

Efektivitas model kooperatif tipe TGT (*team game tournament*) berbantuan kartu soal terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Gribig

Nidaul Afidah¹, Amalia Rahmawati², Septina Rahmawati³, Yoga Awalludin Nugraha⁴, Dhina Cahya Rohim⁵

¹²³⁴⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kudus, Jl. Ganesha Raya No.1, Purwosari, Kec. Kota Kudus, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

¹nidaulafidah1@gmail.com, ²amalia@umkudus.ac.id, ³septinarahmawati@umkudus.ac.id, ⁴yogaawalludin@umkudus.ac.id, ⁵dhinacahya@umkudus.ac.id.

Abstract

This study was to determine the effectiveness of the TGT (Team Game Tournament) learning model assisted by question cards on the mathematics learning outcomes of grade IV students. The mathematics learning outcomes of grade IV students are still relatively low, those who have reached KKTP there are 13 students or 32%, while students who have not reached KKTP there are 28 students or 68%. In addition, the use of learning media when learning mathematics is rarely used, as well as learning methods that which is still conventional. The research method used in this study is a quantitative method in the form of Quasy Experimental Design (pseudo-experiment). The design used in this study is Nonrandomized pretest-posttest control group design, in this study there are two groups, namely the experimental group and the control group. The learning outcomes of the control pretest and experimental pretest have a sig value of 0.05, the data is normally distributed. values (Sig.) Based on Mean of 0.109 < 0.05 inferred variance of Post-Test experimental and Post-Test control data is homogeneous. There is a significant influence or effectiveness before TGT learning and after TGT (Team Game Tournament) learning on grade IV mathematics learning outcomes. The TGT (Team Game Tournament) type cooperative model assisted by question cards has a good effect in improving the mathematics learning outcomes of grade IV students compared to conventional learning

Keywords: Learning Results, Question Cards, TGT.

Abstrak

Penelitian ini untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) berbantuan kartu soal terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Hasil belajar matematika peserta didik kelas IV masih tergolong rendah, yang sudah mencapai KKTP ada 13 peserta didik atau 32%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKTP ada 28 peserta didik atau 68%. Selain itu penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran matematika jarang digunakan, begitupun dengan metode pembelajaran yang masih konvensional. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah metode kuantitatif dalam bentuk *Quasy Experimental Design* (eksperimen semu). Desain yang digunakan dalam penelitian ini *Nonrandomized pretest-posttest control group design*, dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil belajar *pretest* kontrol dan *pretest* eksperimen memiliki nilai sig 0,05, data tersebut berdistribusi normal. nilai (Sig.) *Based on Mean* sebesar 0,109 < 0,05 disimpulkan varians data *Post-Test* eksperimen dan *Post-Test kontrol* adalah homogen. Adanya pengaruh atau keefektifan yang signifikan sebelum dilakukan pembelajaran TGT dan setelah dilakukan pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap hasil belajar matematika kelas IV. Model kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) berbantuan kartu soal memberikan efek yang baik dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Hasil Belajar, Kartu Soal, TGT.

1. Pendahuluan

Pengembangan bidang pendidikan sepertinya mengalami perkembangan yang begitu pesat, serta menjadi dasar pijakan oleh pendidik dalam melakukan kegiatan aktivitas pendidikan di banyak sekali jenjang, termasuk salah satunya di pendidikan Sekolah Dasar (Hidayat Fahrul, 2023). Salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah adalah Matematika. Beberapa peserta didik menganggap bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan menyeramkan (Hasan, 2023). Pendapat lain mengatakan bahwa matematika merupakan ilmu yang didasari konsep abstrak sehingga pemberian materi pelajaran ini dapat dilakukan dengan cara mengaitkan materi dengan kehidupan sehari – hari (Rohim, 2019). Hal ini dilakukan supaya siswa mampu menemukan konsep dari pengalaman di lingkungan sekitar. Matematika adalah ilmu dasar yang menjadi alat untuk mempelajari ilmu ilmu lain. Oleh karena itu diperlukan penguasaan terhadap konsep-konsep matematika sejak dini. Pendapat lainnya mengatakan matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep, dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau simbol dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari (Ramadhika Dwi Poetra, 2019).

Untuk menunjang pembelajaran matematika lebih inovatif, maka model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah model *Team Game Tournament* (TGT). Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau cara siswa belajar, relevansi, dan manfaat penuh terhadap belajar (Luh & Armidi, 2022). Pendapat lain mengatakan model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain sehingga dapat membuat siswa senang dan suasana lebih menyenangkan (Isjayanti & Ismaya, 2023). Pembelajaran kooperatif tipe model TGT yaitu salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain yang bisa menggairahkan semangat dan mengandung penguatan (Yunita & Trisiantari, 2019). Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam model pembelajaran tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar (Tanjung, 2022). Singkatnya pembelajaran TGT adalah suatu konsep belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya siswa belajar, relevansi, dan manfaat penuh terhadap belajar.

Salah satu media pembelajaran yang cocok dipadukan dengan model pembelajaran TGT adalah media kartu soal. Permainan dalam TGT (*Teams Games Tournament*) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka dan gambar (Luh & Armidi, 2022). Pendapat lain mengatakan media kartu soal adalah metode bagi siswa untuk belajar efektif terkait dengan kegiatan belajar, berpikir secara efektif dan kritis di dalam belajar dan menjadi inovatif dengan menemukan cara atau menunjukkan teori. Media kartu soal terdiri dari sejumlah kartu berwarna atau menggunakan potongan-potongan kertas yang berisi pertanyaan atau pernyataan tentang materi atau submateri yang tercakup dalam kegiatan pembelajaran. Kartu media soal dirancang sedemikian rupa sehingga memerlukan pembelajaran dan terbuat dari potongan kertas, kelebihan kartu soal yaitu mengubah praktik pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi kegiatan yang berpusat pada siswa, simpel, praktis dan mudah dibawa, memfasilitasi pembelajaran kooperatif secara lebih efisien, menciptakan lingkungan belajar yang mendorong kreativitas, keseruan dalam mengajar siswa, bagaimana memecahkan masalah dan mengerjakan pertanyaan mereka sendiri. Penggunaan model dan media menjadikan siswa lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa (Munasharoh, 2023). Media kartu soal merupakan media pembelajaran dan termasuk media visual yang di dalamnya berisi soal-soal untuk membantu guru dalam mengajar. Pemilihan media kartu soal ini untuk menghindari adanya salah paham antara siswa satu dengan siswa lainnya (Darmi Putri, 2020). Penggunaan media kartu dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, ketrampilan berpikir, dan kejujuran siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa (Aspini, 2020). Dengan maksud lain media kartu soal adalah metode bagi siswa untuk belajar efektif terkait dengan kegiatan belajar, berpikir secara efektif dan kritis di dalam belajar dan menjadi inovatif dengan menemukan cara atau menunjukkan teori. Media kartu soal terdiri dari sejumlah kartu berwarna atau menggunakan potongan-potongan

kertas yang berisi pertanyaan atau pernyataan tentang materi atau submateri yang tercakup dalam kegiatan pembelajaran. Kartu media soal dirancang sedemikian rupa sehingga memerlukan pembelajaran dan terbuat dari potongan kertas.

Adapun bukti metode dan media yang digunakan dengan maksimal yaitu dengan melihat dari hasil belajar siswa. Salah satu gambaran atau bukti keberhasilan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan nilai atau bobot yang dicapainya (Friskilia & Winata, 2018). Hasil belajar individu tidak hanya berasal dari dirinya sendiri tetapi dapat berasal dari lingkungan dan pengalaman oranglain (Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Hasil belajar juga diartikan sebagai perubahan perilaku siswa dengan menilai aspek keterampilan, pengetahuan, serta sikap pada diri siswa, hal ini yang dimaksud ialah kemampuan individu siswa yang telah dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar (Nurrita, 2018). Pendapat lain mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari adanya proses interaksi, proses belajar dan evaluasi belajar yang dilakukan oleh guru dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran (Sari et al., 2023). Dengan demikian hasil belajar adalah hasil dari adanya proses interaksi, proses belajar dan evaluasi belajar yang dilakukan oleh guru dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa ditandai dengan skala nilai berupa huruf, symbol serta angka. Nilai bukanlah satu satunya bentuk dari hasil belajar tiap individu, namun sikap yang ditunjukkan oleh individu atau kelompok juga merupakan hasil dari belajar siswa.

Oleh karena itu penelitian ini dapat membahas tentang hasil belajar matematika materi bilangan cacah. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas model TGT berbantuan kartu soal terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Gribig.

2. Metode

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian metode kuantitatif dalam bentuk *Quasy Experimental Design* (eksperimen semu). Desain yang digunakan dalam penelitian ini *Nonrandomized pretest-posttest control group design*, dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diawali dengan *pretest* di kelas eksperimen (sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan kartu soal) dan *pretest* di kelas kontrol (menggunakan metode konvensional). Desain ini dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa O₁ = *Pretest* hasil belajar kelompok eksperimen. O₂ = *Posttest* hasil belajar kelompok eksperimen. O₃ = *Pretest* hasil belajar kelompok kontrol. O₄ = *Posttest* hasil belajar kelompok kontrol. X₁ = Model TGT (*Team Game Tournament*) berbantuan media kartu soal. X₂ = Pembelajaran konvensional.

Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Muhammadiyah Gribig jumlah siswa 41 yaitu terdiri dari kelas IV A 20 Siswa dan kelas IV B 21 Siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang digunakan yaitu (1) tes, (2) observasi, (3) wawancara, (4) dokumentasi. Teknik tes berdasarkan hasil dari *pretest* awal dan *posttest* akhir yang terdiri dari 15 soal uraian. Observasi dilakukan untuk mencermati proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah kelas IV. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas IV.

Dokumentasi digunakan untuk mengambil data dan mengetahui peserta didik ketika pembelajaran. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan uji *paired sample t-test* mempunyai taraf signifikan sebesar $0,00 < 0,05$ dengan menggunakan SPSS 21 *for windows*. Uji prasyarat sebelum uji hipotesis yaitu dengan dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Dalam penelitian ini ingin mengetahui efektivitas model kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) berbantuan kartu soal terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV Di SD Muhammadiyah Gribig. Penelitian ini dilaksanakan di semester genap Tahun Ajaran 2023/2024 di SD Muhammadiyah Gribig Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. Penelitian dilaksanakan dengan memberikan perlakuan kepada siswa dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT pada pembelajaran di kelas. Penerapan model ini dilakukan kepada siswa dan disesuaikan dengan kompetensi yang akan dipelajari. Penelitian dilaksanakan dengan memberikan soal pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah di beri perlakuan. Jumlah butir soal yang disusun oleh peneliti sejumlah 15 soal essay, namun setelah dilakukan pengujian validitas, reliabilitas dan daya beda maka dihasilkan 10 butir soal yang valid sehingga butir soal yang diujikan kepada siswa sejumlah 10 soal essay. Setelah diperoleh butir instrument soal yang telah teruji maka langkah selanjutnya adalah melakukan pretest terlebih dahulu sebelum memberi perlakuan model *Team Game Tournament*(TGT). Selanjutnya setelah data pretest dan pemberian perlakuan selesai langkah berikutnya adalah melaksanakan posttest. Setelah semua data terkumpul maka langkah berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Detail data hasil pengujian dijabarkan sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dalam penelitian ini menggunakan shapiro-wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa pada menggunakan SPSS 21 yang mana uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data akan berdistribusi normal apabila hasil perhitungan nilai $sign \geq 0,05$. Setelah proses analisis data dilakukan maka hasil perhitungan uji normalitas pada penelitian disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pre-Test</i> Eksperimen (TGT)	.963	20	.615
<i>Post-Test</i> Eksperimen (TGT)	.884	20	.021
<i>Pre-Test</i> Kontrol (Konvensional)	.941	21	.226
<i>Post-Test</i> Kontrol (Konvensional)	.880	21	.014

Berdasarkan tabel 2 tersebut dapat diketahui bahwa pada hasil pengujian Shapiro-Wilk diperoleh nilai sign untuk data pretest kelas eksperimen sebesar 0,615 dan nilai sign untuk data posttest kelas eksperimen sebesar 0,021. Sedangkan untuk data pretest kelas kontrol sebesar 0,226 dan nilai sign untuk data posttest kelas kontrol sebesar 0,014 Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai $sign \geq 0,05$ baik pretest maupun posttest sehingga dapat dikatakan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara kelas kontrol (X) dan kelas eksperimen (Y) memiliki harga varian yang relatif sejenis atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil uji homogenitas

		Levene Statistic	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	2.683	.109
	Based on Median	1.976	.168
	Based on Median and with adjusted df	1.976	.168
	Based on trimmed mean	2.679	.110

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 3 diatas, hasil nilai pretest posttest maka dapat disimpulkan dari varian yang sama tersebut bersifat homogen. Hasil penelitian ini menunjukkan tentang adanya pengaruh atau keefektifan yang signifikan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal terhadap hasil belajar Matematika kelas IV SD Muhammadiyah Gribig telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen dengan menganalisis data hasil penelitian.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Paired Sample T-Test. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu Ho: tidak ada pengaruh penggunaan model PjBL terhadap kemampuan numerasi siswa dan H1: ada pengaruh penggunaan model PjBL terhadap kemampuan numerasi siswa. Berdasarkan hasil pengujian data hasil pretest dan posttest melalui uji Paired Sample T-Test dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Paired Sampel T-Test

Pair 1	Mean	Std. Deviation	Std.(2-tailed)
Pair 2			
PreEks-PostEks	-19.500	9.810	0.000
PreKon-Postkon	-10.476	12.440	0.001

Berdasarkan tabel 4 tersebut diketahui bahwa nilai $sign=0,00 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa Ho ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model kooperatif tipe TGT Berbantuan Kartu Soal terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain itu hasil rata-rata kelas eksperimen maupun kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Paired Sample Statistics

<i>Pair 1</i>	<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std.Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pair 2</i>				
<i>PreEks</i>	68.83	20	7.967	1.782
<i>PostEks</i>	88.33	20	9.145	2.045
<i>PreKon</i>	69.52	21	12.662	2.763
<i>Postkon</i>	80.00	21	12.383	2.702

Berdasarkan tabel 5 tersebut dapat diketahui bahwa nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 68,83 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 88,33 sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata *pre-test* 69,52 dan rata-rata nilai *post-test* 80 . Hal ini berarti bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa sesudah diberi perlakuan dengan model kooperatif TGT berbantuan kartu soal di kelas IV SD Muhammadiyah Gribig. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran model kooperatif TGT berbantuan kartu soal di SD Muhammadiyah Gribig efektif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV.

3.2. Diskusi

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan model kooperatif tipe TGT diketahui bahwa siswa terlihat antusias dan aktif dalam proses pembelajaran ketika bermain kartu soal dengan belajar secara berkelompok. Dikarenakan permainan kartu soal sangat digemari saat ini

dikalangan siswa, apalagi ada *reward* untuk kelompok yang menang. Ini menjadikan siswa siswi sangat berlomba-lomba untuk memenangkan *tournament* tersebut dan berdampak terhadap hasil belajar Matematika kelas IV SD Muhammadiyah Gribig.

Penelitian yang telah dilaksanakan peneliti sejalan dengan Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Laili Alfi Rahmatin (Rahmatin, 2020) menunjukkan bahwa kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang memiliki skor hasil belajar matematika rata-rata sebesar 78,38, sedangkan kelompok siswa yang mengikuti dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional yang memiliki skor hasil belajar matematika rata-rata sebesar 71,62. Ternyata skor rata-rata hasil belajar matematika siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. model pembelajaran kooperatif TGT berpengaruh secara signifikan lebih baik terhadap hasil belajar matematika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Senada dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Motik Dwi Isjayanti, Erik Aditia Ismaya, Khamdun 2023 (Isjayanti & Ismaya, 2023) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dengan diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media roda putar pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N Pati Wetan 03. adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah diadakan penggunaan model TGT dan penelitian tersebut dinyatakan berhasil. Keberhasilan ini dilihat dari hasil analisis uji *paired sample t-test* dapat diketahui bahwa rata-rata pada hasil belajar IPAS *pretest* yaitu 55, sedangkan rata-rata pada hasil belajar *posttest* yaitu 85. Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti terletak pada penerapan model pembelajaran TGT, hasil belajar dan subjek kelas IV. Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan media yang digunakan oleh peneliti yaitu penggunaan media kartu soal tetapi pada penelitian yang relevan memakai media roda putar.

Selanjutnya penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulastri Ana Ma'rufah, Ermawati Zulikhatin Nuroh, 2023 (Ana Ma et al., 2023) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media. Dilihat dari rata-rata nilai *pretest* 50,27 sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 77,47.

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil di atas maka diketahui bahwa:

- a. Dari hasil uji hipotesis menggunakan *uji paired sample t-test* dengan taraf signifikan $<0,05$, nilai *sig. (2-tailed)* $< 0,05$ atau $0,00 < 0,05$, karena H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya adanya pengaruh atau keefektifan yang signifikan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal terhadap hasil belajar Matematika kelas IV SD Muhammadiyah Gribig. Media kartu soal harus dikembangkan dengan desain yang menarik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran agar permainannya berjalan seru dan menyenangkan serta perlunya pengawasan dan bimbingan saat permainan agar siswa tidak cenderung bermain dan mengetahui manfaat dari media pembelajaran ini.
- b. Rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 68,83 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 88,33 sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata *pre-test* 69,52 dan rata-rata nilai *post-test* 80. bahwa penggunaan model pembelajaran model kooperatif TGT berbantuan kartu soal di SD Muhammadiyah Gribig efektif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV.

5. Referensi

- Ana Ma, S., Zulikhatin Nuroh, E., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Muhammadiyah Sidoarjo, U. (2023). Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 4, Issue 1). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Aspini, N. N. A. (2020). Implementasi Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 72. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27087>
- Darmi Putri. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Berbantuan Kartu Soal Terhadap Hasil

- Belajar Siswa Kelas X MIPA SMAN 1 Batu Sangkar Pada Materi Hukum Newton. *Skripsi*.
- Hasan, K., Halik, A., & ... (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri di Gugus IV Wilayah II Kecamatan Soreang Parepare. ... *Matematika*, 4047. <https://ummaspul.ejournal.id/diferensial/article/view/6425%0Ahttps://ummaspul.ejournal.id/diferensial/article/download/6425/3040>
- Hidayat Fahrul, D. (2023). *Putri R D, Destiar, Dedy Adrianus*. 09, 31–41.
- Isjayanti, M. D., & Ismaya, E. A. (2023). Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas IV SDN Pati Wetan 03. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1612–1620.
- Luh, N., & Armidi, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD A R T I C L E I N F O. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.44635>
- Munasharoh, R. (2023). *Upaya Guru Mengembangkan Literasi Membaca Siswa Melalui Media Kartu Soal Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Terpadu (Studi Kasus di SMPN 1 Siman Ponorogo*.
- Rahmatin, L. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) ...-170. *Jige*, 1(2), 170–177.
- Ramadhika Dwi Poetra. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada MATA Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 067246 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2022/2023. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Rohim, D. C. (2019). Strategi Penyusunan Soal Berbasis HOTS pada Pembelajaran Matematika SD. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(4), 436. <https://doi.org/10.28926/briliant.v4i4.374>
- Sari, A. N., Rahmawati, S., Rahmawati, A., & Nugraha, Y. A. (2023). *Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis Etnosains Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Muhammadiyah 1*. 4(2), 46–52.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(2), 22–28.
- 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>