

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Permainan Boy-Boyan Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas I SDN Rang Perang Laok

Murnia Wirdatinnisa^{1*}, Humairah Fauziah²
^{1,2} Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 08-07-2024

Accepted 28-12-2024

Published 31-12-2024

Keywords:

Teams games tournament

Boy-boyan games

Learning outcomes

Elementary school

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using the Teams Games Tournament (TGT) learning model with boy-boyan games in improving the English learning outcomes of class I students at SDN Rang Perang Laok. This research is quantitative research with the type of research used as Quasi-Experimental Design, Nonequivalent Control Group Design type. Sampling used the Cluster Sampling technique with a population of 34 students consisting of classes IA and IB. Data was collected using observation, interviews, and tests. Trials on test instruments use validity tests, reliability tests, level of difficulty of questions, and distinguishing power. The data analysis used was a prerequisite test using the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using Mann-Whitney. Data collection was carried out through pretest and posttest, as well as learning implementation. Researchers used the Mann-Whitney hypothesis test because in the normality test, the data was not normally distributed, which shows that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in improving students' English learning outcomes. The results of the data analysis showed that Asymp.Sig(2-tailed) was 0.000 with a significance level of <0.05. Based on these results, Ho was rejected and Ha was accepted. So it is concluded that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with boy-boy games on English learning outcomes at SDN Rang Perang Laok as well as increasing students' activeness, courage, and self-confidence in the learning process.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



*Corresponding Author:

Murnia Wirdatinnisa'

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Email: murniawirda39@email.com

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris dalam negara Indonesia biasanya diajarkan bahasa asing. Bahasa yang tidak digunakan untuk berkomunikasi dengan warga suatu negara dianggap bahasa asing. Wijaya (2015) menyatakan bahwa karena komunikasi global, bahasa Inggris kini diajarkan di sekolah dasar sebagai bagian dari muatan lokal. Oleh karena itu, karena bahasa Inggris termasuk bahasa dunia, peserta didik saat ini diharapkan pintar berbahasa Inggris. Untuk belajar bahasa Inggris, peserta didik membutuhkan kepandaian dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan.

Rofi'i (2022) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dalam dunia pendidikan sekolah dasar rentan tidak disukai oleh peserta didik karena terdapat beberapa teknik pengucapan dan kosa kata yang dirasa sulit untuk dipahami sehingga akan menghambat konsentrasi peserta pada proses belajar. Hasil pembelajaran dipengaruhi kurangnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Nabillah, 2020). Kegiatan belajar yang menyenangkan dapat ditentukan oleh peran seorang guru dalam memberikan model pembelajaran, yang meliputi aktivitas belajar interaktif melibatkan peserta didik mengikuti kegiatan dapat menunjang keaktifan siswa di dalam kelas. Zein (2016) menyatakan bahwa siswa akan mencapai hasil belajar terbaik ketika mereka secara aktif terlibat dalam aktivitas dunia nyata yang memungkinkan mereka mengingat dan mempraktikkan konsep secara mandiri.

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pembelajaran menghasilkan peluang siswa terlibat di kegiatan aktif. *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki manfaat mendorong belajar murid serta dapat segera dilaksanakan, menurut Hendranti (2019). Kegiatan pembelajaran ini juga menjamin partisipasi seluruh siswa, apapun statusnya, dan menumbuhkan semangat mereka pada pembelajaran yang dapat memberikan optimalisasi hasil belajar siswa. Untuk melakukan kegiatan belajar sambil bermain, maka permainan yang diterapkan pada pembelajaran tentunya juga mempunyai manfaat dan kegiatan baik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan berupa wawancara, observasi, dan angket kebutuhan siswa, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi di SDN Rang Perang Laok yakni: 1) Materi yang diberikan kurang dipahami siswa sehingga mengakibatkan rendahnya hasil penilaian siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. 2) Siswa tidak terlibat pada kegiatan pembelajaran. 3) Rasa percaya diri dan keberanian murid rendah. 4) Guru menerapkan model pembelajaran yang kurang cocok untuk siswa yang memerlukan aktivitas yang aktif dalam proses pembelajarannya, misalnya kelas I. 5) Untuk menggugah minat belajar siswa perlu diterapkan pendekatan yang lebih interaktif yang memuat adat istiadat atau budaya Indonesia.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan memberikan suatu pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Maka peneliti mengusulkan model pembelajaran diyakini mampu mengembangkan motivasi belajar peserta didik memasukkan model pembelajaran baru memungkinkan mereka bermain sambil belajar bahasa Inggris yakni model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pembelajaran menghasilkan peluang siswa terlibat di kegiatan aktif. *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki manfaat mendorong belajar murid serta dapat segera dilaksanakan, menurut Hendranti (2019) kegiatan pembelajaran ini juga menjamin partisipasi seluruh siswa, apapun statusnya, dan menumbuhkan semangat mereka pada pembelajaran yang dapat memberikan optimalisasi hasil belajar siswa.

Untuk melakukan kegiatan belajar sambil bermain, maka permainan yang diterapkan pada pembelajaran tentunya juga mempunyai manfaat dan kegiatan baik. Permainan boy-boyan merupakan permainan tradisional yang bermanfaat untuk tumbuh kembang anak. Menurut Nurfalah (2020), Permainan boy-boyan berfungsi untuk melatih fokus, kerjasama, dan tujuan peserta didik, serta dapat melatih motorik anak. Dengan permainan ini, peserta didik dapat menciptakan kegembiraan dan melatih anak untuk menumbuhkan kreativitas dalam memanfaatkan bahan-bahan yang sering diabaikan di lingkungan sekitar. Sejalan dengan hal tersebut maka peneliti memilih permainan boy-boyan sebagai jenis permainan yang akan dimainkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan dalam

permainan ini dapat dimasukkan dalam pembelajaran sebagai media dalam model pembelajaran berkelompok yang membutuhkan kegiatan permainan didalamnya seperti model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran ini dilakukan untuk memberikan macam pembelajaran yang berbeda bagi peserta didik. Model pembelajaran tersebut dinilai cocok digunakan untuk menjawab beberapa permasalahan yang ditemukan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan boy-boyan terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas I SDN Rang Perang Laok.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalen Control Group Design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Cluster Sampling* dengan jumlah populasi 34 siswa yang terdiri dari kelas IA dan IB SDN Rang Perang Laok. Data yang dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Uji coba pada instrument tes menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda. Menurut Sugiyono (2015) Instrumen penelitian merupakan suatu perangkat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang sedang diamati. Jumlah instrument yang digunakan dan setiap penelitian bergantung pada jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan untuk dianalisis. Setelah dilakukan uji instrumen dan telah dilaksanakan penelitian, hasil data penelitian kemudian dianalisis melalui prasyarat uji hipotesis terlebih dahulu. Teknik analisis data dilakukan untuk memproses data sehingga didapatkan informasi yang lebih mudah dipahami, serta bermanfaat untuk mengidentifikasi solusi permasalahan. dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis yang dilakukan yakni menggunakan statistik (Abdullah, 2022). Analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*, serta keterlaksanaan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas I SDN Rang Perang Laok. Peneliti menggunakan uji *Mann-Whitney* untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran yang diterapkan karena data yang didapatkan setelah melalui uji normalitas terdistribusi tidak normal maka peneliti menggunakan uji hipotesis nonparametric dengan hasil output SPSS 26 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Mann-Whitney

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar Siswa
<i>Mann-Whitney U</i>	40.000
<i>Wilcoxon W</i>	145.000
<i>Z</i>	-3.628
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000
<i>Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]</i>	.000 ^b
<i>a. Grouping Variable: Kelas</i>	
<i>b. Not corrected for ties.</i>	

Hasil analisis uji *Mann-Whitney*, *output* yang dihasilkan yakni nilai hitung uji U sebesar 40,000 dengan nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* adalah 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen yakni 20 untuk nilai terendah kelas kontrol dan 40 untuk kelas eksperimen, sedangkan nilai tertinggi 80 untuk kelas kontrol dan 100 untuk kelas eksperimen. Dari data tersebut didapatkan nilai rata-rata hasil evaluasi *posttest* kelas eksperimen adalah 71 yang menyatakan bahwa nilai tersebut sudah melebihi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran 68.

Dari hasil penelitian yang ditemukan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar bahasa Inggris juga didapatkan hasil yang sama oleh penelitian terdahulu yakni Hader (2023), yang menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar bahasa Inggris. Selain itu, dengan model pembelajaran TGT juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab, mengungkapkan gagasan, dan menghargai pendapat orang lain. Harianja, dkk (2022) juga mengemukakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT membuat siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan terbentuk rasa kekeluargaan dan saling menghargai diantara anggota kelompoknya.

Observasi keterlaksanaan pembelajaran juga dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan selama penelitian sesuai dengan rencana yang telah dibuat dalam modul ajar dengan perlakuan berbeda. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran langsung pada kelas kontrol dan model pembelajaran TGT pada kelas eksperimen. Hasil dari perbedaan perlakuan tersebut yang dapat menyebabkan adanya perbedaan hasil kemampuan kognitif siswa. Sejalan dengan penelitian terdahulu Hendranti (2019), menyatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT siswa mampu meningkatkan kemampuan dan motivasi hasil belajarnya dengan berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran TGT dapat ditemukan kelemahan dalam prosesnya yakni siswa yang terlalu aktif dan ramai dalam bergerak membuat fokus siswa lainnya menjadi terpecah. Namun, hal tersebut tidak mempengaruhi keterlaksanaan penerapan model pembelajaran yang dilakukan. Penerapan model TGT telah dilakukan sesuai dengan sintaks dan rancangan modul ajar yang telah di buat sehingga dapat disimpulkan bahwa peneliti telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan prosedur penerapan model pembelajaran TGT.

Sejalan dengan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, bahwa dalam pra penelitian yang dilakukan, selain rendahnya hasil belajar bahasa Inggris pada kelas I SDN Rang Perang Laok peneliti menemukan berbagai masalah lainnya yakni suasana pembelajaran yang pasif, kurangnya keberanian dan percaya diri pada peserta didik dalam mengungkapkan suatu pendapat. Sehingga dengan diterapkannya model pembelajaran TGT dengan permainan *Boy-boyan* ini, selain dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris juga ditemukan meningkatnya keaktifan, keberanian, dan percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran.

Meningkatnya keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen dapat dibuktikan pada saat kegiatan belajar dalam kelompok pada rangkaian kegiatan belajar dalam tahapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang diterapkan. Hal tersebut dapat terlihat dari peserta didik yang awalnya cenderung pasif dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran, setelah dilakukan pembelajaran berkelompok peserta didik lebih menekuni proses pembelajaran yang dilakukan dan lebih sering bertanya

mengenai materi ataupun instruksi pembelajaran yang belum dipahami. Meningkatnya keaktifan peserta didik dalam menerapkan model pembelajaran TGT sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sahmar, dkk (2023) yang mengemukakan bahwa Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik. Hal tersebut dikarenakan penggunaan model pembelajaran TGT menjadikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan relevan bagi peserta didik dengan memasukkan permainan ke dalam proses pembelajarannya sehingga dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Di waktu yang bersamaan, peneliti menemukan bahwa dalam penerapan model pembelajaran TGT yang diterapkan pada kelas eksperimen dapat menunjang keberanian dan kepercayaan diri peserta didik baik dalam berpendapat maupun beraktivitas selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan pada saat kegiatan belajar dalam kelompok (*Teams*) dan pelaksanaan *games* berlangsung. Dalam proses tersebut peserta didik diberikan kesempatan untuk mengungkapkan hasil pekerjaan melalui LKPD dan hasil pekerjaan misi yang telah didiskusikan bersama masing-masing kelompok. Sehingga kegiatan tersebut dapat menunjang keberanian dan kepercayaan diri pada peserta didik. Hasil penelitian Yunita & Trisianta (2019) mengungkapkan bahwa dengan penerapan model TGT dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka melalui keterlibatan dalam proses belajarnya sendiri. Dengan begitu rasa keberanian dan kepercayaan diri akan mulai meningkat.

Namun, hasil penelitian ini bertentangan dengan penemuan dari Sandra, dkk (2022), yang menemukan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Hal yang membedakan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu pada pemberian perlakuan jenis permainan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diterapkan yakni menggunakan jenis permainan modern pengumpulan poin melalui kartu soal dan jawaban. Sedangkan jenis permainan yang diterapkan oleh peneliti yakni menggunakan jenis permainan yang lebih menarik dengan permainan tradisional yang telah familiar dikenal oleh siswa dan dikombinasikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan serta permainan yang diterapkan ini tidak hanya mengandung unsur materi pembelajaran saja, namun permainan yang diterapkan pada siswa juga memberikan manfaat lain seperti melatih keterlibatan atau keaktifan, keberanian, kerja sama, percaya diri dan ketangkasan fikiran serta motorik siswa. Keaktifan, keberanian, dan kepercayaan diri tersebut yang menjadi salah satu faktor meningkatnya hasil belajar peserta didik karena ditemukan tingkat semangat belajar peserta didik dalam kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol.

Maka dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran TGT dengan permainan *Boy-boyan* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas I. Keefektifan model pembelajaran TGT yang diterapkan dapat dilihat dari berbagai aspek seperti keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan memilih jenis permainan yang inovatif, serta memberikan pengajaran yang kolaboratif. Namun, keefektifan model TGT juga tergantung pada implementasinya oleh guru, semangat dalam melaksanakan pembelajaran, serta pemilihan jenis materi dan situasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran TGT perlu memperhatikan aspek-aspek yang mendukung dalam keefektifan model pembelajaran TGT.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian didapatkan analisis uji *Mann-Whitney* dengan *Asymp.Sig* 0,000.

yang menunjukkan bahwa H_a diterima jika $Asymp.Sig < 0,05$. Maka dikatakan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan boy-boyan terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas I SDN Rang Perang Laok. Selain itu berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan, peneliti telah melakukan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan rangkaian kegiatan dalam model ajar serta di dapatkan dari hasil observasi siswa bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini juga dapat meningkatkan keaktifan, keberanian, dan percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah M., Aiman U., Hasda S., Fadilla Z., Taqwin., Masita., Ardiawan K T., Sari, E. S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh:Muhammad Zaini
- Aden, O. Y. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Media Palu Kombipoli Terhadap Hasil Belajar Matematika (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang Materi Bangun Datar)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Afrina, R. (2020). Pengaruh permainan boy-boyan terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *jurnal pendidikan tambusai*, 4(3), 3294-3304.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Amalia, R., & Subandji, M. A. (2020). *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Dengan Permainan Egrang Batok Kelapa Kelompok A Di Ba Aisyiyah Daleman 1 Kec. Tulung Kab. Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN SURAKARTA).
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. PT: Remaja Rosdakarya.
- Fauzi, I. (2023). *Statistik penelitian pendidikan*. Badan Penerbit STIEPARI Press.
- Ginting, E. D., Permana, Y. D. (2018). *Pedagogi: Penilaian Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Hader, A. E., Husni, R., & Nurjannah, L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas I Sdn 08 Koto Baru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 54-64.
- Harianja. J. K., Subakti. H., Avicenna. A., Rambe. S. A., Hasan. M., Ramadhani. Y. R., Sartika. S. H., Nirbita. B. N., Chamidah. D., Rahmawati. I., Lestari. H., Panjaitan. M. J. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Hendracipta, Nana. (2021). *Buku Ajar Model Model Pembelajaran SD*. Bandung: Multikreasi Press.
- Hendranti, L. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan di SDN Karangrejo 02 Jember. Skripsi, Universitas Jember

- Herlina., Utami. N. C.M. (2019). Teaching English to Students of Elementary School. Indonesia: bumi aksara 1.
- Iswinarti. (2017). Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis. Malang: UMMPress.
- Jusmawati., Satriawati., R. Irman., Rahman. A., Arsyad. N. (2020). *Model-Model Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Khulafa, F. N. (2018). Boy-boyan as indonesian traditional game in improving social skill of elementary school children. *International Journal Of Management And Applied Science*, 5(4), 57-60.
- Kurniawan, A. W., Zarah P. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Pandiva Buku
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016) Inovasi Model Pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Octavia, A. S. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Purwanto. (2016). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rofi'i, A., Sigit V.S. (2022). Kesulitan membaca permulaan pada pembelajaran bahasa inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1593-1603
- Rohman, M. M., Janes, S., Yuliawati., Adi, A., Titi, P. S., Musa., Abdul, R. R., Via, Y., Alamsyah, A., Suhendi., Nurul, H., Dewi, N. P. S. D., Pipin, S., Pangestika, S. S. (2023). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: PT Penamuda Media
- Rusman. (2017) Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media.
- Sandra, E., Monica, T., Nurbaiti. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang kelas v sd muhammadiyah 1 padangsidiimpulan. *JIPDAS*, 2(2), 22-28.
- Sahmar, S. W., Idawati, I., & Quraissy, H. (2023). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (tgt) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar ips pada siswa sekolah dasar. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 890-900.
- Saksono, H., Khoiri, A., Dewi Surani, S. S., Rando, A. R., Setiawati, N. A., Umalihayati, S., ... & Aryuni, M. (2023). *Teori Belajar dalam Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Santoso, I., Madiistriyanto, Harries. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Sukasari: Indigo Media
- Suci, Y. T. (2018). Menelaah teori vygotsky dan interdependensi sosial sebagai landasan teori dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif di sekolah dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 231-239.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sundari, S. N., Suryani, D. I., & Kurniasih, S. (2022). Uji Efisiensi E-Magscience Berbasis Flip pdfprofessional Tema Makanan dan Kesehatanku Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6644-673. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pendipa>
- Wardani, L. K. (2022). Perancangan Basis Data Graf Untuk Silsilah Keluarga.
- Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(2), 120-128.

- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tgt berbasis kearifan lokal tri hita karana terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>
- Zein, M. (2016). Peran guru dalam pengembangan pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 274-285.