



Ava Vahdiana Zahra<sup>1</sup>  
Arif Mahya Fanny<sup>2</sup>

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA SISWA KELAS IV SD

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan supaya mengetahui bagaimana hasil belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar dipengaruhi oleh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), yang didasarkan pada permainan engklek. Jenis penelitian ini menggunakan desain eksperimental kuantitatif di mana dua kelas-kelas kontrol dan kelas eksperimen-dibentuk. Seluruh siswa kelas empat di SDN Sedatigede II Sidoarjo merupakan populasi penelitian. Dengan menggunakan teknik pengambilan sampel acak, sampel dikumpulkan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Hasil pengolahan data uji normalitas posttes kelas kontrol dan eksperimen sebesar (sig.)  $0.122 < 0.05$ , hasil homogenitas posttes kelas eksperimen dan kontrol sebesar (sig.)  $0.823 > 0.05$ . data dianalisis menggunakan SPSS V25 dengan independent sample t test dalam taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Hasil analisis uji hipotesis menunjukkan bahwa tingkat signifikansi lebih kecil dari 0,05, yaitu 0,000. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa  $h_0$  ditolak yang menunjukkan bahwa model pembelajaran team games tournament berbasis permainan tradisional engklek memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS Materi Keragaman Budaya Indonesia siswa kelas IV SD.

**Kata Kunci:** Model pembelajaran, Model Team Games Tournament, Hasil Belajar.

### Abstract

This research aims to determine the influence of the Team Games Tournament learning model based on the traditional engklek game on the social studies learning outcomes of fourth grade elementary school students. This kind of study employs a quantitative experimental design in which two classes—the experimental class and the control class—are created. All fourth grade kids at SDN Sedatigede II Sidoarjo made up the study's population. Using the random sampling technique, samples were collected. Data collection techniques use tests. The results of posttest normality test data processing experimental and control classes were (sig.)  $0.122 < 0.05$ , the posttest homogeneity results for the experimental and control classes were (sig.)  $0.823 > 0.05$ . data were analyzed with SPSS V25 using an independent sample t test at a significance level of 5% ( $\alpha = 0.05$ ). The hypothesis test analysis results indicate that the level of significance is less than 0.05, specifically 0.000. Therefore, it can be said that  $h_0$  is rejected, indicating that the team games tournament learning model, which is based on the traditional game of engklek, has an impact on the social studies learning outcomes of the Indonesian Cultural Diversity Material for elementary school students in the fourth grade

**Keywords:** Learning model, Team Games Tournament model, Learning Outcomes.

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi yang luas ada kecenderungan untuk mengadopsi budaya

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

email: avavahdianazahra02@gmail.com<sup>1</sup>, arif@unipasby.ac.id<sup>2</sup>

dan nilai-nilai secara global yang dapat menyebabkan kehilangan warisan budaya yang berharga dan mengurangi keanekaragaman dalam pengalaman belajar siswa. Dalam masa globalisasi serta kemajuan teknologi sekarang, peranan dari pendidikan nilai dan karakter sudah menjadi kebutuhan mendesak dalam rangka menyeimbangkan perkembangan teknologi dengan pertumbuhan manusia. (Faiz & Kurniawaty, 2022). Globalisasi yang telah berdampak pada semua bidang kehidupan, baik ekonomi, politik, dan budaya, membuat masyarakat modern harus mampu bersaing di segala bidang apabila tidak mau tertinggal jauh (Yıldırım, 2018). Di era globalisasi, lembaga pendidikan harus memiliki kemampuan merancang pembelajaran untuk menjawab tantangan percampuran budaya yang semakin kompleks.

Program pembangunan nasional di Indonesia satu diantara programnya ialah pendidikan yang mana merupakan salah satu program pembangunan nasional yang paling penting, dan kemajuan serta kemunduran suatu negara dinilai dari kondisi pendidikannya (Azkatulfauzah, 2021). Pendidikan mempunyai fungsi mengembangkan secara aktif potensi manusia dan kemampuan berpikir kritis yang dapat mewujudkan cita-cita seseorang (Nuriana, 2020). Sistem pembelajaran abad ke-21 ialah sebuah pergeseran pendidikan yang mana pengembangan kurikulum sekarang mengharuskan lembaga pendidikan supaya melakukan perubahan pada pendekatan pembelajaran yang berpusat di pendidiknya (teacher-centered learning) menjadikan pendekatan pembelajaran yang pusatnya dalam peserta didiknya (Fanny, 2019). Pendidikan merupakan kebutuhan pokok manusia karena dapat membangun bangsa Indonesia dan mewujudkan impian seorang yang menerima pendidikan tersebut.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah mata pelajaran yang bisa mengenalkan budaya kepada siswa dan membentuk siswa memiliki keterampilan interaksi sosial dalam membentuk karakter sosial anak terhadap sesama. IPS adalah pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan yang memberikan kemungkinan anak berperan serta dan menjadi warga negara yang baik dalam kelompok seperti keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat, bangsa, serta negara (Mertayasa, 2022). Maka demikian pada pembelajaran guru harus dapat menanamkan karakter sosial yang baik pada anak dan mengembangkan karakter sosial yang dapat mendorong siswa berperilaku sosial yang baik dengan teman-temannya.

Hal ini seharusnya menjadi tantangan bagi guru untuk membantu siswa mengikuti kelas IPS dengan tertib, aktif, dan menyenangkan. Ada banyak pendekatan strategi dan model pembelajaran yang bisa dipergunakan supaya melibatkan siswa dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menerapkan berbagai aktivitas dan permainan yang menarik. Kenyataannya proses pembelajaran masih jauh dari ideal, sehingga masih banyak ditemukan kekurangan dalam proses pembelajaran, seperti pembelajaran yang cenderung mendominasi aspek kognitif dan mengabaikan aspek pengembangan sikap serta keterampilan siswa, pembelajaran yang membuat bosan serta pembelajaran dengan interaktivitas yang rendah menyebabkan terjadinya ketidakmampuan, efektivitas proses pembelajaran ditandai dengan rendahnya hasil belajar (Giwangsa, 2021).

Pembelajaran dalam model kooperatif harapannya dapat menjadi pilihan yang efektif dalam mengubah cara pembelajaran yang berlangsung. Salah satu teknik dalam model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournaments*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memanfaatkan kerja secara berkelompok bersama siswa pada berbagai kemampuan berupa permainan akademik dimana siswa bermain dengan anggota kelompok lain dan menambah poin pada nilai kelompoknya (Nuriana, 2020). Penggunaan model pembelajaran kooperatif *team games turnamen* diharapkan bisa menaikkan sikap dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS.

Melalui bermain, anak-anak dapat merasakan kedekatan dan saling bekerja sama, sebagaimana yang terjadi dalam permainan tradisional seperti engklek. Permainan tradisional merupakan permainan dengan bersifat sederhana namun membagikan kebermanfaatan yang menakjubkan bagi kehidupan sosial anak-anak khususnya latihan bersama teman sebaya, melatih ketangkasan dan meningkatkan kemampuan motorik anak (Perdima & Kristiawan, 2021). Permainan modern muncul setelah permainan tradisional yang mana merupakan bagian dari kebudayaan suatu suku (Handoko & Gumantan, 2021). Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya memberikan kesenangan kepada anak-anak tetapi juga memiliki yang signifikan dalam pengembangan mereka secara fisik, sosial, dan budaya maka, harus

dilaksanakan upaya supaya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian penting dalam pembentukan karakter dan identitas anak di era modern.

Peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis permainan tradisional Engklek karena Model pembelajaran ini sangat menarik dan dapat mengajarkan keterampilan interaksi sosial kepada siswa dengan membentuk kepribadian sosial anak dan mengenalkan budaya pada siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis permainan tradisional engklek dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, hingga siswa bisa aktif belajar dan menyenangkan. Hal tersebut sesuai pada penelitian yang dilaksanakan oleh Melindawati (2021) Pada penelitian ini dikemukakan bahwa melalui mempertimbangkan hasil penelitian yang sudah dilangsungkan serta hasil pengolahan data, kesimpulannya apabila hasil belajar IPS siswa yang menerapkan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar IPS siswa yang memanfaatkan model pembelajaran konvensional hingga bisa diambil kesimpulan apabila adanya pengaruh hasil belajar IPS siswa melalui menerapkan model TGT dari hasil belajar IPS siswa yang mempergunakan model pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 30 Kubu Dalam kota Padang tahun ajaran 2018/2019.

## METODE

Penelitian ini mempergunakan penelitian eksperimen kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang fokusnya terhadap analisis hubungan sebab akibat dan pengukuran antar variabel yang tidak sama, bukanlah proses, penyelidikan dipandang ada pada kerangka bebas nilai (Priadana 2021). Penelitian eksperimental bisa dikatakan metode penelitian yang dirancang supaya mengetahui pengaruh sebuah perlakuan khusus pada perlakuan lainnya pada situasi yang terkendali(Sugiyono dalam Novianti dkk., 2020).

Dalam penelitian kuantitatif eksperimen inilah dibentuk dua kelas terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen diterapkan, namun tidak dilaksanakan tindakan terhadap kelas kontrol. Jenis desain penelitian eksperimental diperlihatkan dalam tabel di bawah.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

R <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
R <sub>2</sub>	-	O <sub>4</sub>

Dalam penelitian ini populasi yang diterapkan pada penelitian ini ialah peserta didik kelas IV SDN Sedatigede II. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan pada penelitian yakni random sampling, pemilihan responden dibuat berdasarkan jumlah acak, dan jumlah responden dipilih sesuai dengan jumlah sampel yang diperoleh (Arieska & Herdiani, 2018). Peneliti menggunakan tes dalam pengumpulan informasi dan data dalam mengukur kemampuan siswa. Lembar tes digunakan untuk mengukur keberhasilan penguasaan materi dan efektifitas modul (Pamujo, 2021). Pemberian lembar tes diberikan setelah dilaksanakanya pembelajaran. Lembar tes diberikan oleh dua kelompok yaitu kelompok A serta kelompok B. Pemberian tes soal yang hendak dilakukan dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol supaya mengetahui hasil belajar IPS siswa kelas IV sesudah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berdasar permainan tradisional.

Teknik analisis data yang dipergunakan dalam menguji hipotesis ialah uji-t. Sebelum melaksanakan uji-t lebih dulu dilaksanakan uji prasyarat analisis, yakni uji normalitas serta homogenitas. Uji normalitas tujuannya agar memastikan bahwa data yang dipergunakan merupakan data yang berdistribusi normal, dengan syarat data tersebut dengan distribusi normal jika  $Sig > \alpha (0,05)$ . Selanjutnya uji homogenitas untuk menguji apakah varians dua distribusi data atau lebih untuk memastikan sampel yang diambil tersebut cukup sama atau homogen melalui ketentuan apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  artinya data itu homogen. Setelah menguji asumsi diteruskan menguji hipotesisnya, teknik analisis yang diterapkan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini ialah penggunaan uji-t sampel independen melalui pengambilan

keputusan dibuktikan dari tingkat signifikansi p (Sig(2-tailed)). Apabila  $p > 0,05$  maka  $H_0$  diterima serta apabila  $p <$  maka  $H_0$  diterima. Apabila  $0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilangsungkan pada kelas IV SDN Sedatigede II Sidoarjo tahun ajaran 2023/2024 tentang Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbasis Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas IV SD yang telah dilaksanakan pada tanggal 29 November 2023 pada kelas IV C yang merupakan kelas eksperimen serta kemudian tanggal 29 November 2023 di kelas IV B yang merupakan kelas kontrol. Tes diberikan setelah peserta didiknya mengikuti proses pembelajaran (post-test), Selanjutnya data akan diolah dan dianalisis secara statistik supaya mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dengan perlakuan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk kelas-kelas pembelajaran konvensional dan eksperimen untuk kelas kontrol. Tes yang dipergunakan yaitu soal uraian 8 butir.

Selanjutnya data yang didapatkan hendak diolah dan dianalisis melalui menerapkan uji statistika. Data nilai posttest kelas kontrol dan eksperimen digunakan untuk uji normalitas, homogenitas, serta hipotesis. Uji normalitas menentukan apakah data distribusinya normal ataupun tidak. Data mampu disebut normal jika nilai  $Sig > \alpha (0.05)$ . Dari hasil uji normalitas data yang dihitung yang menggunakan program SPSS V25, didapatkan hasil uji normalitas data yaitu:

Tabel 2. Uji Normalitas  
Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	,126	29	,200*	,940	29	,101
	,141	29	,149	,943	29	,122

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil variabel hasil belajar setelah dilakukan tes pada kelas eksperimen berdistribusi normal, dengan nilai significancy (sig.)  $0.122 > 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dengan artian berpengaruh signifikan antar satu variabel independen pada variabel dependen.

Uji homogenitas dilaksanakan supaya memahami ada tidaknya varian – varian yang homogen ataupun tidak. Adapun pedoman pengambilan keputusan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  berarti data itu homogeny. Berikut data yang didapat dengan hasil uji homogenitas data yang dihitung melalui program SPSS V25. :

Tabel 3. Uji Homogenitas  
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		,074	1	56	,787
Hasil Belajar	Based on Mean	,044	1	56	,835
	Based on Median	,044	1	55,463	,835
	Based on Median and with adjusted df	,050	1	56	,823
	Based on trimmed mean				

Dari tabel 3 diatas untuk seluruh data hasil belajar kelas kontrol serta kelas eksperimen memperlihatkan apabila nilai sig Levene  $> 0.05$  yaitu 0.823, jadi kesimpulan dari uji homogenitas ini data dinyatakan homogen dan dapat dilanjutkan untuk uji hipotesis.

Uji hipotesis digunakan agar mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbasis Permainan Tradisional Engklek Terhadap

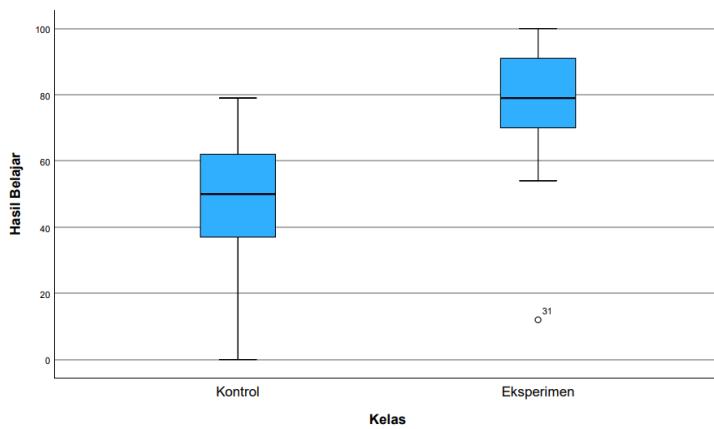
Hasil Belajar IPS kelas IV SD. Pengambilan keputusannya Apabila signifikansi (2-tailed)  $< 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak. Hasil *uji-t test* terlihat dalam Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Uji-t

Independent Samples Test								
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	
Hasil Belajar assumed	.074	,787	-	56	,000	-26,966	4,744	-36,468 -17,463
Equal variances not assumed			- 55,78	5,685 0	,000	-26,966	4,744	-36,469 -17,462

Dari hasil perhitungan diatas didapatkan jika t-hitung sejumlah  $5,685 > t$ -tabel  $1,67252$ ,  $\text{sig.(2tailed)} 0,000 < 0,05$ , maka maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dengan artian ada pengaruh pembelajaran *team games tournament* berbasis permainan tradisional engklek pada hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Pada penelitian inilah data diperoleh dari 29 subjek kelas kontrol dan 29 subjek kelas eksperimen. Hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini membuktikan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Teams games tournament* pada hasil belajar IPS materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas IV SDN Sedatigede II Sidoarjo. Nilai *post-test* siswa yang diajar menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melaju tinggi dibandingkan nilai *post-test* siswa yang diajar mempergunakan model pembelajaran *konvensional*. Perbandingan hasil belajar dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. grafik perbandingan hasil tes belajar

Didukung dengan hasil analisis data dengan *uji-t* melalui  $\text{sig } 0,000 < 0,05$  serta t-hitung sebanyak  $5,685 > t$ -tabel  $1,67252$ , maka maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima berarti adanya pengaruh model pembelajaran *team games tournament* pada hasil belajar IPS materi Keberagaman Budaya Indonesia siswa kelas IV SDN Sedatigede II Sidoarjo pada tahun ajaran 2023/2024. Dari paparan diatas, bisa diambil kesimpulan jika menerapkan model pembelajaran *team games tournament* berbasis permainan tradisional bisa menaikkan hasil belajar IPS pada peserta didik. Dari hasil penelitian, memperkuat apabila model pembelajaran *team games tournament* berbasis permainan tradisional bila diterapkan dengan baik dapat memberi peluang untuk tercapainya peserta didik untuk menaikkan hasil belajar IPS.

Maka demikian di dukung melalui teori yang dinyatakan dari Rifa'i, (2020), Kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan dengan model pembelajaran kooperatif TGT memberi kemungkinan siswa belajar dengan rileks, persaingan sehat, mengedepankan tanggung jawab, kejujuran, partisipasi, serta kerjasama pada proses pembelajaran. Adapun menurut (Suwadi dalam Nurafni, 2021), IPS mengkaji kelompok sosial berdasarkan pengalaman

siswa untuk membantu mereka berfungsi dengan sukses dalam masyarakat. Selain itu, sebagian besar pembelajaran dilakukan secara berkelompok sehingga materi pembelajaran yang disajikan lebih mudah dipahami. sehingga, manfaat model pembelajaran team games tournament dalam proses pembelajaran tak hanya pemindahan ilmu saja dari guru ke siswa. Namun ini merupakan proses penguasaan materi dimaksudkan supaya siswa bisa berpartisipasi secara aktif dan langsung. Proses pembelajaran lebih bermakna serta siswanya mampu memiliki daya ingat dalam dirinya dengan lebih baik, sehingga dapat melatih kebiasaan-kebiasaan yang bertujuan dalam pemecahan masalah yang ada serta membentuk kepribadiannya sendiri. Dengan demikian siswa yang diberi perlakuan melalui model pembelajaran *team games tournament* dengan basis permainan tradisional mendapatkan hasil belajar memuaskan yang menunjukkan menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ditolaknya  $H_0$  berarti dalam penelitian ni terbukti bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *team games tournament* berbasis permainan tradisional engklek ada hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Sedatigede II Sidoarjo tahun 2023/2024.

Secara empiris penelitian ini sesuai pada penelitian yang dilaksanakan oleh Melindawati, (2021) berjudul Pengaruh Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. Maka ada pengaruh positif dan signifikan pada hasil belajar IPS 30 siswa SD Negeri Kubu Kota Padang. Seperti yang telah dikemukakan terdahulu, model pembelajaran *team games tournament* yaitu model pembelajaran dengan menekankan kerja sama tim dan tanggung jawab pribadi bagi siswa, dan sangat populer pada mata pelajaran IPS karena dapat menunjukkan bahwa pembelajaran itu penting dan menyenangkan dan inovasi. Meskipun pembelajaran IPS dianggap membosankan bagi siswa, pada kenyataannya siswa lebih percaya diri dan enjoy saat belajar serta mengerjakan sesuatu apa saja yang berhubungan dengan IPS

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Saya mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing skripsi saya, bapak Arif Mahya Fanny S.H., M.Pd. atas bimbingan dan dukungannya selama proses penelitian ini, Universitas PGRI Adibuana Surabaya yang telah menyediakan fasilitas dan dukungan yang diperlukan, serta warga SDN Sedatigede II Sidoarjo tempat peneliti melaksanakan penelitian.

## **SIMPULAN**

Berlandaskan dari hasil penelitian didapatkan kesimpulan jika Hasil dari data perhitungan uji-t memperlihatkan apabila terdapat perbedaan yang signifikan, maka data menunjukkan  $H_1$  diterima yang artinya ada pengaruh pembelajaran team games tournament berbasis permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Sedatigede II Sidoarjo.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Bachtiar Rifa'i. (2020). Upaya Peningkatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Model Pembelajaran TGT ( Team Games Tournament ) di Sekolah Dasar. *Prociding*, 208–212. <http://conference.um.ac.id/index.php/fik/article/view/461>
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika*, 6(2), 166–171. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/statistik/article/view/4322/4001>
- Arif Mahya Fanny. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Hots Dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis Mata Kuliah Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 44–52. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i2.13314>
- Azkatulfauzah, M. (2021). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD N 1 Bumirejo Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament). *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan ...*, 742–769. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/7846%0Ahttp://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/download/7846/1671>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2022). Urgensi Pendidikan Nilai di Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3222–3229. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2581>
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>

- Handoko, D., & Gumantau, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>
- 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>
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/41914>
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.323>
- Nuriana, N. F. (2020). Analisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt ) dan learning together. *Buana Pendidikan*, 16(30), 113–124.
- Pamujo. (2021). Pengembangan Modul Evaluasi Pendidikan Berbasis Steam Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa PGSD. *Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Mandiri Berbasis Inovasi Ipteks*, 2, 287–293.
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342–5351. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640>
- Prof. Dr. H.M. Sidik Priadana, M., & Denok Sunarsi, S.Pd., M. M. Ch. (2021). *No Title*. <https://lemlit.unpas.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/Metode-Penelitian-Kuantitatif.pdf>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Yıldırım, S. (2018). *Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0*” Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018. 21, 1–9.