



Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Melalui Model *TGT* dengan Media Peta *Sebarhayati*

Febri Wiraningrum¹, Elly's Mersina Mursidik², Fakhriyatu Zahro³

**Penulis Korespondensi: febriarum@gmail.com*

^{1), 2), 3)} PPG, FKIP, Universitas PGRI Madiun, Jl. Setia Budi No.85, Madiun, 63118, Indonesia

Abstract

This study aims to improve the learning outcomes of Natural and Social Sciences (IPAS) among fifth-grade students at SDN 01 Nambangan Kidul, Madiun City, through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by the SebarHayati Map media. The background of this research is the low student performance on the topic of biodiversity characteristics in Indonesia, particularly in understanding the distribution of flora and fauna. This issue is attributed to the use of conventional teaching methods and a lack of interactive learning media. This is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles using a mixed-methods approach. Data were collected through student activity observations and learning outcome tests. The results indicate an increase in the implementation level of the TGT model from 74% in the first cycle to 84% in the second cycle. Furthermore, students' learning outcomes improved significantly: the percentage of students with underperforming scores decreased from 46.67% to 13.33%, while the number of students in the "very good" and "good" categories increased. The use of the SebarHayati Map proved effective in helping students visualize the material contextually and supported the game elements of the TGT model. In conclusion, implementing the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by the SebarHayati Map effectively enhances student learning outcomes and engagement in IPAS learning.

Keywords: learning outcomes; sebarhayati map; team games tournament

1. Pendahuluan

Masa Sekolah Dasar (SD) merupakan masa emas untuk perkembangan seorang anak. Perkembangan yang dimaksud adalah perkembangan fisik, kognitif, dan psikomotorik. Sehingga perlu strategi pembelajaran yang baik agar dapat membantu perkembangan peserta didik secara optimal (Prayudi, 2024; Putri et al., 2023). Sangid & Mudib (2019) mengungkapkan strategi pembelajaran merupakan langkah dan pola kegiatan pembelajaran yang digunakan seorang guru untuk

menerapkan pembelajaran secara konseptual. Pembelajaran konseptual yang dimaksud yaitu pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, kondisi sekolah dan lingkungan sekitar serta tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pembelajaran konseptual atau pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik mampu mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Oleh karena itu, pembelajaran konseptual merupakan kegiatan yang menekankan pemahaman mendalam terhadap konsep dalam suatu bidang ilmu tidak hanya penguasaan informasi atau fakta saja.

Penerapan pembelajaran konseptual tentunya harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. [Vygotsky \(1978\)](#) memberikan pendapat bahwa interaksi sosial memberikan peran yang sangat penting dalam proses perkembangan kognitif individu. Pada kegiatan kelompok, peserta didik dapat bertukar ide, diskusi, dan membangun pemahaman bersama. Selain itu, [Johnson & Johnson \(1994\)](#) juga menegaskan bahwa pembelajaran yang bersifat kooperatif atau kelompok dapat meningkatkan hasil belajar, membangun hubungan baik antar peserta didik, dan mengembangkan keterampilan.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menuntut pemahaman konsep yang mendalam serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran ([Maula et al., 2024](#); [Salsabila & Suniasih, 2024](#)). Menurut [Tsai et al. \(2023\)](#), terjadinya perubahan konseptual dalam pembelajaran sains memerlukan pendekatan yang secara aktif dapat menantang miskonsepsi yang dimiliki peserta didik serta membimbing mereka menuju pemahaman yang benar. Hal ini sangat relevan pada topik persebaran flora dan fauna, yang membutuhkan metode pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep secara konkret agar mudah dipahami oleh siswa ([Sanjaya, 2010](#)). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament. Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kegiatan belajar berkelompok dengan menggunakan permainan edukatif. Menurut [Yuliawati \(2021\)](#) TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik ke dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen.

Model pembelajaran TGT dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, karena dalam kegiatan ini peserta didik dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan saling menghargai dalam kelompok.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V A SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun, ditemukan pada saat kegiatan pembelajaran sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi persebaran flora dan fauna. Hal ini nampak terlihat dari rendahnya partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta hasil evaluasi yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peserta didik masih menunjukkan rasa bingung jika diberikan pertanyaan pemantik diskusi oleh guru. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat disebabkan karena penggunaan strategi dan model pembelajaran yang kurang tepat. Kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional, bersifat ceramah saja, dan tidak menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Oleh sebab itu, dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran guna mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka.. Inovasi pembelajaran merupakan sebuah pembaharuan pembelajaran yang dikemas atas adanya sebuah gagasan baru ([Erlina, 2017](#)). Inovasi pembelajaran yang dikembangkan merupakan hasil dari pendekatan *learning how to learn*, yang bertujuan untuk memandu langkah-langkah dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penerapan model pembelajaran TGT dirasa dapat membantu peserta didik menumbuhkan pemahaman konseptual terhadap mata pelajaran IPAS materi persebaran flora dan fauna. Melalui bantuan media pembelajaran berupa “Peta Persebaran Flora dan Fauna”. Media peta persebaran flora dan fauna menjadi pilihan yang tepat karena dapat memberikan informasi visual yang konkret dan kontekstual. Media visual dapat mempermudah peserta didik untuk memahami karakteristik flora dan fauna di berbagai wilayah Indonesia, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna ([Arsyad, 2015](#)).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang didukung media peta SebarHayati dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V A pada materi

Karakteristik Hayati di Indonesia (Persebaran Flora dan Fauna) di SDN 01 Nambangan Kidul, Kota Madiun.

Penelitian sebelumnya yang memanfaatkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) telah dilakukan oleh beberapa peneliti untuk mengkaji efektivitas model ini dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh [Marwati et al. \(2023\)](#) dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan I. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan presentase sebagai berikut pada Siklus I yang diberikan kepada 26 peserta didik, sebanyak 20 peserta didik yang memperoleh nilai di atas 70 dengan presentase sebesar 76,923%. Peserta didik yang memiliki nilai di bawah 70 sebanyak 6 % dengan presentase sebesar 23,077%. Sedangkan pada siklus II berdasarkan pada tipe TGT diperoleh hasil yaitu, dari 26 % peserta didik, sebanyak 22 peserta didik memperoleh nilai di atas KKM dengan presentase 84, 615 %, sementara peserta didik yang masih memiliki nilai di bawah KKM sebanyak 4 orang.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 01 Nambangan Kidul dengan Model Pembelajaran TGT dengan Bantuan Media Peta SebarHayatu”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V A SDN 01 Nambangan Kidul, Kota Madiun. Serta untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan mix method. Metode yang mengkombinasikan metode kualitatif dan kuantitatif yang dilakukan secara bersamaan dalam penelitian. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati perilaku peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur perkembangan hasil belajar IPAS peserta didik, yaitu dengan

membandingkan hasil belajar pada siklus pembelajaran I dan II ([Putri et al., 2024](#); [Ifada et al., 2024](#)).

- a. Perencanaan: yaitu dengan merancang skenario pembelajaran berbasis model Team Games Tournament (TGT) serta mengembangkan instrumen evaluasi yang akan digunakan dalam proses penilaian..
- b. Pelaksanaan: melaksanakan kegiatan penelitian dengan menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran team games tournament (TGT) dengan bantuan media peta sebarhayati.
- c. Pengamatan: melakukan pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui jalannya pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran team games tournament (TGT).Refleksi: kegiatan ini dilakukan setelah tahapan dalam kegiatan penelitian sudah dilaksanakan. Peneliti menganalisis hasil observasi yang telah dilakukan dan hasil belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan observasi dan tes hasil evaluasi hasil belajar. Kegiatan observasi yang dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran team games tournament dengan bantuan media peta sebarhayati. Observasi yang dilakukan mencakup aspek keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok, tingkat antusiasme, serta perilaku mereka selama mengikuti proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas peserta didik. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS, digunakan tes evaluasi sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media Peta SebarHayati. Tes ini berbentuk soal pilihan ganda dan dikerjakan secara individu pada akhir kegiatan pembelajaran di setiap Siklus I dan II.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, dilaksanakan di SDN 01 Nambangan Kidul, Kota Madiun dengan melibatkan peserta didik sejumlah 15 orang. Penelitian dini

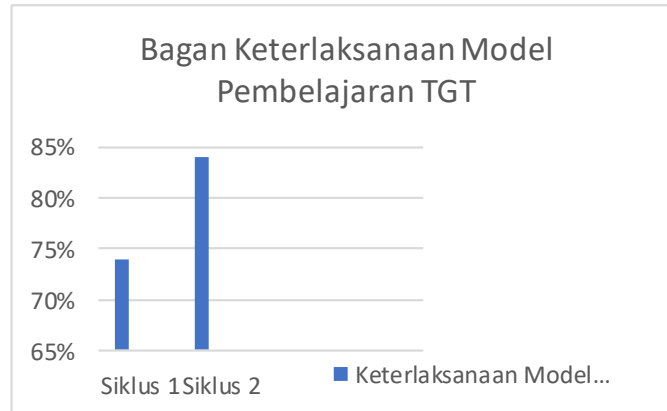
dilaksanakan pada tanggal 5 Februari dan 16 April 2025. Berdasarkan dari hasil pengamatan pada kegiatan awal, ditemukan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik sehingga memengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali siklus kegiatan pembelajaran yang rincian waktu dalam satu kali pembelajaran dengan waktu 2 x 35 menit. Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terdiri dari 1) Penyajian kelas, 2) Belajar dalam tim, 3) Permainan (games), 4). Turnamen dan yang terakhir 5) Penghargaan Tim.

Pembelajaran siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 5 Februari 2025 dengan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dengan evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz. Sedangkan untuk siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 16 April 2025 materi yang digunakan tetap sama namun bentuk evaluasi berupa tes tertulis pilihan ganda.

Tahap pertama yaitu penyajian kelas dengan menyajikan tujuan pembelajaran selama kegiatan pembelajaran dan menyajikan materi melalui power point dan video pembelajaran. Peserta didik diarahkan untuk memahami materi yang disampaikan. Tahap kedua yaitu guru membagi peserta didik menjadi tiga kelompok untuk berdiskusi berkaitan dengan persebaran wilayah flora dan fauna berdasarkan kelompoknya. Tahap permainan masing-masing kelompok diberi gambar flora dan fauna yang menjadi bahan tempel untuk games dan dikelompokkan sesuai dengan wilayah persebarannya. Tahap turnamen a pada tahap ini peserta didik diberikan waktu satu menit untuk menempelkan gambar flora dan fauna berdasarkan pembagian kelompoknya, pada tahap ini kelompok yang paling banyak menempelkan gambar dan benar akan mendapatkan skor lebih tinggi. Tahap terakhir yaitu memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tinggi. Selanjutnya yaitu merupakan tahap evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman terhadap materi yang diberikan.

Kegiatan observasi pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik dan guru. Pada penelitian ini hasil menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 terdapat peningkatan sebesar 10%. Tingkat keterlaksanaan

pada siklus 1 sebesar 74% dan pada siklus 2 sebesar 84%. Berikut bagan keterlaksanaan model pembelajaran TGT.



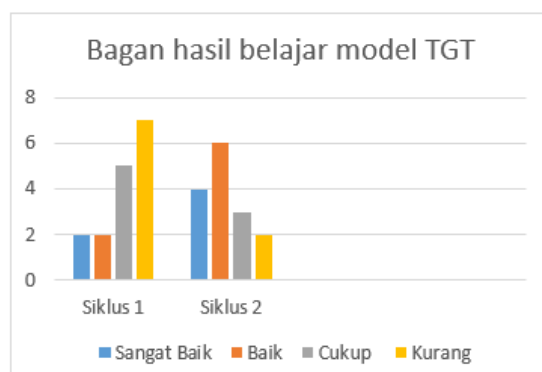
Gambar 1. Grafik Keterlaksanaan Model Pembelajaran TGT

Berdasarkan bagan keterlaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), terlihat adanya peningkatan pelaksanaan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, keterlaksanaan model TGT tercatat sebesar 74%. Persentase ini menunjukkan bahwa sebagian besar langkah-langkah TGT telah dilaksanakan, namun masih terdapat beberapa kekurangan, seperti keterlibatan siswa yang belum merata dalam kegiatan diskusi, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara optimal, serta kendala dalam mengatur jalannya pertandingan atau kuis.

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada tahap perencanaan dan pelaksanaan di siklus II, tingkat keterlaksanaan model TGT mengalami peningkatan signifikan menjadi 84%. Perbaikan tersebut meliputi pembentukan kelompok yang lebih seimbang, pemberian motivasi lebih kepada peserta didik pasif, optimalisasi penggunaan media Peta Sebarhayati, serta pengaturan jalannya pertandingan yang lebih efektif.

Peningkatan sebesar 10% dari siklus I ke siklus II ini menunjukkan bahwa langkah-langkah model TGT dapat diterapkan dengan lebih baik setelah adanya evaluasi dan perbaikan. Hal ini berdampak positif terhadap keaktifan siswa, kualitas diskusi kelompok, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan materi Karakteristik Hayati sub bab keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia. Berikut

merupakan grafik hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Berikut gambar grafik skor hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).



Gambar 2. Grafik skor hasil belajar didik

Pada siklus pembelajaran dapat dilihat bahwa hasil belajar. Dari 15 peserta didik terdapat variasi hasil belajar peserta didik. Siklus I terdapat 2 peserta didik (13,3%) memperoleh predikat sangat baik dengan nilai 90, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah memahami materi yang diberikan. Peserta didik yang mendapatkan predikat baik sebanyak 2 orang (13,3%) dengan nilai 80, lalu dengan predikat cukup berjumlah 5 peserta didik dengan presentase 33,33% dengan nilai 70. Selanjutnya yaitu predikat kurang yang memiliki presentase tinggi sebanyak 7 peserta didik 46,67%. Dari hasil kegiatan pembelajaran pada siklus I masih banyak yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 sebanyak 7 peserta didik.

Pada grafik di atas juga dapat dilihat bahwa, pada pembelajaran siklus II mengalami peningkatan hasil belajar. Presentase hasil belajar peserta didik dengan predikat sangat baik, terdapat 4 peserta didik dengan nilai 90 (26,67%), baik sejumlah 6 peserta didik dengan presentase 40 %, kriteria cukup terdapat 3 peserta didik (20%), dan cukup berjumlah 2 peserta didik (13,33 %). Sehingga dapat dilihat peserta didik yang mendapatkan kurang dari KKM sebanyak 2 orang. Berdasarkan data yang di dapatkan, perlu adanya bimbingan khusus dan remidi untuk peserta didik yang masih dalam predikat kurang agar dapat meningkatkan hasil belajarnya. Peningkatan jumlah siswa pada kategori Sangat Baik dan Baik, serta penurunan jumlah siswa pada kategori Kurang, menunjukkan model pembelajaran TGT

terbukti efektif dalam mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik, keterlibatan siswa, serta hasil belajar IPAS secara keseluruhan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Peta Sebarhayati efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sesuai dengan tujuan penelitian tindakan kelas ini.

b. Pembahasan

Team Games Tournament (TGT) merupakan suatu strategi pembelajaran yang memungkinkan memberikan kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk saling berkompetisi dengan kelompok lain sehingga, dapat menumbuhkan rasa semangat belajar pada diri peserta didik (Slavin, 2015). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Peta SebarHayati merupakan salah satu media yang dikembangkan untuk membantu dan mendukung kegiatan pembelajaran yang interaktif. Peta SebarHayati menyajikan peta geografis Indonesia dengan menampilkan Batasan-batasan yang berupa garis. Garis tersebut merupakan sebuah Batasan dari penyebaran flora dan fauna di Indonesia.

Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat diintegrasikan secara efektif dengan penggunaan Peta SebarHayati.. Peta SebarHayati dapat membantu sintaks dalam TGT yaitu sebagai media pembelajaran yang membantu memvisualisasikan materi keanekaragaman hayati secara kontekstual, sehingga memudahkan peserta didik memahami dan mendiskusikan isi materi. Selain itu, juga dapat berperan sebagai visualisasi data keanekaragaman hayati dalam bentuk peta yang dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu, yang sangat mendukung unsur permainan (*games*) dalam TGT.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Peta Sebarhayati terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun. Pada aspek pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), terjadi peningkatan keterlaksanaan dari 74% pada Siklus I menjadi 84% pada Siklus II.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan model TGT dapat dilaksanakan dengan lebih optimal setelah adanya refleksi dan perbaikan dari siklus sebelumnya. Keterlaksanaan yang semakin baik ditandai dengan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok, pelaksanaan kuis yang berjalan lebih lancar, serta terciptanya suasana belajar yang lebih kompetitif namun menyenangkan.

Sejalan dengan peningkatan keterlaksanaan, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada Siklus I, masih terdapat 7 peserta didik yang tergolong dalam kategori kurang, 5 peserta didik dengan kategori cukup dan hanya 4 peserta didik yang mencapai kategori sangat baik dan baik. Dengan hasil presentase peserta didik yang masih di bawah KKM sebanyak 46,67%. Perbaikan dalam pelaksanaan model TGT di Siklus II, jumlah peserta didik dalam kategori kurang menurun menjadi 2 peserta didik, sedangkan jumlah peserta didik dalam kategori sangat baik dan baik meningkat menjadi 8 peserta didik dan dalam kategori cukup sebanyak 5 peserta didik. Dari hasil kegiatan pembelajaran siklus II peserta didik yang belum mencapai KKM sebesar 13,33%, yakni lebih rendah daripada siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu mendorong siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran melalui kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kerja sama tim, diskusi kelompok, serta persaingan sehat dalam kuis/pertandingan. Penerapan media Peta Sebarhayati juga membantu siswa lebih mudah memahami materi IPAS karena penyajian informasi yang lebih visual dan kontekstual. Selain itu, pemberian penghargaan dalam model *Team Games Tournament* TGT mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar lebih baik. Inovasi pembelajaran yang digunakan dengan menerapkan media visual berupa "Peta". Media visual dapat mempermudah peserta didik untuk memahami karakteristik flora dan fauna di berbagai wilayah Indonesia, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Arsyad, 2015). Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media

Peta Sebarhayati berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, baik dari segi aktivitas, keterlibatan, maupun capaian akademik siswa.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media Peta SebarHayati terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun. Efektivitas ini terlihat dari meningkatnya keterlaksanaan pembelajaran dari 74% pada Siklus I menjadi 84% pada Siklus II, serta meningkatnya jumlah siswa yang mencapai kategori sangat baik dan baik. Selain itu, jumlah siswa yang berada pada kategori kurang juga menurun signifikan dari 46,67% pada Siklus I menjadi hanya 13,33% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa integrasi model TGT dan media Peta SebarHayati mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga mendorong pemahaman siswa terhadap materi persebaran flora dan fauna secara lebih optimal. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru terus mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran TGT sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Erlina, E. (2016). Inovasi Pembelajaran Melalui Penelitian Dan Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 121-148. <https://doi.org/10.24042/albayan.v8i1.356>
- Ifada, A. I., Toyib, M., & Marhamah, S. (2024, Mei). Peningkatan kemampuan kolaborasi dalam pembelajaran matematika melalui Problem Based Learning di Sekolah Menengah Pertama. *PTK. Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 447-460. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.391>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (4th ed.). Boston: Allyn and Bacon.

- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601–2607. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>
- Maula, M., Febriyanto, B., Yulianti, Y., & Aini, R. P. (2024). Pengaruh E-Book Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 539-545. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1455>
- Prayudi, E. (2024). Studi literatur: Pendekatan strategis dalam pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Sultra Elementary School*, 5(2).
- Putri, M. D., Witarsa, R., & Daulay, M. I. (2023). Peningkatan keterampilan psikomotorik melalui PBL di SD. *Journal of Education Research*, 4(1), 325-332. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.163>
- Putri, N. M., Arifin, Z., & Santosa, H. (2024). Analisis efektivitas pembelajaran melalui mixed method dalam penelitian tindakan kelas di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian & Evaluasi Pendidikan*, 8(3), 46979-46985. JPTAM
- Salsabila, S. S., & Suniasih, N. W. (2024). E-Book Berbasis Kontekstual pada Muatan IPAS Topik Gaya di Sekitar Kita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(4), 597-606. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i4.82060>
- Sangid, A., & Muhib, M. (2019). Strategi pembelajaran muhadatsah. *Tarling: Journal of Language Education*, 2(1), 1-22.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Tsai, C.-C., Yeh, T.-K., Wang, Y.-T., & Liang, J.-C. (2023). Conceptual change and scientific understanding in science education: A review of recent research trends. *Physical Review Physics Education Research*, 20(2), 020107. <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.20.020107>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 356-364.