

PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS III DI SDN 03 SIMPANG HARU

Naldi Putra¹, Ade Irma Suryani², Riri Marfilinda³

^{1,2,3}Universitas Adzkia

¹putranaldi34@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes in Social Studies, the lack of student engagement, and the use of less varied and monotonous teaching models. These conditions have negatively affected the Social Studies learning outcomes of third-grade students at SDN 03 Simpang Haru. This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Wordwall media on students' Social Studies learning outcomes. This research employed a quasi-experimental method with a Nonequivalent Posttest-Only Group Design. The population of this study consisted of all third-grade students at SDN 03 Simpang Haru. The sample included. Data were collected using a multiple-choice test consisting of 20 items. The results of the data analysis showed that the mean score of the experimental group was 87.50, which was higher than that of the control group, 72.80. Based on the statistical test results, the Asymp. Sig. (2-tailed) value was $0.001 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, it can be concluded that there is a significant effect of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by Wordwall media on the Social Studies learning outcomes of third-grade students at SDN 03 Simpang Haru.

Keywords: *Teams Games Tournament, Wordwall, Social Studies Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan model pembelajaran yang kurang bervariasi atau monoton. Sehingga berdampak pada hasil belajar IPS peserta didik di kelas III SDN 03 Simpang Haru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas III SDN 03 Simpang Haru. Jenis Penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan desain penelitian *The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN 03 Simpang Haru, penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan *statistik deskriptif* menghasilkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 87,50 sedangkan hasil nilai rata-rata kelas kontrol adalah 72,80. Berdasarkan output uji t diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berbunyi "terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan

model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas III SDN 03 Simpang Haru ".

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Wordwall, Hasil Belajar IPS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh individu untuk menggali dan mengembangkan kemampuan atau potensi yang ada pada dirinya, dalam proses pendidikan melibatkan pendidik (guru) dan terdidik (peserta didik). Pendidikan sejak awal telah menjadi perhatian utama dalam pembentukan dasar negara Indonesia. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945) baik sebelum maupun setelah mengalami perubahan, memuat amanat penting mengenai pemenuhan hak atas pendidikan (HAP) (Affandi, 2017).

Hak atas pendidikan (HAP) dalam batang tubuh UUD 1945 terdapat lima butir ketentuan yang mengatur mengenai hak asasi manusia (HAM), salah satunya berkaitan dengan hak memperoleh pendidikan. Pasal tersebut menegaskan bahwa setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan pembelajaran atau pendidikan sebagai upaya untuk

meningkatkan kualitas serta taraf hidupnya. Hal ini tertuang dalam Pasal 31 yang berbunyi, "tiap-tiap warga negara berhak mendapat pengajaran" Istilah pengajaran dalam konteks ini perlu dimaknai sebagai pendidikan, yang memiliki cakupan lebih luas dibandingkan sekadar kegiatan pembelajaran (Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945). Dengan demikian, pemenuhan hak atas pendidikan diwujudkan melalui penyelenggaraan proses pembelajaran yang berkualitas.

Pembelajaran adalah proses timbal balik antara pendidik dan terdidik, di mana dalam proses ini mereka saling berinteraksi untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan formal, belajar berlangsung melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran yang terencana dan terarah untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan yang dihasilkan dari proses belajar bersifat relatif menetap dan menjadi dasar dalam pengembangan potensi peserta didik

(Setiawati, 2018). sejalan dengan hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), proses belajar tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan kesadaran sosial, berkelanjutan, serta keterampilan peserta didik dalam memahami hubungan antara manusia dan lingkungannya (Somantri, 2019).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu strategi penting dalam memperkuat ketahanan nasional melalui penanaman sosial, melihat kondisi tersebut pembelajaran IPS dapat dipandang sebagai salah satu solusi yang tepat untuk menjawab tantangan yang akan dihadapi (Hilmi, 2017). Ilmu pengetahuan sosial (IPS) ialah mata pelajaran yang merujuk pada ilmu-ilmu sosial supaya mengetahui hubungan individu dalam masyarakat dan individu sebagai anggota masyarakat, yang berarti, (Silvia, 2018). Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses belajar yang mampu membentuk perubahan perilaku peserta didik secara menyeluruh.

Belajar merupakan proses terjadinya perubahan perilaku yang

dipicu oleh interaksi antara seseorang dengan lingkungan di sekitarnya, perubahan perilaku yang terbentuk dari proses belajar memiliki karakteristik yang berkelanjutan, fungsional, positif, aktif, dan terarah dengan jelas (Pane & Dasopang, 2017). Dengan demikian, proses belajar yang berlangsung secara optimal akan menghasilkan perubahan yang dapat diamati melalui capaian belajar atau hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik merupakan prestasi akademik yang diraih melalui berbagai aktivitas seperti evaluasi, penugasan, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan tanya jawab yang mendukung peningkatan capaian belajar, namun keberhasilan dalam aspek kognitif dapat diukur melalui pencapaian hasil belajar yang diperoleh peserta didik (Dakhi, 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan pada tanggal 25-28 Oktober 2025 di kelas III SDN 03 Simpang Haru dengan wali kelas III Ibu RK. dan YU. pada pembelajaran IPS diperoleh data tentang hasil belajar IPS peserta didik. Hasil belajar pada PH yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas III SDN 03 Simpang Haru masih

banyak yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau belum mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan, nilai KKTP mata pelajaran IPS yaitu 80.

Permasalahan yang penulis temukan di kelas III SDN 03 Simpang Haru yaitu, 1) Hasil belajar peserta didik kelas III SDN 03 Simpang Haru masih kurang dari syarat Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), 2) Kurangnya keterlibatan peserta didik ketika melaksanakan pembelajaran secara aktif, sehingga peserta didik banyak yang bermain atau bercerita, 3) Sebagian dari peserta didik belum bisa mengerjakan soal secara mandiri dan masih membutuhkan bimbingan, 4) Model pembelajaran yang kurang variatif, hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran yang monoton seperti menjelaskan materi, contoh soal dan latihan sehingga peserta didik bosan saat belajar.

Masalah-masalah tersebut perlu diatasi dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menarik. Salah satu model yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model yang melibatkan kelompok dalam proses pembelajaran, di dalam setiap kelompok memiliki anggota dari berbagai latar belakang, dan model ini juga menggunakan sistem kompetisi yang akan menambah semangat peserta didik saat belajar (Gunarta, 2018).

Model TGT juga memiliki kelebihan yang dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang dialami, Menurut Sari & Putra, (2020) Model pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik karena prosesnya menyenangkan, melibatkan kerja kelompok, games, dan tournament. Peserta didik lebih mudah menguasai materi karena terlibat langsung dan aktif dalam pembelajaran. Dampaknya, hasil belajar menjadi lebih baik, serta keberhasilan tidak hanya diukur dari pemahaman materi, tetapi juga dari kemampuan bekerja sama secara kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menjadi jawaban untuk permasalahan tersebut karena dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team*

Gameess Tournament (TGT) Peserta didik dapat menyelesaikan persoalan dalam kelompok dan pembelajarannya yang bervariasi seperti ada *Gameess* dan *Tournament* sehingga dapat juga memenuhi karakter peserta didik sekolah dasar yang masih suka bermain. Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* sangat sesuai dipadukan dengan media *Wordwall* karena keduanya sama-sama menekankan unsur permainan, kompetisi yang sehat, kerja sama tim, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Sari, 2022).

Media *Wordwall* mampu menampilkan bentuk-bentuk media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga peserta didik tidak hanya diam tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran. Menggunakan Media *Wordwall* dapat mencairkan suasana di kelas dan membuat kebahagiaan serta semangat belajar peserta didik, mendorong terciptanya proses belajar mengajar yang menarik dan asik (Amanda *et al.*, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian Eksperimen dengan judul

“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Gameess Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas III DI SDN 03 Simpang Haru”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang tujuannya untuk membuktikan pengaruh suatu perlakuan terhadap akibat dari perlakuan tersebut (Arib *et al.*, 2024). Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 03 Simpang Haru tahun pelajaran 2025/2026, Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *sample jenuh*. Menurut Sugiyono (2022) *sample jenuh* adalah metode pengambilan sampel ketika seluruh populasi dijadikan sebagai sampel karena jumlahnya relative kecil dan memungkinkan untuk diteliti seluruhnya.

Instrumen penelitian merupakan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Sugiyono (2022:166) instrumen penelitian merupakan suatu alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu soal tes, Menurut Faiz *et al.*, (2022) tes adalah suatu alat yang berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau soal-soal yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi dan kemampuan atau bakat yang oleh individu ataupun kelompok.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan perbedaan rata-rata nilai posstest hasil belil belajar pada kelas kontrol dan eksperimen, dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1 Deskriptif Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 03 Simpang Haru

Kelas	N	Mini mum	Maxi mum	Me an	Std. Devia tion
Post- Test Eksper imen	2 4	75	100	87, 50	7,518

Post- test Kontrol	2 5	60	85	72, 80	7,083
--------------------------	--------	----	----	-----------	-------

Pada tabel diatas terlihat bahwa rata-rata hasil belajar IPS peserta didik kelas eksperimen ($X = 80,5$) lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar lpa peserta didik dikelas kontrol ($X = 72,8$) Kemudian diperoleh skor tertinggi dan terendah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki skor yang berbeda. Skor tertinggi peserta didik pada kelas eksperimen ($X_{maks} = 100$) lebih tinggi dari pada kelas kontrol ($X_{maks} = 85$). Demikian pula juga terlihat dari skor terendah yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen ($X_{min} = 75$) dan skor terendah pada kelas kontrol ($X_{min} = 60$). Simpangan baku pada kelas eksperimen 7,518 sedangkan pada kelas kontrol 7,083 hal ini menunjukkan bahwa sebaran nilai pada kedua kelas *relative* sama. Dengan demikian hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol secara deskriptif.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar berdistribusi normal, dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2 Deskriptif Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 03 Simpang Haru

Kelompok Uji	Sig.	Tingkat Sig.	Kesimpulan
Eksperimen	0,145	0,05	$0,145 > 0,05$
Kontrol	0,190	0,05	$0,190 > 0,05$
Normal			

Berdasarkan tabel 2. nilai signifikansi yang diperoleh pada keterangan dan kelas kolom Shapiro-Wilk taraf signifikansi kelas eksperimen kontrol $0,145 > 0,05$ sedangkan kelas kontrol $0,190 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, yang berarti asumsi normalitas terpenuhi.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui variansi/kesetaraan pada kedua kelas, dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3 Deskriptif Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 03 Simpang Haru

Uji Homogenitas	Sig.	Tingkat Sig.	Kesimpulan
Uji Levene	0,743	0,05	$0,743 > 0,05$
Homogen			

Berdasarkan Hasil uji homogenitas yang dilakukan menggunakan Levene's Test pada program SPSS 27, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,743 > 0,05$

(taraf tingkat kesalahan/penolakan) maka dapat dikatakan data hasil belajar IPS berdistribusi homogen.

Setelah diketahui bahwa kelas sampel berdistribusi normal dan homogen, maka tahap selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji-t. Hasil uji-t dilakukan pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji t-test dilakukan dengan cara membandingkan data dua kelompok sampel, atau membandingkan data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, atau membandingkan peningkatan kedua kelas. maka dilanjutkan dengan uji hipotesis uji-t.

Tabel 4 Deskriptif Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 03 Simpang Haru

	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Uji Hipotesis	7,047	2,012	$7,047 > 2,012$
H ₁ Diterima			

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel 11. diperoleh nilai t_{hitung} 7,047, sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,012$ pada taraf signifikansi 0,05. Karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($7,047 > 2,012$), maka keputusan demikian, dapat disimpulkan bahwa H₁ diterima dan H₀ ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari pengaruh model pembelajaran TGT

berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS untuk siswa kelas III SDN 03 Simpang Haru. Rumus uji t secara manual yang dapat digunakan sebagai berikut (Sundayana, 2020).

Pembahasan:

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa terhadap posttest diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen adalah 87,5 dan rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas kontrol yaitu 72,8. Sedangkan dari hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji-t didapatkan $t_{hitung} 7,047 > t_{tabel} 2,012$. Ini membuktikan bahwa hasil posttest kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang artinya model pembelajaran TGT Berbantuan *Wordwall* bisa meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Didukung dengan penelitian-penelitian dan teori sebelumnya yang menyatakan bahwa terdapatnya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPS siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran TGT dapat menjadikan siswa untuk terlibat aktif dalam belajar serta memiliki rasa tanggung jawab antar

sesama dan pembelajaran yang menyenangkan, menjadikan suasana pembelajaran tidak membosankan dan memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik dalam menjawab-menjawab pertanyaan yang ada, sehingga peserta didik memusatkan perhatian secara penuh untuk memahami materi yang dipelajari agar mampu menyelesaikan *Games* dengan baik (Budiarti, dkk 2021:65).

Rusman (dalam Setyaningrum, 2023) dalam penelitiannya menyebutkan terdapatnya pengaruh model pembelajaran TGT sehingga adanya perbedaan peningkatan hasil belajar IPS siswa setelah digunakannya model pembelajaran TGT dan siswa dengan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan ternyata terdapat perbedaan yang signifikan yaitu dari sig (2-tailed) pada kelompok eksperimen sebesar $<,001$ dan kelompok kontrol sebesar $<,001$ yang berarti $< 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan beberapa teori pendukung di atas, jika di lihat dari rata-rata kelas eksperimen yaitu 87,2

lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan rata-rata 72,8.

Model pembelajaran TGT merupakan salah-satu pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan, melibatkan seluruh siswa dalam aktivitas tanpa membedakan status, mencakup peran siswa sebagai tutor teman sebaya, serta mencakup unsur bermain dan penguatan (Novia, 2022). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran berkelompok atau tim yang mencakup unsur aturan, arahan, dan lembar tugas (Priansa, 2017). Aturan ditandai dengan sistem pembagian kelompok pada siswa yaitu berdasarkan kemampuan yang beragam masing-masing siswa di dalam kelompok.

Sedangkan arahannya adalah pertanyaan-pertanyaan yang disediakan berbentuk *Smart box* melalui *Wordwall* maupun lembar tugas. Pada saat diskusi, anggota dalam satu kelompok saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dan saling menjelaskan tentang materi kepada teman yang belum paham.

Sari & Yarza dalam (Fidya *et al.*, 2021) menjelaskan bahwa *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang

dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi peserta didik dan media game interaktif *Wordwall* dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui berbagai konsep permainan interaktif yang tersedia dalam platform website.

Berdasarkan dengan penelitian relevan terdahulu dan teori pendukung, dapat dinyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan *Wordwall* membawa pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal ini terbukti pada hasil pengujian analisis statistik deskriptif menghasilkan rata-rata pada kelas eksperimen 87,5 lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol dengan rata-rata 72,8. Analisis statistik inferensial juga menghasilkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $t_{hitung} 7,047 > t_{tabel} = 2,012$ yang artinya jika t_{hitung} lebih besar dari tabel dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan hasil

belajar IPS siswa saat proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan di SDN 03 Simpang Haru dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan model *Team Game Tournament* berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas III. Hal ini ditunjukkan oleh hasil hipotesis dengan metode uji-t maka diperoleh data nilai t_{hitung} dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

Affandi, H. (2017). Tanggung Jawab Negara dalam Pemenuhan Hak atas Pendidikan menurut Undang-undang Dasar Tahun 1945. *Jurnal Hukum Positum*, 1(2), 218.
<https://doi.org/10.35706/positum.v1i2.848>

Amanda, S., Zulkim, S. N., Adrias, A., & Alwi, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Peserta Didik. 2(4).

Arib, M. F., Syafitri, M., Putri, N. A., & Rahma, A. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8468>

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470.

Faiz, A., Putra, N. P., Nugraha, F., Cirebon, U. M., Tasikmalaya, U. P., & Education, J. (2022). memahami makna tes , pengukuran (measurement), penilaian (assessment), dan evaluasi (evaluation). 10(3), 492–495.

Gunarta, I. G. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA*. 1(2), 112–120.

Hilmi, M. Z. (2017). implementasi

- pendidikan ips dalam pembelajaran ips di sekolah. 3(2), 164–172.
- Novia, R. (2022). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 120–128.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan strategi dan model pembelajaran: Inovatif, kreatif, dan prestatif dalam memahami peserta didik*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran*.
- Sari, D. P., & Putra, A. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 123–131.
- Sari, F., & Nugroho, H. (2021). Pengaruh model problem based learning berbantuan media audio-visual terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 115–123.
- Sari, R. P. (2022). Pemanfaatan media Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(2), 45–52.
- Setiawati, T. (2018). Program penggabungan sekolah dasar (SD) dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyelenggaraan pendidikan. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 55–62.
<https://doi.org/10.30653/003.201841.43>
- Somantri, M. N. (2001). *Menggagas pembaharuan pendidikan*

IPS. Bandung: PT Remaja
Rosdakarya.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami (ed.)). alfabeta.

Sundayana, R. (2020). *Statistika penelitian pendidikan* (Edisi ke-2). Bandung, Indonesia: Alfabeta.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Jakarta, Indonesia: Sekretariat Negara Republik Indonesia.