



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Kognitif pada Siswa Kelas 3 SDN Curug Barang 2

INFO PENULIS

Abdur Rohman
Fakultas Kuruan Dan Ilmu
Pendidikan/Pendidkan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Primagraha
abdurrohman08408@gmail.com

Uvia Nursehah
Fakultas Kuruan Dan Ilmu
Pendidikan/Pendidkan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Primagraha
uvia.1616@yahoo.com

Ari Gunardi
Fakultas Kuruan Dan Ilmu
Pendidikan/Pendidkan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Primagraha
arigunardi667@gmail.com

INFO ARTIKEL

ISSN: 2808-1307
Vol. 4, No. 3, Desember 2024
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>

© 2024 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Rohman, A., Nursehah, U., & Gunardi, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Kognitif pada Siswa Kelas 3 SDN Curug Barang 2. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4 (3), 1703-1709.

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis *Quasi Eksperiment* Penelitian ini membandingkan kelompok yang mendapat perlakuan (kelas eksperimen) dan kelompok yang tidak mendapat perlakuan (kelas kontrol). Populasi pada penelitian ini yaitu kelas III A dan III B SDN Curug Barang 2. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Pada penelitian ini sampel yang digunakan 2 kelas, berjumlah 50 siswa/i dengan penjabaran kelas eksperimen yang berjumlah 25 peserta didik yang menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), sedangkan kelas control yang berjumlah 25 peserta didik, menggunakan model pembelajaran langsung. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan dilanjutkan dengan uji *t independent sample t test* menggunakan bantuan software spss. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), kemampuan, kognitif

Abstract

This research is a quantitative type of Quasi Experimental research. This research compares groups that received treatment (experimental class) and groups that did not receive treatment (control class). The population in this study was class III A and III B at SDN Curug Barang 2. The type of sample taken in this study was Cluster Random Sampling. In this study, the sample used 2 classes, totaling 50 students, with the description of the experimental class consisting of 25 students who applied the TGT (Teams Games Tournament) learning model, while the control class, totaling 25 students, used the direct learning model. Data analysis techniques in this research used validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests and continued with independent sample t tests using the help of SPSS software. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the TGT (Teams Games Tournament) learning model influences student learning outcomes. This can be seen from the research results which show a significant difference between the increase in learning outcomes of experimental class and control class students.

Keywords: TGT (Teams Games Tournament) Learning Model, ability, kognitif

A. Pendahuluan

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran matematika pada umumnya adalah lemahnya kemampuan peserta didik untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah matematika. Hal ini dikarenakan peserta didik cenderung dibiasakan dengan informasi yang menuntut kemampuan menghafal mereka dibandingkan dengan kemampuan penalaran dan kemampuan pemecahan masalah. Sedangkan, kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan penalaran penting untuk dimiliki peserta didik dikarenakan dalam pembelajaran matematika siswa akan sering dihadapkan dengan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Menurut (Fadliansyah, 2019) mengemukakan bahwa "Pembelajaran Matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah atau mengajukan masalah riil atau nyata, yaitu pembelajaran yang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, kemudian siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep Matematika dengan melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran (Adha et al. n.d.).

Proses pengembangan potensi diri untuk menjadi manusia yang terwujud seutuhnya disebut pendidikan. Susanto sependapat bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja, terkoordinasi, dan seumur hidup untuk membantu siswa tumbuh menjadi individu yang terbentuk sepenuhnya, bertanggung jawab, dan cangguh (Magdalena, Hidayah, and Safitri 2021). Matematika adalah subjek ideal yang mampu mengembangkan proses berfikir anak dimulai dari usia dini, usia pendidikan kelas awal, pendidikan menengah, pendidikan lanjutan, bahkan sampai mereka berada di bangku perkuliahan. Sebenarnya, matematika tidak hanya untuk mengembangkan proses berfikir saja, tetapi bisa juga untuk melatih konsentrasi dan melatih kesabaran. Hal ini diberikan agar siswa dapat mengetahui dan menggunakan prinsip matematika dalam kehidupan sehari-hari baik itu dalam hal perhitungan, pengerjaan soal, pemecahan masalah kehidupan di lingkungan sekolah ataupun dilingkungan masyarakat (Mualimah and Usmaedi 2018).

Memahami adalah lebih dari sekadar menghafal dalam pembelajaran matematika, penting untuk memperkuat konsep abstrak agar siswa dapat mengingatnya dalam jangka panjang. Hal ini membuat pembelajaran matematika menjadi berarti dan terintegrasi dalam pola pikir serta perilaku siswa. (Hayati 2021). Matematika adalah mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Pendapat ini didukung oleh Ahmad Susanto, yang mengemukakan bahwa matematika dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Junedi and Budi 2024). "Tujuan mata pelajaran Matematika adalah menggunakan penalaran untuk analisis dan manipulasi matematis, serta memecahkan masalah dalam konteks matematika dan non-matematika. Untuk mencapai tujuan ini, dibutuhkan pembelajaran yang mendayagunakan partisipasi aktif siswa, meningkatkan minat dan motivasi mereka. Dengan demikian, siswa akan mampu menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah kompleks, serta menghargai nilai matematika dalam kehidupan sehari-hari."

(Mualimah and Usmaedi 2018). Namun kenyataannya, pembelajaran matematika di kelas III SDN Curug Barang 2 masih belum sesuai harapan. Berdasarkan prasurvey yang dilakukan pada 28 Juli 2024, peneliti menemukan bahwa peserta didik kelas III kurang memperhatikan pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh kurangnya timbal balik dari pendidik dan kesempatan bagi peserta didik untuk bertanya. Pendidik cenderung hanya menjelaskan materi tanpa melibatkan siswa, sehingga suasana kelas menjadi ribut. Selain itu, pendidik belum mengembangkan minat dan motivasi siswa melalui model pembelajaran inovatif dan media yang menarik. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik, mengakibatkan rendahnya partisipasi dan rasa tanggung jawab siswa dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan ini perlu diatasi agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran matematika. (Pendidikan, Indonesia, and Nashiroh 2020).

Hasil belajar kelas III saat ini hanya fokus pada aspek kognitif, sementara aspek afektif dan psikomotorik belum dikembangkan dalam penilaian matematika. Oleh karena itu, perlu ada peningkatan yang mencakup ketiga ranah tersebut. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru masih lebih menekankan aktivitas pendidik dari pada peserta didik, sehingga pembelajaran di kelas kurang bervariasi (Hasil, Ips, and Sosial 2020). Permasalahan pembelajaran berkaitan dengan kualitas pembelajaran tersebut harus diperbaiki melalui penerapan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas. Salah satu model pembelajaran yang bisa dipakai adalah Cooperative Learning (Belajar Bersama). (Hasanah, Wijayanti, and Liesdiani 2020). Pembelajaran kooperatif adalah model yang melibatkan peserta didik bekerja dalam kelompok kecil (4-5 orang) secara kolaboratif dengan struktur heterogen. Salah satu bentuknya adalah TGT (*Teams Games Tournament*), yang dipilih karena mudah diterapkan, melibatkan semua peserta tanpa perbedaan status, mengedepankan peran tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan.

Berdasarkan penjabaran kelebihan di atas, model pembelajaran TGT dipilih sebagai alternatif untuk memecahkan masalah kualitas pembelajaran matematika di kelas III SDN Curug Barang 2 dengan materi Penjumlahan dan Pengurangan. Model ini menuntut semua peserta didik untuk lebih aktif, tidak hanya peserta didik yang memiliki kemampuan akademis tinggi, tetapi juga peserta didik yang memiliki kemampuan akademis rendah. Motivasi dan pemahaman materi matematika akan cenderung meningkat karena model ini dapat membuat peserta didik tertarik dan fokus pada materi, serta tidak terkesan membosankan bagi mereka. (Hapsari, Purnamasari, and Purnamasari 2019). Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui model TGT (*Teams Games Tournament*), yang mendorong kerja sama dalam kelompok. Model ini memastikan semua anggota tim mencapai pemahaman materi secara menyeluruh. Setelah memahami konsep, siswa mengikuti turnamen permainan, di mana mereka mengekspresikan pengetahuan dalam berbagai bentuk. Kelompok dengan skor tertinggi dinyatakan sebagai pemenang, menunjukkan kemampuan siswa dalam menyimpulkan dan membedakan pengetahuan. (Hasanah, Wijayanti, and Liesdiani 2020).

B. Metodologi

Dalam Metodel ini peneliti menggunakan metode Kuantitatif, Kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang mengandalkan angka dan analisis statistik. Sugiyono menggambarkan bahwa metode kuantitatif terkait dengan fisafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data menggunakan instrument penelitian, menganalisis data secara kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan (Waruwu 2023). Dalam penelitian ini, digunakan model eksperimen yang merupakan metode kuantitatif. Dalam model eksperimen, terdapat perlakuan khusus terhadap variabel lain dalam kondisi yang dikendalikan. Metode eksperimen ditandai dengan adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Penelitian ini menggunakan jenis kuasi eksperimen. Kuasi eksperimen adalah metode yang melibatkan kelompok kontrol namun tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel-variabel yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen (Adil 2023). Sebelum menerima perlakuan, kedua kelompok diuji dengan tes awal yang identik. Setelah itu, kelompok eksperimen dikenai perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*, sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tambahan. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok mengikuti tes akhir yang sama.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Firmansyah and Dede 2022)". Jadi dapat ditarik kesimpulan, populasi adalah keseluruhan obyek/subyek yang diteliti. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III di SDN Curug Barang 2 dengan jumlah populasi dari kelas III A sebanyak 25 siswa/i dan kelas III B sebanyak 25 siswa/i. yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu", Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sampel dalam penelitian ini menggunakan dua kelas, satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Sampel yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah kelas III A dan III B, sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara (Elgi 2022). Peneliti menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data sebagai berikut: Tes adalah sejumlah pertanyaan yang di sampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis di dalam dirinya. Aspek psikologis itu dapat berupa prestasi atau hasil belajar, minat, bakat, sikap kecerdasan, reaksi motorik, dan berbagai aspek kepribadian lainnya. Tes dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum peserta didik mendapatkan materi (pretest) dan diakhir pembelajaran setelah peserta didik mendapatkan materi (posttest). Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah tes PG Pilihan Ganda. Tujuan dilakukannya tes ini untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran Matematika setelah menggunakan pembelajaran model (*Teams Games Tournament*) TGT.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan sampel sebanyak 25 siswa/i, dilaksanakan pada hari Selasa, Tgl 26 Agustus 2024. Alokasi waktu 2x45 Menit. Di mulai pada pukul 07.30-09.00WIB. sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional dengan jumlah sampel sebanyak 25 Siswa/I, dilaksanakan pada hari Selasa, Tgl 26 Agustus 2024. Alokasi pembelajaran selama 2x45 Menit di mulai pada pukul 09.00-11.00 WIB. Dengan materi yang sama yaitu materi penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan data tersebut diperoleh dengan menggunakan instrument tes soal pilihan ganda sebanyak 25 soal. Adapun data hasil penelitian yang di peroleh dari kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Tes Kemampuan Siswa

Data	Eksperimen		Kontrol	
	pretest	posttest	pretes	posttest
Jumlah siswa	25	25	25	25
Nilai tertinggi	72	88	48	60
Nilai terendah	8	8	4	8
Rata-rata	46,24	56,72	26	37

Data tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretes kelas eksperimen sebesar 46,24 dengan nilai tertinggi sebesar 72 dan nilai terendah sebesar 8. Pada kelas kontrol rata-rata nilai pretest yaitu sebesar 26 dengan nilai tertinggi sebesar 48 dan nilai terendah sebesar 4. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 56,72 dan nilai tertinggi sebesar 88 dan nilai terendah sebesar 8, pada kelas kontrol rata-rata nilai posttest sebesar 37 dengan nilai tertinggi sebesar 60 dan nilai terendah sebesar 8. Dari data-data tersebut dapat di simpulkan bahwa perolehan rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol.

Uji realibilitas.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.800	25

Dalam uji realibilitas, maka peneliti menggunakan *IBM SPSS* uji realibilitas ini menggunakan teknik apha yang di kembangkan oleh George dan Malery, untuk menentukan tingkat realibilitas. Dari tabel di atas di ketahui bahwa nilai *crombach's alpha* sebesar $0,800 > 0,05$. Artinya instrument tersebut reliabel.

Uji normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre test	.152	25	.141	.949	25	.240
pos test	.161	25	.095	.950	25	.255

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, pada pretest di proleh nilai signifikansi sebesar 0,240 dan postest sebesar 0,255 sedangkan data dapat dikatakan normal apabila taraf signifikansi $> 0,05$. Maka data normalitas pretest dan postest pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	1.045	1	48	.312
	Based on Median	1.073	1	48	.305
	Based on Median and with adjusted df	1.073	1	47.543	.305
	Based on trimmed mean	1.093	1	48	.301

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji homogenitas kelas eksperimen diproleh nilai signifikansi sebesar 0,312. Sedangkan taraf signifikansi homogenitas sama atau lebih besar dari 0,05. Maka varian data dari dua kelompok atau lebih bisa dikatakan homogen. Jadi dapat di simpulkan data pada uji homogenitas di kelas eksperimen adalah $0,312 > 0,05$. Homogen.

Uji T

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	4.380	.042	4.274	48	<.001	<.001	20.08000	4.69837	10.63330	29.52670
	Equal variances not assumed			4.274	40.612	<.001	<.001	20.08000	4.69837	10.58870	29.57130

Dari tabel di atas, hasil uji t yang telah di lakukan diproleh nilai sig (2 taileld) sebesar $0,001 < 0,05$ maka dapat di simpulkan keaktifan belajar siswa/i kelas eksperimen dan kelas kontro terdapat perbedaan yang signitifikan. Maka hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan-keaktifan belajar siswa/i SDN Curug Barang 2 dan hipotesis di terima.

Dari data-data penelitian yang di analisis, di peroleh nilai rata-rata pada pretest di kelas eksperimen adalah 46,24. Ini menunjukkan kemampuan kognitif siswa/i di kelas III A masih tergolong rendah. Setelah di berikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada posttest skor rata-rata nilai adalah 56,72. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan hasil ke aktifanbelajar siswa/i di kelas eksperimen setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional, rata-rata skor pada pretest adalah 27. Sedangkan rata-rata pada skor posttest adalah 37. Hal ini menunjukkan bahwa pada kelas kontrol mengalami peningkatan dalam kemampuan kognitif. Akan tetapi kemampuan di kelas eksperimen lebih besar di bandingkan kelas kontrol. Hal ini sebabkan dengan adanya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang mewajibkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif pada hasil belajar siswa/i di kelas III SDN Curug Barang 2.

D. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan kognitif hasil belajar siswa/i SDN Curug Barang 2 , pada kelas III (Tiga) dan mampu meningkatkan kemampuan kognitif hasil belajar siswa di bandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan kognitif hasil belajar siswa/i, hal ini sebabkan oleh model pembelajaran tersebut, mampu membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat di lihat dari rata-rata perolehan skor pre test di kelas eksperimen 46,24 dan pos test 56,72, sedangkan skor rata-rata pre test di kelas kontrol 27 dan pos test 37. Pada pengujian hipotesis menggunakan uji t hasilnya nilai signifikan pada pos test di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hipotesis di terima.

E. Ucapan Terima Kasih

Saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada rekan-rekan sejawat dan teman-teman yang telah memberikan masukan dan motivasi selama proses penelitian ini. Tak lupa, saya juga menghaturkan terima kasih kepada keluarga yang selalu memberikan dukungan moral dan doa. Penelitian ini tidak akan tercapai tanpa kontribusi dari saudara-saudara semua.

F. Referensi

- Adha, Afdanil, Fauzi Fadliansyah, Universitas Terbuka, and Universitas Primagraha. "Jurnal Krakatau Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Materi Bangun Datar Segi Empat Sd Negeri 19 Ujuang Guguk." : 131-35.
- Adil, Ahmad. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori Dan Praktik*.
- Elgi, Besa Nasri. 2022. "Pengaruh Minat Baca Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Salang Kabupaten Simeulue." : 1-86. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/26632/1/Besa Nasri Elgi.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/26632/1/Besa%20Nasri%20Elgi.pdf).
- Firmansyah, Deri, and Dede. 2022. "Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1(2): 85-114. doi:10.55927/jiph.v1i2.937.
- Hapsari, Yuniar Indri, Iin Purnamasari, and Veriliyana Purnamasari. 2019. "Minat Baca Siswa Kelas V Sd Negeri Harjowinangun 02 Tersono Batang." *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 2(3): 371. doi:10.23887/ijerr.v2i3.22634.
- Hasanah, Uswatun, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa." 3(2): 104-11.
- Hasil, Meningkatkan, Belajar Ips, and Keragaman Sosial. 2020. "Penggunaan Model

- Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk.” 4(1): 52–61.
- Hayati, Fitri. 2021. “Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur.” 5: 1809–15.
- Junedi, Beni, and St Budi. 2024. “The Programme for International Student Assessment: Tinjauan Literasi Matematika Dan Implementasi Pada Pembelajaran Matematika Di Indonesia.” 7: 834–40.
- Magdalena, Ina, Amilanadzma Hidayah, and Tiara Safitri. 2021. “Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang.” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3(1): 48–62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Mualimah, Eka Nurul, and Usmaedi Usmaedi. 2018. “Pengaruh Kebiasaan Membaca Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn Kubanglaban.” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4(1): 43. doi:10.30870/jpsd.v4i1.2459.
- Pendidikan, Jurnal, Akuntansi Indonesia, and Marfuatun Nashiroh. 2020. “Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. 18, No. 1, Tahun 2020.” 18(1): 20–35.
- Waruwu, Marinu. 2023. “Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(1): 2896–2910.