

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* di Kelas V SDN 9 Sijunjung

Mifta Hurrahmi^{1*}, Sartono², Arwin³, Syofianti Engreini⁴

¹⁻³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka No.1, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25173

Korespondensi penulis: miftahurrahmi247@gmail.com

Abstract. *This study addresses the low learning outcomes of students in IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) at SDN 9 Sijunjung, attributed to the suboptimal learning model used by teachers. The lack of student engagement has resulted in poor academic performance. The research aimed to improve student learning outcomes through the implementation of the Cooperative Learning model, specifically the Teams Games Tournament (TGT) type. Conducted as Classroom Action Research (PTK), the study involved 27 fifth-grade students (14 boys and 13 girls) and was carried out in two cycles: the first with two meetings and the second with one. Each cycle followed the stages of planning, action, observation, and reflection. Results indicated a significant improvement in various aspects. The average module score increased from 87.49 (B) in cycle I to 95.83 (A) in cycle II. Teacher activity improved from 87.49 (B) to 96.42 (A), while student participation also rose from 87.49 (B) to 96.42 (A). Most notably, student learning outcomes improved markedly from an average score of 75 (C) to 91 (A). These findings demonstrate that the TGT type Cooperative Learning model effectively enhances student engagement and academic achievement in IPAS learning.*

Keywords: *Cooperative Learning type TGT model, IPAS learning, Learning Outcomes*

Abstrak. Penelitian ini membahas rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di SDN 9 Sijunjung yang disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan guru belum optimal. Kurangnya keterlibatan siswa mengakibatkan prestasi belajar yang buruk. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe Teams Games Tournament (TGT). Dilakukan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini melibatkan 27 siswa kelas V (14 laki-laki dan 13 perempuan) dan dilaksanakan dalam dua siklus: siklus pertama dengan dua kali pertemuan dan siklus kedua dengan satu kali pertemuan. Setiap siklus mengikuti tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek. Nilai rata-rata modul meningkat dari 87,49 (B) pada siklus I menjadi 95,83 (A) pada siklus II. Aktivitas guru meningkat dari 87,49 (B) menjadi 96,42 (A), sedangkan partisipasi siswa juga meningkat dari 87,49 (B) menjadi 96,42 (A). Yang paling menonjol, hasil belajar siswa meningkat pesat dari skor rata-rata 75 (C) menjadi 91 (A). Temuan ini menunjukkan bahwa model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan prestasi akademik dalam pembelajaran IPAS.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, Pembelajaran IPA, Capaian Pembelajaran

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar di Indonesia telah mengalami berbagai perkembangan kurikulum. Kurikulum merdeka adalah sebuah program pengembangan kurikulum pendidikan yang dirancang untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia melalui pendekatan yang lebih kontekstual, inklusif dan berpusat pada peserta didik. Pada kurikulum merdeka, terdapat mata pelajaran yang digabungkan yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial disingkat menjadi (IPAS), dengan harapan dapat merangsang anak untuk dapat

mengkolaborasikan konsep lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di ajarkan pada satuan sekolah dasar di kelas tinggi yakni kelas 4 sampai kelas 6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan alam yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya. Kemudian ilmu pengetahuan sosial mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Pembelajaran yang ideal hanya mungkin terjadi jika didukung oleh guru. Ideal sebuah pembelajaran menurut (Afandiet al., 2023) menyatakan bahwa ada tujuh kriteria yang harus dimiliki oleh seorang guru agar pembelajaran ideal yaitu : 1) Sifat, guru harus memiliki sifat antusias dan memberi rangsangan mendorong peserta didik untuk maju; 2) Pengetahuan guru harus memiliki pengetahuan yang memadai dalam mata pelajaran yang diampu; 3) Apa yang disampaikan mampu memberikan jaminan bahwa materi yang disampaikan mencakup semua unit bahasan; 4) Bagaimana mengajar, mampu menjelaskan berbagai informasi secara jelas dan terang serta mampu menerapkan metode mengajar secara variasi; 5) Harapan, mampu memberikan harapan kepada peserta didik dan mampu membuat peserta didik akuntabel; 6) Reaksi guru terhadap peserta didik, mau dan mampu menerima berbagai masukan, resiko, tantangan dan selalu memberikan dukungan kepada peserta didik; 7) Manajemen, mampu menunjukkan keahlian dalam perencanaan, pengorganisasian, dan memiliki teknik dalam mengontrol kelas.

Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 5 – 6 November 2024 di kelas V SDN 9 Sijunjung, Kabupaten Sijunjung, Provinsi Sumatera Barat pada pembelajaran IPAS. Penulis menemukan beberapa permasalahan baik di lihat dari aspek pendidik, peserta didik maupun modul ajar. Di lihat dari aspek Pendidik ada beberapa masalah yang dapat penulis temukan yaitu: 1) Pembelajaran lebih banyak berpusat pada pendidik (*Teacher center*) di mana pendidik yang lebih aktif menyampaikan materi sehingga pembelajaran terkesan kurang menarik karena kurangnya interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik secara langsung; 2) Pendidik tidak membentuk kelompok belajar sebagai sarana diskusi antar peserta didik; 3) Model pembelajaran yang di gunakan oleh pendidik kurang memberikan rangsangan belajar kepada peserta didik sehingga selama proses pembelajaran peserta didik kurang fokus dan merasa bosan; 4)

Selama proses pembelajaran metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang bervariasi sehingga peserta didik merasa jenuh saat belajar; 5) Pendidik tidak memberikan quiz dan permainan untuk menguji kemampuan peserta didik dalam menguasai materi, sehingga peserta didik kurang bersemangat selama proses pembelajaran; 6) Di akhir pembelajaran pendidik kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan kegiatan pembelajaran selesai begitu saja; 7) Pendidik belum menggunakan model *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang penulis temukan dari aspek peserta didik yaitu: 1) Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik belum membentuk kelompok belajar, sehingga peserta didik tidak memiliki wadah untuk saling bertukar pendapat antar sesama peserta didik ; 2) Peserta didik kurang fokus selama proses pembelajaran karena pembelajaran yang monoton; 3) Peserta didik kurang antusias selama proses pembelajaran karena tidak adanya permainan atau kuis yang diberikan oleh pendidik 4) Peserta didik kurang bersemangat selama proses pembelajaran dikarenakan tidak adanya apresiasi oleh pendidik 5) Peserta didik masih belum berani mengutarakan pendapatnya saat pendidik bertanya mengenai materi pelajaran; 6) Peserta didik belum bisa memecahkan masalah dalam pembelajaran serta belum mampu untuk menghubungkan permasalahan yang diberikan dengan pengetahuan yang dimiliki; 7) Peserta didik belum memperlihatkan keterampilan berfikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan masalah dan belum bisa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari dengan baik karena belum terbiasa

2. KAJIAN TEORITIS

Hasil belajar

Hasil belajar sangat penting untuk pembelajaran karena berfungsi sebagai tolak ukur dan menunjukkan tingkat keberhasilan Peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana dinyatakan oleh (Safitri,2020), hasil belajar dapat digunakan sebagai standar untuk meningkatkan kemampuan berpikir Peserta didik. Menurut (Yuliyanto,2017) dalam hasil belajar berarti bahwa peserta didik mencapai tujuan mereka melalui kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang berbeda. Pendapat (Safitri , 2020) menyatakan bahwa "hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri Peserta didik sebagai akibat dari kegiatan belajar, baik yang menyangkut aspek afektif, kognitif, dan psikomotor."

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung terdiri atas tiga aspek yaitu aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ungkapan tersebut sesuai dengan yang dinyatakan Suprihatiningrum (2016) menyatakan bahwa hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu: (1) Ranah sikap, adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai minat, dan apresiasi, (2) Ranah pengetahuan, adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah, (3) Ranah keterampilan mencakup 18 tujuan yang berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik

Pembelajaran IPAS

Kurikulum merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada sekolah dasar kelas tinggi diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada KTSP dan beberapa kurikulum pendahulunya, terdapat mata pelajaran IPA dan IPS. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dekat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integrative yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah jenis pembelajaran gabungan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang benda mati dan makhluk hidup di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya

Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan untuk merancang kurikulum, mengatur materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dan memberi petunjuk kepada guru berkaitan dengan strategi atau cara pengajaran yang digunakan (Dirgatama et al, 2016)

model *Cooperatif Learning* (Nur Asma, 2006:) mendefinisikan belajar kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok- kelompok kecil yang *heterogen* dan peserta didik bekerja sama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik bersama, sambil bekerja sama dapat melatih keterampilan kolaboratif peserta didik dan mempertajam jiwa sosial. Beliau juga menyatakan bahwa belajar kooperatif adalah suatu pendekatan yang mencakup kelompok kecil dari peserta didik yang bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mencapai suatu tujuan bersama. ada beberapa unsur yang menonjol dalam pembelajaran kooperatif. Menurut Isjoni (2010)

karakteristik pembelajaran Kooperatif ini anatara lain: 1) *Positive Interdependence* atau hubungan timbal balik antarsesama anggota kelompok, yang berarti fokus keberhasilannya bukan terletak pada keberhasilan individu, tetapi keberhasilan kelompok; 2) *Interaction face to face*, yaitu interaksi langsung antarpeserta didik; 3) Tanggung jawab sebagai bagian dari kelompok, sehingga satu sama lain saling membantu; dan 4) Perwujudan dari perilaku bekerja sama dalam memecahkan masalah

Pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT)

Pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamnet*(TGT) peserta didik dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4 – 5 peserta didik yang masing-masing anggotanya melakukan pertandingan (*turnamen*) antar kelompok lainnya. Pemenang pertandingan (*turnamen*) adalah kelompok peserta didik yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat.

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournamnets* (TGT) menurut Fathurrohman (2015) adalah salah satu model yang melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran Kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran. Kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Menurut slavin (2005), pembelajaran Kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahapan penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok(*team recognition*).

Modul ajar

Model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran (Trianto, 2015). Model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan untuk merancang kurikulum, mengatur materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dan memberi petunjuk kepada guru berkaitan dengan strategi atau cara pengajaran yang digunakan (Anggraini et al., 2023). Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis laksanakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*action research*) dibidang pendidikan dan pengajaran kurikulum merdeka . Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan (*action research*) yang berfokus pada kelas atau proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Dalam penelitian tindakan kelas dilaksanakan kegiatan tertentu yang ditentukan berdasarkan permasalahan yang ditemukan dilapangan. Penelitian ini berhubungan erat dengan usaha peningkatan dan perbaikan hasil belajar pembelajaran di suatu kelas.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun pembelajaran 2024-2025 di kelas V SD Negeri 9 Sijunjung Kabupaten Sijunjung. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yang mana siklus I terdiri atas 2 kali pertemuan dan siklus II terdiri atas 1 kali pertemuan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas V SDN 9 Sijunjung Kabupaten Sijunjung sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan bahwa: 1) sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian tentang peningkatan hasil belajar menggunakan model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran kurikulum merdeka 2) kepala sekolah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian demi kemajuan pendidikan di masa depan, 3) sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka yang memuat pembelajaran yang sesuai dengan penelitian tindakan kelas yang akan penulis laksanakan, 4) pihak sekolah bersedia menerima pembaharuan dalam inovasi pembelajaran, 5) guru kelas menerima penulis untuk melakukan penelitian demi meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 9 Sijunjung Kabupaten Sijunjung. Dengan jumlah peserta didik 27 orang terdiri dari 14 orang peserta didik laki-laki dan 13 orang peserta didik perempuan yang terdaftar di kelas V SDN 9 Sijunjung Kabupaten Sijunjung tahun ajar 2024/2025. Selain itu, adapun yang terlibat dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah penulis sebagai praktisi dan guru sebagai observer.

Alur Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggart (*dalam Juanda, 2016*) yaitu, —model siklus ini mempunyai empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian ini direncanakan dalam beberapa siklus

Data, Instrument dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil pengamatan dan dokumentasi pada setiap tindakan dalam pembelajaran IPAS dengan penerapan model *Cooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik di kelas V SDN 9 Sijunjung Kabupaten Sijunjung.

Sumber data yang akan diambil dalam penelitian ini adalah proses kegiatan pembelajaran IPAS menggunakan penerapan model *Cooperatif Learning*.

a. Teknik pengumpulan data

Teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini di antaranya sebagai berikut:

1) Tes

Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah dipelajari dan melihat peningkatan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model *Cooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), serta mengetahui bagaimana kesiapan peserta didik dalam belajar.

2) Non Tes

Non tes digunakan untuk mengamati sikap peserta didik selama proses pembelajaran, sedangkan penilaian keterampilan dilakukan dalam proses pembelajaran dengan cara pengamatan

a) Analisis Dokumen

Analisis dokumen bertujuan untuk mengevaluasi kelengkapan, struktur, dan kesesuaian modul ajar yang digunakan guru terhadap capaian pembelajaran (CP) dan kebutuhan peserta didik.

b) Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini terdiri dari lembar penilaian Modul Ajar dan lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Cooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

c) Penilaian Sikap dan Keterampilan

Penilaian sikap menggunakan jurnal sikap dan untuk penilaian keterampilan menggunakan rubrik. Jurnal sikap digunakan sebagai patokan oleh pendidik dalam menilai sikap peserta didik selama proses pembelajaran. Sedangkan rubrik

penilaian keterampilan digunakan untuk patokan dalam melaksanakan penilaian keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan instrument penilaian berupa lembar observasi dan juga lembar penilaian pembelajaran.

1) Penilaian Tes

Lembar tes di pergunakan untuk melihat hasil belajar pada akhir pelaksanaan setelah pembelajaran model *Cooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) khususnya pada bagian penugasan materi belajar di kelas.

2) Penilaian Non Tes

Lembar non tes terdiri dari jurnal sikap dan rubrik penilaian keterampilan. Jurnal sikap digunakan sebagai patokan oleh pendidik dalam menilai sikap peserta didik. Sedangkan rubrik penilaian keterampilan digunakan untuk patokan dalam melaksanakan penilaian keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyusunan data agar dapat diinterpretasikan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif. Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran kenyataan atau fakta sesuai data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik serta respon peserta didik dan aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan *Cooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Analisis untuk menghitung peningkatan hasil belajar peserta didik dalam bentuk angka menggunakan rumus yang dikemukakan (Kemendikbud,2020) dalam menghitung hasil belajar peserta didik dalam ranah pengetahuan dan keterampilan yaitu:

$$\text{NILAI} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Tabel 1

Predikat	Nilai
Sangat Baik (A)	$90 \leq A \leq 100$
Baik (B)	$80 \leq B \leq 90$
Cukup(C)	$70 \leq C \leq 80$
Perlu Bimbingan(D)	$D \leq 70$

Sumber:Kemendikbud Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar kurikulum 2013 tahun 2020

Kriteria nilai ketuntasan peserta didik yang diharapkan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di SDN 9 Sijunjung adalah 70.

d. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah: Pemahaman pada pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) siswa berdasarkan tes akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas pemahaman dari siklus 1 ke siklus berikutnya dengan kriteria 75% dari total siswa dalam kelas.

Untuk melihat tingkat persentase keberhasilan siswa penulis memakai rumus persentase keberhasilan menurut Purwanto (2004) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan

\bar{x} : Retata

$\sum xi$: Jumlah peserta didik tuntas

n : Jumlah total peserta didik

Persen : 100 %

Dari rumus di atas, akan mendapatkan hasil dalam bentuk persentase yang dapat dijadikan sebagai kriteria persentase keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan tabel berikut ini

Tabel 2

Persentase	Nilai	Bobot	Predikat
$90\% \leq NR < 100$	A	4	Sangat Baik
$80\% \leq NR < 90$	B	3	Baik
$70\% \leq NR < 80\%$	C	2	Cukup
$60\% \leq NR < 70\%$	D	1	Kurang
$0\% \leq NR < 60\%$	E	0	Sangat Kurang

Sumber : Purwanto (2004)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan siklus I pertemuan 1 dan 2

a. Perencanaan

1) Modul ajar siklus I pertemuan 1 dan 2

Perencanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Perencanaan yang dilakukan berdasarkan program akademik semester II tahun ajaran 2024/2025 sesuai dengan

waktu penelitian yang dilaksanakan. Alokasi waktu yang dirancang pada perencanaan pembelajaran siklus I pertemuan 1 yaitu 2 x 35 menit. Alokasi waktu yang dirancang pada perencanaan pembelajaran siklus I pertemuan 2 yaitu 2 x 35 menit

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh *observer* mengenai modul ajar siklus I pertemuan 1 skor yang diperoleh adalah 20 dari skor maksimal 24. Jadi, persentase skor yang diperoleh praktisi (peneliti) pada penilaian modul ajar siklus 1 pertemuan 1 adalah 83,3 % dengan kualifikasi baik (B) sementara itu hasil penilaian yang dilakukan oleh *observer*, skor yang diperoleh adalah 22 dari skor maksimal 24. Jadi, persentase skor yang diperoleh praktisi (peneliti) pada penilaian modul ajar siklus 1 pertemuan 2 adalah 91,66 % dengan kualifikasi sangat baik (A).

b. Pelaksanaan

Peneliti menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin berpendapat bahwa model ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahapan penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*)

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh *observer* terhadap aktivitas guru (peneliti) dalam kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan 1, jumlah skor yang diperoleh adalah 23 dari skor maksimal 28. Dengan demikian, persentase skor pelaksanaan pembelajaran terhadap aktivitas guru adalah 82,14% dengan kualifikasi baik (B) Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh *observer* terhadap aktivitas guru (peneliti) dalam kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan 2, jumlah skor yang diperoleh adalah 26 dari skor maksimal 28. Dengan demikian, persentase skor pelaksanaan pembelajaran terhadap aktivitas guru adalah 92,85% dengan kualifikasi sangat baik (A)

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh *observer* terhadap aktivitas peserta didik terhadap aktivitas peseta didik (subjek) dalam kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan 1, jumlah skor yang diperoleh adalah 23 dari skor maksimal 28. Dengan demikian, persentase skor pelaksanaan pembelajaran terhadap aktivitas peserta didik adalah 82,14% dengan kualifikasi baik (B) sementara terhadap aktivitas peseta didik (subjek) dalam kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan 2, jumlah skor yang diperoleh adalah 26 dari skor maksimal 28. Dengan demikian, persentase skor pelaksanaan pembelajaran terhadap aktivitas peserta didik adalah 92,85% dengan kualifikasi sangat baik (A).

c. Hasil belajar peserta didik siklus I pertemuan 1 dan 2

1) Aspek sikap

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, nilai rata-rata aspek sikap pada siklus I pertemuan 1 diperoleh 77 dengan kualifikasi Cukup (C) . Sementara itu nilai rata – rata aspek sikap peserta didik pada siklus I pertemuan 2 yaitu 80,6 dengan kualifikasi baik (B).

2) Aspek pengetahuan

Dari hasil evaluasi siklus I pertemuan 1 hanya 4 orang yang memperoleh nilai dengan kualifikasi sangat baik (A), 4 orang yang memperoleh nilai dengan kualifikasi baik (B), 6 orang memperoleh nilai dengan kualifikasi cukup (C), 14 orang memperoleh nilai dengan kualifikasi kurang (D). Dengan demikian rata-rata aspek pengetahuan secara keseluruhan yang diperoleh peserta didik pada siklus I pertemuan 1 ini adalah 70. Sementara itu nilai rata – rata aspek pengetahuan peserta didik pada siklus I pertemuan 2 meningkat berdasarkan hasil evaluasi siklus I pertemuan 2 terdiri dari 9 orang yang memperoleh nilai dengan kualifikasi sangat baik (A), 10 orang yang memperoleh nilai dengan kualifikasi baik (B), 1 orang memperoleh nilai dengan kualifikasi cukup (C), 8 orang memperoleh nilai dengan kualifikasi kurang (D). Dengan demikian rata-rata aspek pengetahuan secara keseluruhan yang diperoleh peserta didik pada siklus I pertemuan 2 ini adalah 80.

3) Aspek keterampilan

Aspek keterampilan yang dinilai yaitu kejelasan dan kedalaman informasi dan penggunaan bahasa indonesia yang baik dan benar. Dari hasil pengamatan keterampilan yang diperoleh peserta didik pada siklus I pertemuan 1 ini adalah 79 dengan kualifikasi C Sementara itu nilai rata – rata aspek keterampilan peserta didik pada siklus I pertemuan 2 meningkat berdasarkan hasil pengamatan keterampilan yang diperoleh adalah 83 dengan kualifikasi baik (B).

Tabel 3

No	Aspek	Siklus I pertemuan 1	Siklus I pertemuan 2	Rata – rata
1.	Modul ajar	83,3	91,66	87,48
2.	Aktivitas guru	82,14	92,85	87,49
3.	Aktivitas peserta didik	82,14	92,85	87,49
4.	Hasil belajar			
	1. Pengetahuan	70	80	75
	2. Sikap	77	80	78,5
	3. Keterampilan	79	83	81

Pembahasan siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Perencanaan yang dilakukan berdasarkan program akademik semester II tahun ajaran 2024/2025 sesuai dengan waktu penelitian yang dilaksanakan. Alokasi waktu yang dirancang pada perencanaan pembelajaran siklus II yaitu 2 x 35 menit

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh *observer*, skor yang diperoleh adalah 23 dari skor maksimal 24. Jadi, persentase skor yang diperoleh praktisi (peneliti) pada penilaian modul ajar siklus 1 pertemuan 1 adalah 95,83 % dengan kualifikasi sangat baik (A).

b. Pelaksanaan

Peneliti menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin berpendapat bahwa model ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahapan penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh *observer* terhadap aktivitas guru (peneliti) dalam kegiatan pembelajaran siklus II, jumlah skor yang diperoleh adalah 27 dari skor maksimal 28. Dengan demikian, persentase skor pelaksanaan pembelajaran terhadap aktivitas guru adalah 96,42% dengan kualifikasi sangat baik (A).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh *observer* terhadap aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran siklus II, jumlah skor yang diperoleh adalah 27 dari skor maksimal 28. Dengan demikian, persentase skor pelaksanaan pembelajaran terhadap aktivitas peserta didik adalah 96,42% dengan kualifikasi sangat baik (A).

c. Hasil belajar peserta didik

1) Aspek sikap

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang dinilai pada aspek sikap berdasarkan profil pelajar Pancasila yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Adapun nilai rata-rata aspek sikap pada siklus II diperoleh 92,8 dengan kualifikasi sangat baik (A).

2) Aspek pengetahuan

Nilai pengetahuan diambil dari nilai individu hasil evaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung. KKTP adalah 70. Dari hasil evaluasi siklus II 15 orang yang memperoleh nilai dengan kualifikasi sangat baik (A), 9 orang yang memperoleh nilai dengan kualifikasi baik (B), 2 orang memperoleh nilai dengan kualifikasi cukup (C), 2 orang memperoleh nilai dengan kualifikasi kurang (D).

3) Aspek keterampilan

Dari hasil pengamatan keterampilan yang diperoleh peserta didik pada siklus II ini adalah 92,8 dengan kualifikasi sangat baik (A).

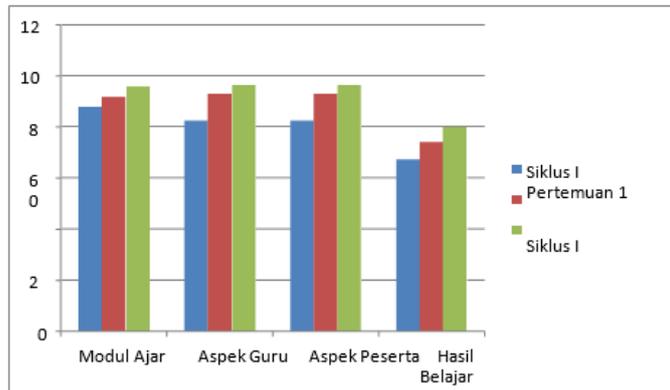
Tabel 4

No	Aspek	Siklus I I
1.	Modul ajar	95,83
2.	Aktivitas guru	96,42
3.	Aktivitas peserta didik	96,42
4.	Hasil belajar	
	1. Pengetahuan	91
	2. Sikap	92,16
	3. Keterampilan	92,8

Berdasarkan hasil pembelajaran yang tercatat pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran pada siklus tersebut berhasil dilaksanakan. Capaian hasil belajar peserta didik pada siklus II telah memenuhi harapan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, peneliti berhasil belajar meningkatkan prestasi peserta didik dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 9 Sijunjung. Grafik yang memvisualisasikan peningkatan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Siklus I pertemuan 1	Siklus I pertemuan 2	Siklus II
1.	Modul ajar	83,3	91,66	95,83
2.	Aktivitas guru	82,14	92,85	96,42
3.	Aktivitas peserta didik	82,14	92,85	96,42
4.	Hasil belajar			
	4. Pengetahuan	70	80	91
	5. Sikap	77	80	92,16
	6. Keterampilan	79	83	92,8



Grafik 1 Hasil Penilaian Siklus I dan Siklus II

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dipaparkan simpulan dan saran yang berkaitan dengan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SDN 9 Sijunjung Kabupaten Sijunjung. Kesimpulan dan saran peneliti sajikan sebagai berikut:

Dari uraian data hasil penelitian, dan pembahasan dalam Bab IV simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Terjadi peningkatan yang lebih baik dalam rencana Modul Ajar dengan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pada pembelajaran IPAS pada siklus I yang mana rata-ratanya 87,48%, setiap langkah yang ada pada Modul Ajar masih belum terlaksana. Proses pembelajaran meningkat pada siklus II yang mana rata-ratanya 95,83%, setiap langkah pada Modul Ajar yang dibuat sudah terlaksana semuanya pada saat pelaksanaan pembelajaran.

Terjadi peningkatan pada proses pembelajaran pada pembelajaran IPAS dengan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT), yaitu peningkatan yang lebih baik dalam aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dalam hal ini, rata-rata aktivitas guru pada siklus I menunjukkan hasil 87,49% dan lebih meningkat pada siklus II menjadi 96,42%. Demikian juga dengan rata-rata aktivitas belajar peserta didik Siklus I menunjukkan hasil 87,49% dan lebih meningkat pada siklus II menjadi 96,42%.

Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dalam hal ini, penilaian pada siklus I pertemuan 1, aspek sikap peserta didik memperoleh rata-rata 77 dengan kualifikasi

cukup (C), meningkat pada siklus I Pertemuan 2 memperoleh nilai rata-rata 80 dengan kualifikasi baik (B). Dan Lebih meningkat lagi pada siklus II yang mana aspek sikap peserta didik pada siklus ini yaitu dengan rata-rata 92,1 dengan kualifikasi sangat baik (A). Adapun dari aspek pengetahuan pada siklus I pertemuan I yaitu dengan nilai rata-rata 70 dengan kualifikasi cukup (C) dan pada siklus I pertemuan 2 dengan nilai rata-rata 80 dengan kualifikasi baik (B) dan lebih meningkat pada siklus II memperoleh nilai dengan rata-rata 91 dengan kualifikasi sangat baik (A). Dan pada aspek keterampilan pada siklus I pertemuan I yang pencapaian nilai rata-ratanya adalah 79 dengan kualifikasi cukup (C) dan pada siklus I pertemuan 2 dengan nilai rata-rata 80 dengan kualifikasi baik (B). dan lebih meningkat pada siklus II yang pencapaian nilai rata-ratanya yaitu 92,8 dengan kategori sangat baik (A).

DAFTAR REFERENSI

- Alfitri, P. A., Agustina, A., & Dahlan, J. A. (2022). Implementasi standar proses kurikulum sekolah penggerak dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1), 51–66. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/jipm>
- Angraini, K. N., Octaria, D., & Sumarno, E. (2023). Implementasi pendekatan pembelajaran berdiferensiasi model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas X SMAN 2 Palembang. *Sinar Edukasi*, 4(3), 31–48. <https://iitss.or.id/ojs/index.php/jse/article/view/71/56>
- Bungalangan, Y. T. (2020). Penerapan metode diskusi terbimbing dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri 1 Hongoa Kabupaten Konawe. *JPK Jurnal Profesi Keguruan*, 6(2), 190–197. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Dikta, P. G. A., & Sri Wahyuni, D. P. E. (2024). Model pembelajaran problem based learning (PBL) berbasis Tri Hita Karana sebagai upaya meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 1 Nongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rar Pustaka*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v6i1.224>
- Engreini, S. (2019). Homeroom Teacher Management based Technology Information in Improving the Service Quality to Students. 337(Picema 2018), 182–185. <https://doi.org/10.2991/picema-18.2019.37>
- Hikmawati, D., Rahmadani, F., & Safitri, S. (2023). Pengaruh penguasaan keterampilan dasar mengajar para pendidik dalam efektivitas pembelajaran di kelas. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 79–93. <https://doi.org/10.32533/07105.2023>
- Ibrahim, M. (2003). *Pengembangan perangkat pembelajaran*. Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, Depdiknas.
- Isjoni, & Ismail, M. A. H. (2008). *Model-model pembelajaran mutakhir: Perpaduan Indonesia Malaysia*. Pustaka Pelajar.

- Jihad, A. (2013). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global*. Penerbit Erlangga.
- Junindra, A., Fitri, H., Putri, A. R., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain pembelajaran IPS dan PKn berbasis literasi ICT (Information and Communication Technology) pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6264–6270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1827>
- Lembong, J. M., Lumapow, H. R., & Rotty, V. N. J. (2023). Implementasi Merdeka Belajar sebagai transformasi kebijakan pendidikan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 765–777. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4620>
- Lie, A. (2008). *Cooperative learning di ruang-ruang kelas*. PT Grasindo.
- Lena, M. S., Sartono, S., Malta, J. F. Y., & Mega Silvia Herini, M. S. H. (2023). Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar. *Mutiara: Multidisciplinary Scientific Journal*, 1(2), 74–76. <https://doi.org/10.57185/mutiara.v1i2.11>
- Maimunah, U., Temas, N., & Batu, K. (2023). Peningkatan hasil belajar IPS melalui pembelajaran kooperatif teknik team games tournament (TGT) pada siswa kelas 5 SDN Temas 02 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(1), 188–209. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Maryam, S., Ningsih, D. N., Sanusi, D., Wibawa, D. C., Ningsih, D. S. N., Fauzi, H. F., & Ramdan, M. N. (2022). Pelatihan penyusunan modul ajar yang inovatif, adaptif, dan kolaboratif. *Journal of Empowerment*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.35194/je.v3i1.2322>
- Maulida, U. (2022). Pengembangan modul ajar berbasis kurikulum Merdeka. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS di sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>
- Mustamiin, M. Z. (2016). Pengaruh penggunaan model kooperatif learning tipe Jigsaw terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari motivasi berprestasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1, 65–76.
- Mai Sri Lena, Sartono Sartono, Sania Khairanis, & Tiara Emilia. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 139–144. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1655>
- Nurhadi, Yasin, B., & Senduk, A. G. (2004). *Pembelajaran kontekstual dan penerapan dalam KBK*. Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Prastini, M., & Retnowati, T. H. (2014). Peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS melalui model kooperatif TGT di SMPN 1 Secang. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(2). <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v1i2.2438>

- Priyadi, M. S., Rachmatia, M., Al Hadi, I. A., & Suhariyanti, M. (2024). Kendala implementasi kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Griya Cendikia*, 9(1), 114–121. <https://doi.org/10.47637/griyacendikia.v9i1.1094>
- Rachma Thalita, A., Fitriyani, D. A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Rahmadani, F. (2024). Penerapan model Project Based Learning dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 1 Belitang. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 111–121.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi kurikulum Merdeka belajar dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Rahmi, Y., & Arwin. (2021). Peningkatan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model cooperative learning tipe talking stick di kelas IV SD Negeri 12 Padang Cupak Pesisir Selatan. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1269–1278.
- Reynaldi Nomor, Wenas, J. R., & Pangemanan, A. S. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada materi SPLDV. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(4), 50–58. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i4.746>
- Rizal, M., Iqbal, M., & Rahima, R. (2022). Pelatihan merancang modul proyek profil pelajar Pancasila bagi guru SDN 6 Peusangan Selatan melalui in house training sekolah penggerak. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1574–1580. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.6878>
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian pendidikan: Jenis, metode dan prosedur*. Kencana.
- Santosa, D. S. S. (2019). Manfaat pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.
- Setiawan, R., Syahria, N., Andanty, F. D., & Nabhan, S. (2022). Pengembangan modul ajar kurikulum Merdeka mata pelajaran Bahasa Inggris SMK Kota Surabaya. *Jurnal Gramaswara*, 2(2), 49–62. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2022.002.02.05>
- Siahaan, K., & Nasution. (2006). *Manajemen pendidikan berbasis sekolah*. Quantum Teaching.
- Sofyan Afandi, M., Irawan Zain, M., Niswatul Khair, B., Tahir, M., Hakim, M., & Handika, I. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik eksploratif berbasis kontekstual untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3, 92–105. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2018). Meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V melalui penerapan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media tebak gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(1), 146–154. <https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10435>

- Suprihatiningeum, J. (2016). *Strategi pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Syahri, A. A., & Ahyana, N. (2021). Analisis kemampuan berpikir tingkat tinggi menurut teori Anderson dan Krathwohl. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 41–52. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i1.16>
- Sartono, S. (2022). Penerapan Metode Role Playing Melalui Strategi Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 1. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 81–87. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.338>
- Safitri, S., Sartono, S., Satrianingsih, A. R. O., & Iraqi, H. S. (2024). Persepsi Guru SD tentang Mata Pelajaran Seni di Sekolah Dasar dan Pembelajarannya. *Jurnal Sendratasik*, 13(2), 104-115.
- Tarigan, J., & Sanjaya, R. (2013). *Creative digital marketing*. Elex Media Komputindo.
- Teofilus, A. H., Hidayah, N., & W. A. A. (2022). Yang bermakna pada peserta didik sekolah dasar: Reality, objectives, and characteristics of meaningful social studies learning application. *Artikel*, 1, 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Trianto. (2015). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif dan kontekstual*. Kencana Prenada Media Group.
- Wardani, A. N. K. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif Jigsaw terhadap hasil belajar kognitif siswa pada kelas X konsep jamur. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Wati, M., & Yunisrul, Y. (2023). Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan pendekatan saintifik di sekolah dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 62. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.10542>
- Wilujeng, S. (2013). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model Team Games Tournament (TGT). *Journal of Elementary Education*, 2(1), 45–53.
- Yogi Fernando, Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>