E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT Pada Siswa Sekolah Dasar

Nur Hidayati Isnaini Safitri[1], Widia Intan Syaputri[2]

[1]STKIP PGRI Sumenep, suriyonosapeken@gmail.com
[2]Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, pwidia614@gmail.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kognitif siswa di kelas IV UPT SDN 004 Langgini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui penerapan modal pembelajaran Team Games Turnament di kelas IV UPT SDN 004 Langgini. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV UPT SDN 004 Langgini yang berjumlah 12 orang siswa, terdiri dari 5 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan. Instrumen penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar tes, dan lebar dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui 2 siklus, Pada siklus I pertemuan 1 yang tuntas berjumlah 6 orang siswa dengan persentase 50%, Pada siklus I pertemuan 2 berjumlah 8 orang siswa dengan persentase 66,67%, Pada siklus II pertemuan 1 berjumlah 9 orang siswa dengan persentase 75% dan pada siklus II pertemuan 2 berjumlah 10 orang siswa dengan persentase 83,33% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Team Games Turnament dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV UPT SDN 004 Langgini.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Model Pembelajaran Team Games Tournament

Abstract

The background of this research is the low cognitive abilities of students in class IV UPT SDN 004 Langgini. This research aims to improve students' cognitive abilities through the application of Team Games Tournament learning capital in class IV UPT SDN 004 Langgini. This research is classroom action research carried out in 2 cycles and each cycle consists of 2 meetings. The subjects in this research were 12 students in class IV UPT SDN 004 Langgini, consisting of 5 male students and 7 female students. This research instrument consists of teacher activity observation sheets, student activity observation sheets, test sheets, and documentation width. Meanwhile, the data analysis techniques used are qualitative analysis and quantitative analysis. Based on the results of research carried out in 2 cycles, in cycle I, meeting 1, there were 6 students with a percentage of 50%, in cycle I, meeting 2, there were 8 students with a percentage of 66.67%, in cycle II, meeting 1, there were 9 people. students with a percentage of 75% and in cycle II meeting 2 there were 10 students with a percentage of 83.33%. Thus it can be concluded that through the application of the Team Games Tournament learning model it can improve the cognitive abilities of fourth grade students at State Elementary UPT SDN 004 Langgini.

Keywords: Cognitive Ability, Team Games Tournament Learning Model

Corresponding Author:
Nur Hidayati Isnaini Safitri

STKIP PGRI Sumenep, suriyonosapeken@gmail.com

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

PENDAHULUAN

Pendidikan salah satu upaya penting dalam membangun karakter yang sesuai dengan kebutuhan Abad 21. Fokus terhadap pengajaran dengan mengutamakan kemampuan literasi, pengetahuan yang mendalam, keterampilan, sikap, dan penguasaan teknologi (Rahmawati, 2022). Pendidikan merupakan perubahan pada setiap individu yang berada dalam proses. Pesatnya perkembangan teknologi maka tuntutan intelektual dan kualitas kehidupan menjadi hal yang penting. Untuk mengatasi perubahan yang pesat diperlukan teori, metode, sarana, dan prasana yang mendukung proses pembelajaran (Candra et al., 2023). Pendidikan abad 21 lebih menekankan peran aktif siswa dalam mencari sumber belajar untuk mengembangkan kemampuan kognitif (Wulandari et al., 2022). Menurut Piaget dalam (Marta, 2017), menyebutkan bahwa kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterprestasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan siswa untuk mengolah satu atau lebih informasi yang melibatkan proses pemahaman siswa terhadap informasi yang diterima (Apsari & Sastiawati, 2021). Ranah kognitif ini berperan penting bagi kemampuan guru dalam menciptakan interaksi edukatif antara guru dengan siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Basri, 2018). Siswa dan guru menjadi bagian dari pembelajaran (Alfina Damayanti et al., 2023). Hal ini merupakan upaya untuk memahami dan menguasai suatu materi dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Peningkatan kemampuan. kognitif dapat dicapai melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Suriansyah & Aslamiah, 2015).

Banyak hal yang mempengaruhi kemampuan kognitif siswa baik faktor dari dalam maupun faktor dari luar yang mendorong siswa untuk melakukan sesuatu. Faktor dari dalam merupakan dorongan dari dalam diri siswa itu sendiri sedangkan faktor dari luar berasal dari lingkungan siswa yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan (Inayah A.M et al., 2023). Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa factor yang mempengaruhi kemampuan kognitif siswa di UPT SDN 004 Langgini. Faktor-faktor tersebut diantaranya sikap guru dan siswa yang tidak menentu selama proses pembelajaran berlangsung dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Terkadang beberapa siswa masih tertutup kepada guru, sehingga guru tidak mengetahui apa yang dirasakan dan dialami oleh siswa. Hal ini mengakibatkan siswa kurang perhatian dan tidak peduli akan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pengelolaan kelas juga dapat mempengaruhi kemampuan kognitif siswa. Masih terdapat beberapa guru yang belum berhasil mengelola kelas. Apabila guru berhasil dalam mengelola kelas maka akan terciptanya proses pembelaran dengan suasana kelas yang kondusif dan terciptanya hubungan baik antara guru dengan siswa ataupun sebaliknya. Selain itu, penggunaan model pembelajaran juga mempengaruhi kemampuan kognitif siswa di UPT SDN 004 Langgini. Terdapat guru selama proses pembelajaran berlangsung belum menggunakan model pembelajaran, sehingga selama proses pembelajaran banyak siswa yang memiliki minat rendah untuk belajar. Proses pembelajaran juga masih berpusat pada guru, sehingga siswa mudah merasa bosan, kurangnya komunikasi siswa dan guru saat proses pembelajaran mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif. Guru hanya menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran, sehingga siswa merasa kurang semangat dalam memahami materi yang diajarkan, akibatnya kurangnya kemampuan kognitif siswa pada matapelajaran IPAS khususnya materi tumbuhan sebagai sumber kehidupan di bumi.

Guru kelas telah menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut, metode yang digunakan seperti metode ceramah, dan penugasan pada saat proses pembelajaran. Namun hal itu belum mampu untuk mengatasi berbagai

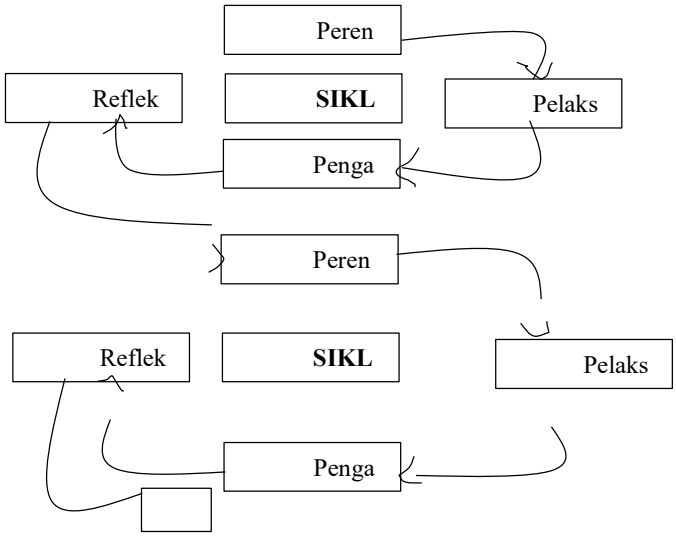
E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

masalah tersebut. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS. Terkait hal tersebut, maka model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model dapat membiasakan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan menuntut siswa bekerjasama dan akif dengan anggota kelompoknya sehingga proses pembelajaran serta hasil belajar dapat berhasil dan meningkat (Idanta et al. 2022). Model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan belajar kelompok dengan kompetisi kelompok sehingga boleh jadi siswa belajar dengan rileks (Fathurohman and Purbasari 2020). Sehingga siswa dapat aktif dalam proses belajar mengajar tentu saja dapat menciptakan kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dapat mencapai tingkat belajar yang efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang berbentuk permainan adalah kartu pertanyaan. Media ini dapat digunakan sebagai bentuk ungkapan verbal yang dituang dalam bentuk tulisan melalui potongan-potongan kertas menjadi beberapa bagian sehingga menjadi kartu-kartu permainan yang unik dan menarik. Kartu permainan bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan siswa yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Adapun aturan permainan kartu pertanyaan yaitu 1) siswa dibagi menjadi 3 kelompom yang beranggotakan 4 orang siswa dalam satu kelompok; 2) masing-masing kelompok mengambil 1 kartu pertanyaan yang telah disediakan oleh guru secara bergantian; 3) siswa mendiskusikan jawaban dari kartu pertanyaan yang telah dipilih, sampai kartu pertanyaan habis; 4) perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil dari diskusinya; 5) kelompok yang memperoleh point atau nilai tertinggi maka itu pemenanagnya. Dengan menggunakan model pembelajaran, guru dapat mempengaruhi siswa dimana di dalam model tersebut terdapat rangkaian tindakan guna mempengaruhi kemampuan kognitif siswa yang lebih baik. Berdasarkan permasalahan diungkap sebelumnya, peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament pada Siswa Sekolah Dasar".

METODE

Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). PTK adalah penelitian Tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Nanda et al., (2020) mengartikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan dan sengaja terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan, yang bertujuan untuk meningkatkan dan bisa memperbaiki pembelajaran menjadi lebih baik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, siklus pertama terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi, dan pada siklus dua juga demikian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahap pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas dapat di gambarkan sebagai berikut:

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X



Tempat penelitian ini dilaksanakan di kelas IV UPT SDN 004 Langgini, Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Alasan pemilihan Lokasi penelitian yaitu karena di kelas IV UPT SDN 004 Langgini terdapat permasalahan pada kemampuan kognitif khususnya pada mata Pelajaran IPAS. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SDN 004 Langgini tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 12 siswa yang terdiri dari 5 laki-laki dan 7 perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Teknik dokumentasi, Teknik observasi, dan Teknik tes. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa perangkat pembelajaran seperti Alur Tujuan Pembelajaran, Modul Ajar, dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Instrument yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa lembar observasi guru dan lembar observasi siswa serta lembar tes. Sedangkan Teknik analisis penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Arikunto dalam Tunnur et al., (2023) analisis kualitatif adalah data yang digambarkan menggunakan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan menurut kategorinya dan memperoleh suatu kesimpulan. Data ini berupa hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang dilaksanakan pada tiap siklus, mengacu pada kegiatan belajar mengajar melalui penerapan metode demonstrasi. Sedangkan menurut Arikunto dalam Tunnur et al., (2023) mengatakan analisis kuantitatif merupakan data berbentuk angka-angka yang diperoleh dari hasil pengukuran, data kuantitatif diperoleh dari hasil tes kemampuan kognitif siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti pada saat melakukan tindakan datang ke UPT SDN 004 Langgini untuk melakukan observasi awal dan melihat rekapitulasi nilai kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPA hasil pra tindakan menunjukkan bahwa tingkat kemampuan kognitif siswa kelas 4 di UPT SDN 004 Langgini masih berada pada tingkat yang rendah titik dari total 12 siswa, 3 siswa diklasifikasikan sebagai sangat baik, 2 siswa baik, 4 siswa cukup, dan 3 siswa sangat kurang.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Tabel 1 Hasil Pratindakan Kemampuan Kognitif Siswa

No	Keterangan	Hasil
1	Siswa tuntas	5 (41,67%)
2	Siswa tidak tuntas	7 (58,33%)
Kategori		Cukup

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1 dapat disimpulkan bahwa ada tingkat kemahiran yang buruk dalam kemampuan kognitif siswa. Oleh karena itu peneliti melakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di kelas 4 UPT SDN 004 Langgini melalui model pembelajaran Team Games Tournament yang dapat mendukung untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Rencana tindakan Pada siklus 1 untuk memperbaiki kemampuan kognitif siswa disiapkan modul ajar yang memuat langkah-langkah model pembelajaran team games tournamen mempersiapkan lembar observasi siswa dan observasi guru dan juga soal tes untuk tiap pertemuan Pada dua siklus, tes diberikan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa pada tiap pertemuannya. Adapun hasil kemampuan kognitif siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Kemampuan Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan 1 dan Pertemuan 2

No	Keterangan	Sikus I	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Siswa tuntas	6 siswa (50%)	8 siswa (66,67%)
2	Siswa tidak tuntas	6 siswa (50%)	4 siswa (33,33%)
Kategori		Cukup	Baik

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif siswa pada siklus 1 pertemuan 1 dari jumlah 12 siswa jumlah siswa yang memiliki kemampuan kognitif siswa berjumlah orang siswa dengan persentase 50% dan siswa yang belum memiliki kemampuan kognitif berjumlah 6 orang siswa dengan persentase 50% dengan kategori ketuntasan cukup. Pada siklus 1 pertemuan 2 Dari 12 orang siswa, jumlah siswa yang memiliki kemampuan kognitif siswa berjumlah 8 orang siswa dengan persentase 66,67% dan siswa yang belum memiliki kemampuan kognitif siswa berjumlah 4 orang dengan persentase 33,33% dengan kategori ketuntasan baik. Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran team games Tournament pada siswa kelas 4 UPT SD Negeri 008 saya jauh, kemampuan kognitif siswa pada tindakan siklus 1 mengalami peningkatan pada tiap pertemuannya dibandingkan pada pra tindakan titik walaupun nilai kemampuan kognitif siswa pada siklus 1 mengalami peningkatan, namun kemampuan kognitif siswa belum mencapai target indikator keberhasilan penelitian yang ditentukan peneliti yaitu 75% secara klasikal, sehingga penelitian ini akan dilanjutkan ke siklus 2 titik rencana tindakan siklus 2 dipersiapkan untuk memperbaiki kemampuan kognitif siswa pada siklus 1, disiapkan modul ajar yang memuat langkah-langkah model pembelajaran team games Ultraman mempersiapkan lembar observasi siswa dan lembar observasi guru dan juga soal tes untuk tiap pertemuan pada dua siklus diberikan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa pada tiap pertemuannya. Adapun hasil kemampuan kognitif siswa pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

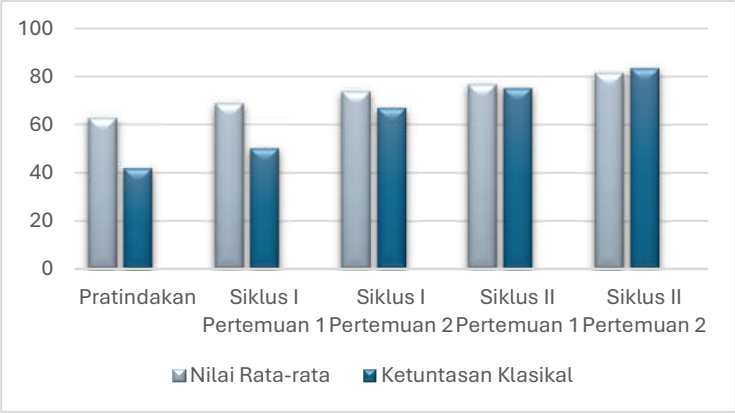
Tabel 3 Kemampuan Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan 1 dan pertemuan 2

No	Keterangan	Sikus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Siswa tuntas	9 siswa (75%)	10 siswa (83,33%)
2	Siswa tidak tuntas	3 siswa (25%)	2 siswa (16,67%)
Kategori		Baik	Sangat Baik

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Berdasarkan pada tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif siswa pada siklus 2 pertemuan 1 dari jumlah 12 siswa, jumlah siswa yang memiliki kemampuan kognitif berjumlah 9 orang siswa dengan persentase 75% dan siswa yang belum memiliki kemampuan kognitif berjumlah 3 siswa dengan persentase 25% dengan kategori ketuntasan baik. Pada siklus 2 pertemuan dua dari 12 siswa, jumlah siswa yang memiliki kemampuan kognitif berjumlah 10 siswa dengan persentase 83,33% dan siswa yang belum memiliki kemampuan kognitif berjumlah 2 orang siswa dengan persentase 16,67% dengan kategori ketuntasan sangat baik.

Nilai rata-rata kelas pratindakan 62,5 meningkat pada siklus I pertemuan 1 menjadi 68,6, kemudian meningkat lagi pada pertemuan 2 menjadi 73,6. Pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 76,6 kemudian meningkat lagi menjadi 81,41. Begitu juga dengan ketuntasan secara klasikal dari pratindakan 41,67% tetapi pada siklus I pertemuan 1 tidak ada perubahan yaitu 50% dan meningkat pada pertemuan 2 yaitu 66,67%. Pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 75% dan meningkat lagi pada pertemuan 2 menjadi 83,33%. Untuk lebih jelasnya peningkatan kemampuan pemahaman konsep sains siswa kelas V UPT SDN 004 Langgini dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 1 Grafik Kemampuan Kognitif Siswa Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Rekapitulasi kemampuan kognitif siswa dari gambar 1 dapat dilihat adanya peningkatan dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif siswa pada siklus II yaitu 83,3%, telah mencapai atu melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% dengan kategori sangat baik. Untuk itu peneliti tidak perlu melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya dan sudah bisa berhenti pada siklus II. Peneliti menyimpulkan bahwa penelitian pada siklus II sudah dikatakan berhasil pada pembelajaran IPAS materi tumbuhan sebagai sumber kehidupan di bumi dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dimulai pada tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Secara keseluruhan perencanaan, penerapan, dan peningkatan kemampuan

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

kognitif siswa kelas UPT SDN 004 Langgini telah mencapai titik keberhasilan. Keberhasilan penelitian ditandai dengan adanya peningkatan pada tiap pertemun setiap siklus.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kognitif siswa kelas IV UPT SDN 004 Langgini tahun ajaran 2023/2024 dapat disimpulkan sebagai berikut: Perencanaan penelitian pada siklus I masih terdapat banyak kekurangan, baik itu dari peneliti, siswa, observer I dan observer II, bahkan hasil penilaian kemampuan kognitif siswa siklus I masih tergolong rendah. Namun setelah dilakukan refleksi pada siklus I berupa perbaikan-perbaikan dari kekurangan yang ada pada siklus I dan akan diperbaiki pada siklus II. Ketika telah dilakukan perbaikan perencanaan pada siklus II, proses pembelajarn menjadi lebih baik dibandingkan pada saat siklus I, sehingga terjadi peningkatan hasil observasi guru dan observasi siswa dalam perencanaan penelitian pada siklus II. Pelaksanaan proses pembelajaran pada penelitian ini berjalan dengan lancar dan sesuai dengan hasil yang diharapkan, meskipun masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, akan tetapi hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif siswa, dapat dilihat dari perkembangan pada tiap siklus dalam pelaksanaan tindakan. Aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* telah dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang digunakan, namun pada siklus I masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah dilaksanakan dengan baik oleh guru dengan melaksanakan pembelajaran dengan berpedoman pada modul ajar dan juga menerapkan tahap demi tahap langkah-langkah pada model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Hasil kemampuan kognitif siswa pada kelas IV UPT SDN 004 Langgini pada pratindakan jumlah siswa yang tuntas 5 orang dengan presentase klasikal 41,67%, pada siklus I pertemuan 1 sebanyak 6 orang dengan presentase klasikal 50% kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 siswa yang tuntas sebanyak 8 orang dengan presentase klasikal 66,67%. Pada siklus II pertemuan 1 jumlah siswa yang tuntas yaitu 9 orang dengan ketuntasan klasikal 75% dan pada siklus II pertemuan 2 terjadi peningkatan siswa yang tuntas berjumlah 10 orang dengan presentase klasikal mencapai 83,3%. Hasil penelitian dari pratindakan, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, sehingga penelitian ini berhasil dengan hasil yang diharapkan. Berdasarkan hasil dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV UPT SDN 004 Langgini meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Apsari, N., & Sastiawati. (2021). Kemampuan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Metode Inkuiri. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *9*(1), 37–45.

Asmara, P., Dzulmandho, J., Zakiyah, S., & Hidayat, M. (2021). *Prosding Analisis Penggunaan Model Kooperatif Tipe NHT & TGT Pada Masa Pandemi dalam Pembelajaran Fisika di SMAN 2 Muratara*. 371–377.

Astuti Nabilla F., Suryana Agus, & Suaidi EHamzah. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Education Studies*, *2*, 195–218.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1–9.

Hamdani Muhamad S., Mawardi, & Wardani Krisna W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*, 440–447.

Lafendy Ferdinal. (2023). Urgensi Penelitian Tindakan Kelas dalam Lingkup Pendidikan. *Jurnal Tarbawi*, *6*, 142–150.

Manasikana Oktaffi A. (2022). *Buku Model Pembelajaran Inovatif EBOOK-ISBN*.

Marta, R. (2017). Penanganan Kognitif Down Syndrome melalui Metode Puzzle pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 32. https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.29

Nurhasnidar. 2017. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Structured Dyadic Methods (SDM) pada Siswa Kelas IV SDN 011 Sungai Jalau*. Skripsi

Nursyamsiah. 2019. *Hubungan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 003 Bangkinang Kota Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi.

Norhayati Endah Permatasari. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbntuan Media Gambar*. *3*, 96–104.

Parende uri' S., & Pane Widi S. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Intruction (PBI) Tema 8 pada Siswa Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara*. https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/sjp

Saputri, D. I. (2022). *Pentingnya Peran Guru Profesional dalam Meningkatkan Pendidikan*.

Susilowati Dwi. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatis Problematika Pembelajaran* (Vol. 02, Issue 01).

Tunnur, M. A., Fadhilaturrahmi, Surya, Y. F., Marta, R., & Pebriana, P. H. (2023). Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan aplikasi Geobra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*(02), 2548–6950.

Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, *5*(2), 140–147. https://doi.org/10.37730/edutrained.v5i2.154

Wahyu Astuti, & Firosalia Kristin. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. In *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* (Vol. 1, Issue 3).