti, N. (2021) berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi bangun datar siswa kelas III SDN 200409 Padangsidempuan. Serta penelitian yang dilakukan oleh Autami, R., & Mindarti, P. (2024) berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Pada Siswa Kelas V Melalui Aplikasi *Quizlet* Di SD Negeri 55 Palembang” menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mata pelajaran Ips siswa kelas V di SDN 55 Palembang.

Berdasarkan observasi awal peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah dibawah standar kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan di SDN Maron Kidul 1 yakni 70. Siswa kesulitan memahami konsep materi Imbuhan Me- sehingga hasil belajarnya dibawah KKM. Model pembelajaran yang guru gunakan saat KBM adalah model konvensional dengan metode ceramah yang mana proses pembelajaran di kelas masih terpusat pada guru dan hanya bergantung pada buku LKS sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan menarik.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yang maksimal. (Hamidah et al., 2024). Salah satu model pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif TGT sangat menarik karena adanya permainan atau turnamen sebagai penutup kegiatan pembelajaran, dan relatif mudah diterapkan di ruang kelas yang melibatkan aktivitas seluruh siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur penguatan (Sundari et al., 2023). Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya (Anjarwati et al. 2023). Salah satu media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran adalah *Quizlet*. *Quizlet* merupakan aplikasi tes berbasis permainan menyenangkan dengan desain interaktif. Kelebihan aplikasi *Quizlet* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang telah tersedia di *quizlet*, antara lain: *flascard*, *learn*, *write*, *spell*, *test*, *match*, *gravity*, dan *live* (Oktari and Okmarisa 2024).

Berdasarkan latar belakang dan penelitian yang dilakukan sebelumnya. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti bertujuan untuk menimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet* terhadap hasil

belajar kognitif “Materi Imbuhan Me-” Kelas V SDN Maron Kidul 1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru kepada pembaca maupun pendidik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet*.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. PTK bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru dan meningkatkan proses serta hasil belajar siswa (Utomo et al., 2024). Penelitian ini mengadopsi model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap yang saling berhubungan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang terstruktur dalam suatu proses siklus (Fahmi et al., 2021). Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil nilai *pretest* dan *posttest* sedangkan sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Maron Kidul 1 yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16 Januari sampai 18 Januari 2025. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan peristiwa dan proses yang terjadi selama penelitian berlangsung (Khasanah & Aswar, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, hal ini disebabkan karena pemahaman konsep siswa yang meningkat. Hasil belajar kognitif siswa meningkat secara signifikan. Hal ini terlihat adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada saat pelaksanaan pratindakan, siklus I dan siklus II. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet* terdiri dari beberapa tahapan kegiatan sebagai berikut: pelaksanaan tindakan, perencanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Hasil observasi yang dilakukan pada semester kedua tahun ajaran 2025 di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pemahaman konsep pada materi Imbuhan Me- rendah, sehingga membuat hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran tersebut relatif rendah. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa 11 siswa mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Diperoleh data hasil pembelajaran sebelum dilakukannya tindakan adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Kognitif Pada Siswa Materi Imbuhan Me- Pratindakan

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	NOP	70	40	Tidak Tuntas
2	AKA	70	65	Tidak Tuntas
3	AR	70	50	Tidak Tuntas
4	BDR	70	70	Tuntas
5	DSBD	70	55	Tidak Tuntas
6	FW	70	70	Tuntas
7	MBK	70	70	Tuntas
8	MFM	70	35	Tidak Tuntas
9	MFT	70	50	Tidak Tuntas
10	MFM	70	70	Tuntas
11	MHW	70	65	Tidak Tuntas
12	NKK	70	80	Tuntas

13	RI	70	70	Tuntas
14	RAF	70	65	Tidak Tuntas
15	RF	70	70	Tuntas
16	SEJR	70	65	Tidak Tuntas
17	TS	70	75	Tuntas
18	HMAB	70	50	Tidak Tuntas
19	RFR	70	65	Tidak Tuntas
20	IM	70	70	Tuntas
21	RKL	70	70	Tuntas
Jumlah			1.320	
Rata-Rata			62,85	

Seperti yang disajikan pada Tabel 1.1 ditemukan bahwa penggunaan model pengajaran konvensional, seperti metode ceramah tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar kognitif siswa. Nilai rata-rata yang dicapai adalah 62,85, dan hanya 47,61% siswa atau setara dengan 10 dari 21 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran secara klasikal atau pra-siklus tidak memenuhi target yang diharapkan, karena tingkat keberhasilan secara keseluruhan kurang dari 80%. Menanggapi rendahnya nilai tes prasiklus tersebut, peneliti mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet* sebagai intervensi untuk meningkatkan hasil kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kegiatan yang dilakukan pada Siklus I dimulai dengan pertemuan pertama pada tanggal 16 Januari 2025, dilanjutkan dengan pertemuan kedua pada tanggal 17 Januari 2025. Pelaksanaan Siklus II berlangsung pada hari Sabtu, 18 Januari 2025. Kegiatan pembelajaran pada siklus ini hampir sama dengan Siklus I, terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Tabel 1.2 Rekapitulasi Nilai Siklus I dan Siklus II

No	Nama	KKM	Nilai	
			Siklus I	Siklus II
1	NOP	70	50	55
2	AKA	70	80	90
3	AR	70	80	100
4	BDR	70	70	75
5	DSBD	70	70	75
6	FW	70	75	85
7	MBK	70	80	100
8	MFM	70	55	75
9	MFT	70	60	90
10	MFM	70	85	100
11	MHW	70	80	95
12	NKK	70	80	100
13	RI	70	80	95
14	RAF	70	75	95
15	RF	70	80	90
16	SEJR	70	75	100
17	TS	70	90	85

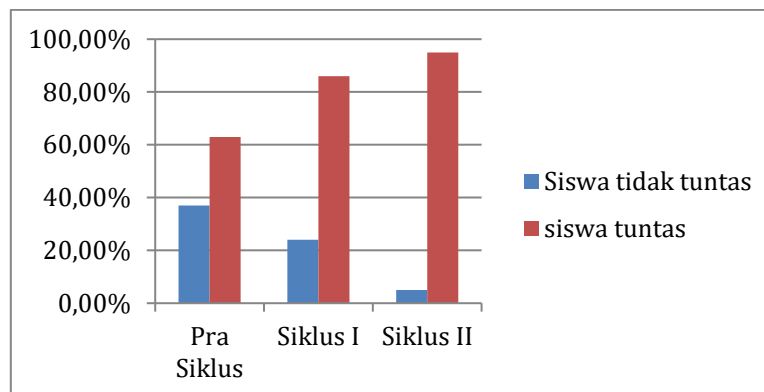
18	HMAB	70	75	80
19	RFR	70	75	80
20	IM	70	85	100
21	RKL	70	85	100
Jumlah			1.585	1.865
Rata-Rata			75.47	88,80

Berdasarkan hasil Tabel 1.2 di atas pada siklus 1 siswa telah memenuhi kriteria tuntas dikarenakan hanya terdapat 3 siswa yang nilainya dibawah KKM yaitu dengan rata-rata 75.47 sehingga pada tahap tersebut dikatakan telah memenuhi harapan peneliti, kemudian dilanjutkan pada siklus II untuk melakukan perbaikan. Pada siklus II terlihat adanya peningkatan yang signifikan dan memenuhi target yang diharapkan peneliti yaitu dengan mendapatkan rata-rata 88,80.

Hasil belajar kognitif siswa untuk materi Imbuhan Me- pada Siklus I, setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet*, dapat dikategorikan memuaskan. Dari 21 siswa, hanya 3 siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penerapan model pembelajaran TGT berbasis *Quizlet* menghasilkan nilai rata-rata 75,47 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 85,71%. Karena persentase ini melebihi batas minimal yang ditargetkan yaitu 80%, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet* pada Siklus I berhasil secara klasikal. Hasil pengamatan selama Siklus I menunjukkan temuan-temuan sebagai berikut: 1) Adanya peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan tahap pra siklus. Nilai rata-rata pra-siklus adalah 62,85 yang meningkat menjadi 75,47 pada Siklus I. 2) Siswa kurang memperhatikan selama guru menjelaskan materi, yang mengindikasikan perlunya keterlibatan siswa yang lebih besar. 3) Siswa kurang mendengarkan penjelasan guru terkait aturan permainan dan kurang kerja sama dengan teman kelompok dalam menjawab soal kuis.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data yang dilakukan selama Siklus II menunjukkan bahwa peneliti berhasil mengimplementasikan perbaikan berdasarkan temuan-temuan dari Siklus I. Siswa lebih memperhatikan penjelasan guru, terlibat lebih aktif dalam kerja kelompok secara kolaboratif, dan menaati peraturan permainan yang telah ditetapkan bersama. Siklus II menunjukkan bahwa 20 dari 21 siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet* menghasilkan nilai rata-rata siswa sebesar 88,80 dengan tingkat ketuntasan belajar secara keseluruhan sebesar 95,23%. Hal ini menunjukkan bahwa 95,23% siswa berhasil memenuhi atau melampaui KKM, sementara hanya 1 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet* efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V, sehingga memperjelas keberhasilan Siklus II dan memenuhi harapan peneliti.

Adapun grafik perbandingan skor ketuntasan hasil belajar pada nilai prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik 1.1. Perbandingan Skor Ketuntasan Hasil Belajar

Pada prasiklus dikatakan belum berhasil karena mendapatkan nilai rata-rata 62,85 dan belum memenuhi presentase yang diharapkan. Terdapat 10 siswa yang tuntas dengan presentase ketuntasan belajar 47,61 % dan 11 siswa yang tidak tuntas dilihat dari hasil prasiklus sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet*. Kemudian mengalami peningkatan rata-rata pada siklus I dari 62,85 menjadi 75,47 dan mengalami peningkatan presentase ketuntasan belajar dari 47,61% menjadi 85,71%, hasil tersebut telah memenuhi kriteria ketuntasan dari yang diharapkan peneliti yaitu 80%. Pada siklus II yang menjadi perbaikan pada siklus I mengalami peningkatan rata-rata yang signifikan yaitu dari 75,47 menjadi 88,80 dan presentase ketuntasan belajar dari 85,71% menjadi 95,23% dengan jumlah 20 siswa yang tuntas dan 1 siswa tidak tuntas. Dari hasil tersebut membuktikan bahwa pada siklus ke II dapat dikatakan sangat baik dan berhasil dalam memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan peneliti. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet* menjadi solusi efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penggunaan model pembelajaran TGT dan *Quizlet* menjadikan pembelajaran lebih inovatif, menarik dan meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Peningkatan hasil belajar kognitif terjadi disebabkan adanya model dan media pembelajaran inovatif dan menarik yang guru gunakan. Model pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini sesuai pendapat (Sindi et al., 2023) bahwa menciptakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan pendidikan abad ke-21 sangat penting untuk menawarkan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Model ini juga harus meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Desain pembelajaran yang mendukung dan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dengan cara yang menyenangkan melalui integrasi teknologi selaras dengan konsep pembelajaran mandiri yang ditekankan pada abad ini (Handayani et al., 2021).

Menurut (Samala et al., 2022) berpendapat bahwa model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran yang berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan mengintegrasikan kemajuan teknologi. Ada beberapa alasan mengapa pengembangan model pembelajaran seperti itu penting: (a) model pembelajaran yang ideal sangat mendukung proses pembelajaran, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pendidikan; (b) model pembelajaran memberikan panduan dan struktur yang berharga bagi siswa selama pembelajaran; (c) penggunaan model pembelajaran yang beragam dapat meningkatkan motivasi siswa; dan (d) model pembelajaran memenuhi tuntutan kemajuan teknologi dan mengakomodasi karakteristik dan gaya belajar siswa yang beragam. Untuk menciptakan model pembelajaran yang efektif, sangat penting untuk terlebih dahulu memiliki pemahaman konseptual dan teoritis yang kuat tentang apa yang dimaksud dengan model pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran haruslah beriringan dengan bantuan teknologi, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif dan menarik tentunya menciptakan hasil belajar yang optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Setyarini et al., 2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran juga meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa, sekaligus memberikan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet* dapat membantu pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, inovatif dan lebih bervariasi serta meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peningkatan hasil belajar kognitif “materi Imbuhan Me-” kelas V SDN Maron Kidul 1 cukup rendah dengan kriteria tergolong gagal dikarenakan pemahaman konsep siswa yang rendah sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizlet*. Nilai rata-rata yang diperoleh pada awal prasiklus adalah 62,85 dan presentase ketuntasan belajar hanya 47,61% atau hanya 10 siswa dari 21 siswa tuntas belajar. Hasil penerapan siklus I terdapat 3 siswa yang belum tuntas dan 18 siswa tuntas dari 21 total keseluruhan siswa. Pada siklus I mendapat nilai rata-rata 75,47 dengan presentase ketuntasan belajar mencapai 85,71%. Pada siklus II total 20 siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan 1 siswa dengan nilai dibawah KKM dengan nilai rata-rata 85,80 dengan presentase ketuntasan belajar mencapai 95,23%. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa meningkat dan membuat hasil belajar kognitif siswa juga meningkat dan termasuk pada kategori sangat baik sehingga pada siklus I dan II telah mencapai presentase ketuntasan belajar yang ditetapkan peneliti yaitu 80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarwati, A., Pramesti, A., Karimah, I., Volvariella, V., & Nanda, D. (2023). Making 3D learning media by utilizing pop up book as a form of collaboration with teachers in SDN Triwung Kidul 1 Probolinggo City. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1075-1086.
- Autami, R., & Mindarti, P. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS V MELALUI APLIKASI QUIZLET DI SD NEGERI 55 PALEMBANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4116-4125.
- Fahmi., Chamidah, D., Hasyda, S., Muhammadong., Sari, S., Julhidayat, M., Laily, R., Heny, K., Rahmawati., Wanda, N.Y., Masfa, M., Tarjo., Astuti, W., 2021. Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151-164.
- Handayani, R., & Wulandari, D. (2021). Modern assessment dalam menyongsong pembelajaran abad 21 dan hambatan di negara berkembang. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 13.
- Hamidah, R. I., & Liansari, V. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3499-3508.

- Hasibuan, M. Y., Ritonga, T., & Nurbaiti, N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 1(2), 1-4.
- Khasanah, S. N., Sukirman, S., & Aswar, N. (2024). Implementasi Model Teams Games Tournaments dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Konsepsi*, 13(1), 36-53.
- Oktari, Y., & Okmarisa. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZLET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI B3 (BAHAN BERBAHAYA DAN BERACUN). *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan*, 8(2), 65-70.
- Rahman, A., Sabhayati, A. M., Andi, F., Yuyun, K., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1, pp. 1–8.
- Samala, A. D., Ambiyar, A., Jalinus, N., Dewi, I. P., & Indarta, Y. (2022). Studi Teoretis Model Pembelajaran: 21st Century Learning dan TVET. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2794-2808
- Setyarini, E. H., Mudiono, A., & Utama, C. (2022). Analisis pentingnya media dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(2), 205-210.
- Sindi, S. L. B., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9-16.
- Sriwijayanti, R. P., Hasanah, U., Miranda, I. A., Prayogi, A. M. W., & Agustin, W. (2022). Socialization of Utilize Study Depent On Animal Stick Media For Learning To Account in Elementary School Kareng Kidul Probolinggo. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 574-580.
- Sundari, E., Khairuddin, K., & Jumadil, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(4), 242-247.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19-19.