

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS IV MATERI MEMBEDAKAN FAKTA DAN OPINI DENGAN MODEL
COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN MEDIA PUZZLE DI SDN GLONGGONG 01**

Afifah Salsabila¹, Dewi Kartika Putri², Firsia Aprilia Anggraini³, Melik Budiarti⁴

¹Universitas PGRI Madiun

²Universitas PGRI Madiun

³Universitas PGRI Madiun

⁴Universitas PGRI Madiun

[1afifah_22012101134@mhs.unipma.ac.id](mailto:afifah_22012101134@mhs.unipma.ac.id), [2dewi_2202101138@mhs.unipma.ac.id](mailto:dewi_2202101138@mhs.unipma.ac.id)
, [3firsia_22022101136@mhs.unipma.ac.id](mailto:firsia_22022101136@mhs.unipma.ac.id), [4melikbudiarti74@gmail.com](mailto:melikbudiarti74@gmail.com)

ABSTRACT

This research was conducted to improve student learning outcomes through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Assisted by Puzzle Media. This research was motivated by the low learning achievement of students caused by the lack of student interest in Indonesian language lessons because they were too focused on the content of the material without learning media. The classroom action approach used in this research was carried out in one cycle including the planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this research were 19 fourth grade students of SDN Glonggong 01 Madiun. The data analysis technique used was quantitative descriptive. The data collection instrument in this research was a learning outcome test. The results showed that in the pre-cycle stage, the level of student learning completeness only reached 16%, indicating that most students did not understand the material well. After the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model assisted by puzzle media in cycle I, there was a very significant increase with the percentage completeness reaching 100%. This shows an increase of 84% from the initial pre-cycle conditions. This improvement proves that the TGT model assisted by puzzle media is able to facilitate understanding of the material in a fun way, encourage group cooperation, and foster students' enthusiasm for learning. All students have achieved the Minimum Completion Criteria (KKM) in cycle I.

Keywords: Cooperative Learning, Learning Achievements, Team Game Tournaments

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan dilaksanakan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Puzzle*. Penelitian ini didasari dari rendahnya pencapaian belajar siswa, yang disebabkan oleh kurangnya minat terhadap pelajaran Bahasa Indonesia karena terlalu berpusat pada isi materi tanpa adanya

media pembelajaran. Pendekatan tindakan kelas yang digunakan pada penelitian yang dilakukan pada satu siklus termasuk dalam tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengobservasian serta perefleksian. Subjek penelitian ini ialah 19 peserta didik yang berasal dari kelas IV SDN Glonggong 01 Madiun. Teknik analisa data yaitu menggunakan kuantitatif deskriptif. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar. Hasil penelitian mengindikasikan bahwasannya dalam tahap pra siklus, tingkat ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 16%, yang menunjukkan bahwasannya banyak peserta didik yang belum paham akan materi yang diajarkan. Setelah dilakukan penerapan pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan Media *Puzzle* pada siklus I, terjadi peningkatan yang sangat signifikan dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 84% dari kondisi awal pra siklus. Peningkatan ini membuktikan bahwa model TGT berbantuan media *puzzle* mampu memfasilitasi pemahaman materi secara menyenangkan, mendorong kolaborasi kelompok, dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Seluruh siswa memperoleh Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada siklus I.

Kata Kunci: *Cooperative Learning*, Hasil Belajar, *Teams Games Tournament*

A. Pendahuluan

Di dalam dunia pendidikan terdapat satu mata pelajaran yang sangat berperan penting yaitu Bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat berkomunikasi secara etika baik lisan maupun tulisan, menghargai dan bangga menggunakan bahasa itu, menikmati serta memanfaatkan karya sebuah sastra untuk memperluas wawasan mereka, dan meningkatkan kemampuan yaitu intelektual, emosional, serta sosial mereka (Samsiyah, 2016). Berhasil atau tidaknya pembelajaran tidak terlepas dari tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur

sangat tergantung pada tujuan Pendidikan (Sobandi, 2017).

Hasil belajar adalah untuk mengetahui dan menilai mengenai keberhasilan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan (Kulsum, 2022). Dalam penyampaian materi pada saat kegiatan belajar mengajar diperlukan media sebagai alat transfer ilmu pengetahuan dari guru untuk siswa.

Media berperan sebagai perantara antara pemberi pesan dan informasi, dalam hal ini adalah guru kepada penerima pesan yaitu siswa (Asmariyani, 2016). Dengan adanya media, tahapan pembelajaran lebih maksimal serta tepat dalam pemahaman peserta didik (Isnaeni,

N., & Hildayah, 2020). Media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan salah satunya yaitu *puzzle*.

Media *puzzle* merupakan media yang mana bisa di gunakan belajar dengan bermain sehingga tidak menimbulkan kebosanan. *Puzzle* ialah suatu permainan edukatif yang mana mampu merangsang kemampuan peserta didik dengan bongkar pasang tiap kepingannya (Gilli, Yatri, & Dalle, 2019). Sehubungan dengan itu, *puzzle* tepat untuk diterapkan pada pembelajaran *cooperative learning* dikarenakan pembelajaran tersebut menekankan pada aktivitas belajar yang menyenangkan, kolaboratif, serta mendukung peserta didik agar aktif dalam berfikir serta bekerjasama untuk menyelesaikan tugas.

Berdasarkan hasil pra-penelitian pada tanggal 16 Mei 2025 di SDN Glonggong 01 melalui wawancara dengan wali kelas IV didapatkan data bahwasannya peserta didik kelas IV menghadapi beberapa tantangan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satunya yaitu menggunakan model yang monoton, seperti dengan cara

ceramah dan terpusat pada tenaga pendidik sehingga yang mana siswa tidak berkontribusi ketika pembelajaran serta siswa ramai sendiri tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Dan juga dalam pembelajaran masih banyak tidak menggunakan media pembelajaran. Sedangkan Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang menuntut kemampuan berpikir kritis, terutama dalam membedakan antara fakta dan opini, sementara siswa kelas IV masih berada pada tahap perkembangan kognitif awal yang cenderung mudah kehilangan fokus dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik serta interaktif. Akibatnya rendahnya motivasi siswa atau berkurangnya semangat siswa untuk belajar, kurang memahami materi dan siswa kurang fokus dalam pembelajaran. Dengan adanya masalah-masalah terkait mengakibatkan minimnya hasil belajar kelas IV pembelajaran Bahasa Indonesia.

Peneliti melihat kondisi di atas sangat prihatin dengan kondisi tersebut, jika tidak segera ditangani maka mengakibatkan ketidak efektifan serta ketidak terlibatan siswa dalam

pembelajaran karena terlalu monoton. Dengan demikian, hasil akademik yang baik dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan seseorang dalam memahami sesuatu khususnya materi dalam pembelajaran. Peneliti ingin mengajukan alternatif pemecahan masalah berupa menerapkan pembelajaran *cooperative learning* saat meningkatkan hasil belajar siswa, pelajaran Bahasa Indonesia (Surya, 2018). Dalam penelitian ini, penulis memilih alternatif penggunaan kooperatif learning tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan fokus terhadap materi dalam perbedaan fakta serta opini. Model pembelajaran *cooperatif learning* tipe TGT ini salah satu pembelajaran yang tidak monoton dan membuat siswa terlibat semua, selain itu pendekatan ini menekankan pada kerja kelompok dan bisa dengan bermain. Jadi bisa belajar sambil bermain sekaligus belajar untuk bekerja sama untuk menyelesaikan masalah.

Pada pelaksanaan model ada 5 bagian yang diharuskan untuk diperingatkan (Shoimin, 2014): dilakukannya penyajian kelas serta

membentuk kelompok dalam memberikan penghargaan terhadap kelompok dengan perolehan skor tertinggi. Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai model pembelajaran *cooperative learning* Tipe TGT dengan bantuan media *puzzle* apakah mampu memberikan peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia materi fakta dan opini pada siswa kelas IV SDN Glonggong 01.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berpusat pada tindakan guru dalam menangani permasalahan pembelajaran di kelas guna meningkatkan mutu proses dan hasil belajar (Wulandari, S. F., Pratiwi, C. P., & Hidayat, 2023). Sumber data berkaitan dengan asal penelitian guna memperoleh data yang digunakan sebagai bahan kajian pada analisa data. Perolehan data yaitu bersumber dari narasumber, dokumen, dan tahapan pembelajaran menggunakan model Cooperative Learning tipe TGT. Data yang dikumpulkan oleh peneliti dari penelitian ini meliputi seorang narasumber adalah guru kelas IV di

SDN Glonggong 01, Kecamatan Balerejo, Kabupaten Madiun. Tmepat Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas mempergunakan Model *cooperative learning* tipe TGT.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi dakan lingkungan peserta didik kelas IV di SDN Glonggong 01, wawancara, serta tes kinerja guna mengevaluasi kemampuan anak terkait mengetahui perbedaan fakta serta opini, yaitu dengan pretest dan posttest membedakan fakta serta opini dengan memberikan soal terhadap peserta didik untuk menjawab pertanyaan tentang fakta dan opini. Nilai akhir diperoleh dari total skor yang didapat dari setiap aspek yang dinilai

Tabel 1 Kriteria Lembar Tes Siswa kelas IV SDN Glonggong 01

N o	Kompe- tensi Dasar	Indika- tor	Kisi-kisi soal	Nom or Soal
1	Membe- dakan fakta dan opini dalam teks seder- hana	Mengi- denti- fikasi kalimat fakta dalam teks seder- hana	Setelah diberikan soal pretest, siswa dapat membeda- kan kalimat fakta secara tepat	1, 3, 5, 7, 9
2	Membe- dakan fakta dan opini	Mengi- denti- fikasi kalimat opini	Setelah diberikan soal pretest, siswa	2, 4, 6, 8, 10

dalam teks sederhana	dalam teks sederhana	dapat membeda- kan kalimat opini secara tepat
----------------------	----------------------	---

Keberhasilan dalam pembelajaran ini ditandai dengan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam membedakan fakta dan opini. Tes hasil belajar berfungsi sebagai alat pengukur perkembangan peserta didik dan keberhasilan program pengajaran (Prastowo, 2018). Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran, nilai hasil belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Indikator Keberhasilan: Peserta didik mengetahui perbedaan fakta dengan opini secara benar pada konteks teks atau pernyataan yang diberikan.
- b. Target Keberhasilan: Minimal 80% peserta didik mencapai kategori "Baik" (nilai 66–79) atau "Baik Sekali" (nilai 80–100) dalam evaluasi kemampuan membedakan fakta dan opini.
- c. Evaluasi: Jika target tersebut tercapai, maka pembelajaran dianggap berhasil

meningkatkan *skill* siswa ketika mengetahui perbedaan fakta serta opini.

Indikator keberhasilan pada penelitian yang dilakukan yaitu kemampuan dalam mengetahui perbedaan fakta serta opini dengan model *cooperative learning* tipe TGT dengan media *puzzle* pada SDN Glonggong 01. Penelitian dapat dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata kemampuan kognitif anak termasuk dalam kriteria baik ditandai dengan minimal 80% siswa mencapai skor keberhasilan belajar ≥ 75 berdasarkan siklus yang dilakukan dan kelompok dalam pembelajaran.

Mengutarakan analisa data yaitu suatu langkah untuk mencari serta tahapan penyusunan sistematis dengan perolehan data atas hasil wawancara, catatan lapangan serta dokumentasi melalui pengorganisasian data berdasarkan kategori, menjabarkan penyusunan pola, data yang dianggap sesuai serta akan dilakukan pengolahan dan disusun kesimpulan sehingga dapat dipahami secara tepat baik dari peneliti maupun pihak terkait (Hartono, 2024). Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif.

Analisa data menggunakan analisis kualitatif dengan melakukan reduksi data, mendeskripsikan serta menyusun kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT. Tujuan wawancara ini adalah untuk menggali respon serta asumsi siswa terhadap penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran, serta mengetahui perbedaan minat dan pemahaman materi siswa sebelum serta setelah tindakan. Penelitian ini memiliki tujuan guna menggali respon serta persepsi siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran, serta mengetahui perbedaan minat dan pemahaman materi siswa sebelum dan sesudah tindakan. Penelitian dilakukan dengan pratindakan dan satu siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Data yang diperoleh pada setiap tahapan disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Alur	Rata-Rata Nilai	Persentase Kelulusan	Persentase Peningkatan
Pra Tindakan	53,6	15,79%	
Siklus I	91,05	100%	84,21%

Pada table di atas, menjelaskan bahwasannya pada Siklus I peningkatan hasil belajar kognitif yang sangat signifikan dibandingkan pra siklus. Berdasarkan data nilai hasil belajar kognitif siswa setelah dilakukan penerapan model *cooperative learning* tipe TGT yang dibantu media *puzzle*, seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar (100%), melampaui KKM yang ditetapkan sebesar ≥ 75 .

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT yang dipadukan media *puzzle* terbukti dapat memberikan peningkatan antusiasme serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Strategi ini tidak hanya mendorong kerja sama dalam kelompok, tetapi juga membangun semangat kompetitif yang sehat melalui aktivitas permainan edukatif yang menyenangkan dan bermakna.

Media *puzzle* yang digunakan dalam proses pembelajaran turut berperan penting dalam membantu siswa memahami materi

membedakan kalimat fakta dan opini dengan lebih mudah. Kegiatan diskusi kelompok, pembiasaan penggunaan media, dan pelaksanaan turnamen turut memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

1. Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Puzzle*

Variasi pembelajaran dengan pendekatan kolaboratif dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Model *cooperative learning* tipe TGT menjadi solusi karena menyediakan peluang agar dapat belajar dengan kelompok, berkompetisi sehat melalui permainan edukatif, serta melibatkan mereka secara aktif dalam memahami materi (Chairani, 2017).

Sebelum diterapkannya model *cooperative learning* tipe TGT, proses pembelajaran terpusat pada tenaga pendidik (*teacher-centered*). Dengan diterapkannya model ini, pendekatan pembelajaran bergeser menjadi *student-centered*, di mana siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Seperti disampaikan oleh (Samio, Nasution, I. N., & Lestari,

2021), model pembelajaran berbasis *cooperative* dapat meningkatkan interaksi sosial, rasa tanggung jawab, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *puzzle* yang digunakan mendukung pemahaman konsep melalui pendekatan visual dan kinestetik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi seperti membedakan kalimat fakta dan opini. Menurut Lestari dan Yuliana (2021), penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Penerapan model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *puzzle* juga terbukti efektif berdasarkan peningkatan nilai hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I. Seluruh siswa berhasil memperoleh KKM, menunjukkan bahwasannya model dan media yang digunakan tepat sasaran. Penelitian serupa oleh (Bahar, Bahar, & Risnawati, 2019) menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis permainan dapat memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan, karena

metode ini mengombinasikan kerja sama tim dan kompetisi yang sehat.

Dengan demikian, mampu ditarik kesimpulan bahwasannya penerapan pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan *puzzle* secara efektif mampu memberikan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Penerapan model dan media secara sesuai dapat menciptakan suasana belajar secara menyenangkan serta bermakna

2. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 4 SDN Glonggong 01

Pada tahap pra siklus sebelum diterapkannya model pembelajaran dan media yang bervariasi, diperoleh data bahwa hasil belajar kognitif siswa masih jauh dari KKM yang ditetapkan, ialah ≥ 75 . Nilai rata-rata siswa pada tahap ini hanya mencapai 53, yang berarti masih belum memenuhi standar ketuntasan. Dari total 19 peserta didik, hanya 3 siswa (sekitar 16%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 16 siswa lainnya (sekitar 84%) belum mencapai KKM.

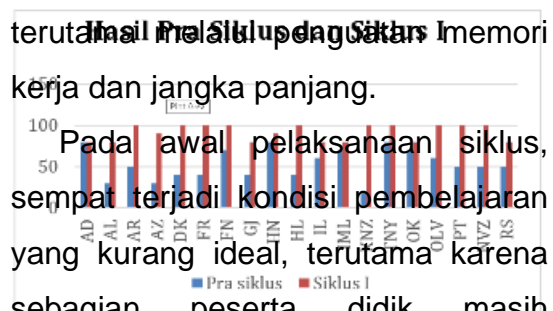
Hal ini menunjukkan bahwasannya sebagian peserta didik mampu

menyerap informasi karena adanya proses penyimpanan dan pengambilan kembali informasi yang telah diterima. Menurut (Lutfiatun, Yuni. H., 2023), pemrosesan informasi dalam pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik mengingat dan mengaplikasikan kembali materi ketika dibutuhkan, terutama melalui *Short Term Memory* kerja dan jangka panjang.

Pada awal pelaksanaan siklus, sempat terjadi kondisi pembelajaran yang kurang ideal, terutama karena sebagian peserta didik masih beradaptasi dengan penggunaan media baru seperti *puzzle*. Ketidakterbiasaan ini sesekali menyebabkan kurangnya fokus dan keterlambatan dalam mengikuti instruksi guru.

Penggunaan media pembelajaran yang baru memerlukan waktu adaptasi bagi siswa mampu digunakan secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Samsiyah, N., & Sd, 2016) yang menyatakan bahwa tingkat keefektifan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemahaman siswa terhadap fungsi dan cara penggunaannya.

Keberhasilan media pembelajaran sangat bergantung pada intensitas pelatihan dan keterlibatan guru dalam memfasilitasi penggunaan media tersebut. Maka dari itu, pelaksanaan pembelajaran yang berulang dan terstruktur sangat membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif.



Grafik 1. Hasil Pra Siklus
Dibandingkan Dengan Siklus I

Berdasarkan grafik hasil belajar kognitif siswa, dapat disimpulkan bahwa pada tahap pra siklus, tingkat ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 16%, yang terlihat bahwasannya sebagian besar siswa belum memahami materi secara baik. Setelah penerapan pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *puzzle* dalam siklus I, terjadi peningkatan yang sangat signifikan dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 84% dari kondisi awal pra siklus.

Peningkatan ini membuktikan bahwa model TGT berbantuan media *puzzle* mampu memfasilitasi pemahaman materi secara menyenangkan, mendorong kolaborasi kelompok, dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Karena seluruh siswa mencapai KKM pada siklus I, maka tidak diperlukan pelaksanaan siklus II. Hasil belajar siswa telah memenuhi target pembelajaran yang ditetapkan dan peningkatan hasil belajar secara signifikan telah tercapai hanya dalam satu siklus.

Penelitian ini selaras dengan temuan oleh (Lutfiatun, Yuni. H., 2023), yang menyatakan bahwasannya penerapan model *cooperative learning* tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa melalui pembelajaran berbasis permainan edukatif yang terstruktur. Selain itu, media pembelajaran konkret seperti *puzzle* juga terbukti mampu memperkuat pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi dan aktivitas kelompok.

D. Kesimpulan

Penerapan model *cooperative learning* yang dilengkapi dengan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui model *cooperative learning* tipe TGT, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran yang melibatkan permainan dan menekankan pada aktivitas belajar yang menyenangkan, kolaboratif, serta mendukung peserta didik dalam aktif berfikir serta berkoordinasi dalam menyelesaikan tugas. Media *puzzle* sebagai alat bantu visual juga berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi fakta dan opini. Dengan demikian, ditarik kesimpulan bahwasannya penerapan model *cooperative learning* tipe TGT menggunakan bantuan media *puzzle* di SDN Glonggong 01 Madiun telah berhasil berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya siswa kelas IV dalam materi fakta dan opini.

Diharapkan kedepannya model ini tidak hanya diterapkan terhadap satu materi saja, namun dapat diadaptasi untuk berbagai topik pelajaran lainnya guna menciptakan

proses belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmariyani. (2016). Konsep Media Pembelajaran Paud. *Al-Afkar. Fiaiunisi*, 1(V), 104–108. retrieved from <http://www.ejournal.fiaiunisi.ac.id/Index.Php/Alafkar/Article/View/108/104>
- Bahar, Bahar, & Risnawati, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd Di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 1(9), 77.
- Chairani, D. D. S. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, 3(1).
- Gilli, Yatri, & Dalle, A. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(3).
- Hartono, M. S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal Of Islamic Educational Review*, 1(1), 47–56.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Kulsum, U. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas(Ptk) Upaya Meningkatkan Hasil Belajarmuridkelas Vi Pada Subtema Bekerja Sama Mencapai Tujuan Dengan Menggunakanmetode Problem Based Learning Di Sdn 002 Bengkong Tahun Pelajaran 2020/2021*. Rfm Pramedia.
- Lutfiatun, Yuni. H., D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Cooperative Script Pada Siswa Kelas Iii Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdn Jatiuri 1 Kabupaten Probolinggo. *Seroja:Jurnal Pendidikan*, 2(3). <https://www.jurnal.anfa.co.id/Index.Php/Seroja/Article/View/699>
- Prastowo, A. (2018). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Samio, Nasution, I. N., & Lestari, W. (2021). Tinjauan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Game Tournament) Dengan Talking Stick Pada Siswa SMA. *Jurnal Wahana Inovasi*, 1(10).
- Samsiyah, N., & Sd, S. P. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia: Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi*. Cv. Ae Media Grafika.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar Ruzz Media.
- Sobandi, R. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Viii Mts. Negeri 1 Pangandaran. *Diksatrasia*, 1(2), 306–310. <https://jurnal.unigal.ac.id/Index.Php/Diksatrasia/Article/View/634>
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Team Gamestournament (Tgt)
Untuk Meningkatkan Hasil
Belajarmatematika Siswa Kelas V
Sekolah Dasar Negeri 003
Bangkinang Kota. *Jurnal
Cendekia: Jurnal Pendidikan
Matematika*, 2(1), 154–163.
[https://doi.org/https://doi.org/10.
31004/Cendekia.V2i1.41](https://doi.org/https://doi.org/10.31004/Cendekia.V2i1.41)

Wulandari, S. F., Pratiwi, C. P., &
Hidayat, P. S. (2023). Penerapan
model Project Based Learning
berbantuan mind mapping untuk
meningkatkan hasil belajar siswa
kelas V di SDN Banjarpanjang 1.
*Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan
Dasar*, 8(1), 6085–6097.
[https://journal.unpas.ac.id/index.
php/pendas/article/download/879
4/3594](https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/8794/3594)