

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TGT* BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV SDN NO. 17 DUNGINGI

Rezky Amelia Umar ^{*1)}, Rustam I Husain ²⁾, Rifda Mardian Arif ³⁾

^{1,2,3)}Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia.

^{*}Corresponding author

e-mail: rezkyameliaumar@gmail.com^{*1)}, rustam.husain@ung.ac.id²⁾, rifda@ung.ac.id³⁾

Article history:

Submitted: Feb. 12th, 2024; Revised: March 8th, 2024; Accepted: May 2nd, 2024; Published: Oct. 10th, 2024

ABSTRAK

Penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas, rumusan masalahnya “Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media *question card* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA kelas IV SDN No 17 Duingi?”. Hasil belajar siswa pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi setelah diterapkannya model *Teams Game Tournament* berbantuan media *Question Card* mengalami peningkatan, pada siklus I terdapat 18 (75%) siswa memiliki hasil belajar tuntas dan 6 (25%) siswa memiliki hasil belajar dibawah KKM. Namun pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 21 (87.5%) siswa yang memiliki hasil belajar tuntas dan 3 (12.5%) memiliki nilai dibawah KKM atau tidak tuntas. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Question Card* pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN No 17 Duingi.

Kata Kunci: hasil belajar IPA; media *question card*; model pembelajaran *TGT*

PENDAHULUAN

Slaven mengemukakan bahwasanya belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku yang pasti atau potensi perbuatan yang diperoleh dari pengalaman ataupun edukasi yang telah dikukuhkan. Hudojo dalam buku yang sama mengemukakan belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang di sebabkan belajar. Sedangkan hasil belajar menurut Kanusta merupakan sebuah realisasi potensial ataupun kapasitas yang telah dimiliki oleh seseorang. IPA

merupakan sebuah rumpun ilmu yang mana memiliki beberapa karakteristik khusus, yaitu IPA mempelajari fenomena alam yang faktual, baik itu merupakan sesuatu yang bersifat nyata, ataupun sebuah fenomena serta hubungan sebab-akibat. Definisi IPA menurut Wedyawati & Lisa yang mana IPA merupakan sebuah proses mendapatkan informasi melalui metode empiris, informasi yang didapatkan melalui penyelidikan yang sudah disusun secara logis dan sistematis, serta kombinasi proses berpikir kritis yang dapat menghasilkan sebuah informasi yang bisa dipercaya dan valid. Sedangkan

mekanisme belajar mengajar mata pelajaran IPA menurut Wilujeng itu menekankan untuk memberikan pengalaman secara langsung agar bisa meningkatkan kemampuan guna mengusut serta dapat mengetahui lingkungan sekitar dengan baik. Selanjutnya dibimbing guna melaksanakan sampai bisa menolong siswa agar mendapatkan pengalaman serta pengetahuan yang lebih jauh lagi tentang lingkungan sekitar.

Dari hasil observasi yang telah dikerjakan pada tanggal 5 Juli 2023, hasil observasi bisa diamati pada perolehan *pre-test* pada mata pelajaran IPA pada tumbuhan sebagai sumber kehidupan di bumi kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Terbagi menjadi 11 siswa lelaki dan 13 siswa wanita. Diketahui terdapat sekitar 9 orang siswa atau 37.5 % lagi berada di bawah KKM yang ditetapkan oleh peneliti ialah 77, sedangkan ditemukan 15 siswa atau 62.5% telah melebihi nilai KKM yang ditentukan yakni 77.

Beberapa kemungkinan penyebab rendahnya pemahaman oleh siswa tentang materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi adalah pada proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan

sikap kurang termotivasi dalam belajar sehingga keadaan tersebut mengakibatkan hasil belajar anak didik tidak mencukupi. Jika keadaan ini tetap berlarut-larut hingga akan berakhir buruk kepada mutu pembelajaran IPA di kelas IV.

Dalam hal ini, guru mampu menerapkan beragam model pembelajaran yang banyak dan bervariasi tergantung pada karakteristik siswa, keterampilan belajar, tingkat kemampuan dan minat belajar siswa dalam pembelajaran tersebut. Sehingga dengan hal itu guru mampu memberikan peningkatan pada beberapa aspek seperti hasil belajar siswa. Alternatif penyelesaian atas persoalan yang ditempuh guru adalah dengan menunaikan pembelajaran saintifik sambil memakai model pembelajaran *Teams Game Tournament* didukung kartu soal.

Menurut motif kerangka tersebut maka peneliti hendak mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media *question card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SDN No. 17 Duingingi.

pada bahasa inggris ialah *Classroom Action Research* (CAR).

Menurut octavia Model pembelajaran ialah sebuah deskripsi dari lingkungan belajar mengajar, termasuk kegiatan pendidik mengimplementasikan dalam

METODE

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dipakai merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang apabila diartikan

pengajaran. Dalam buku yang sama Trianto juga mengungkapkan bahwasanya model pembelajaran ialah sebuah perencanaan ataupun pola yang dipakai sebagai pedoman dalam merencanakan sebuah pengajaran dikelas atau pembelajaran tutorial. Razak & Alam mengemukakan model pembelajaran kooperatif ialah sebuah pembelajaran yang cara mengerjakannya yaitu peserta didik belajar sekalian bekerja sama dalam kelompok yang anggotanya bersifat campuran.

Menurut Wartono, TGT adalah pembelajaran kooperatif dimana siswa bermain kartu bersama kelompok lainnya demi mendapatkan poin dari skor kelompoknya. Permainan ini terdiri dari soal-soal yang ditulis pada angka-angka yang diberi tanda. Soal-soal yang ditanyakan merupakan soal-soal yang sesuai pada disiplin ilmu dan diatur untuk menguji kecakapan siswa dalam menyampaikan pengetahuan bagi siswa di kelas.

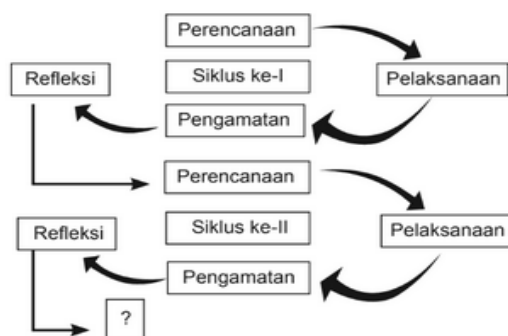
Sensualita berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) ialah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang gampang diimplementasikan serta mengikutsertakan semua siswa tanpa ada perbedaan status. Kegiatan belajar mengajar siswa dengan memakai model TGT (*Teams Game Tournament*) kemungkinan siswa bisa belajar dengan nyaman dan bisa mengembangkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat serta keterlibatan belajar pada siswa.

Rusman dalam buku yang sama mengatakan bahwasanya TGT ialah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang mempunyai kemampuan, jenis kelamin serta suku maupun ras yang berbeda-beda. Berkat dari adanya *games* dan *tournament* yang menjadi karakteristik TGT yang membuat para peserta didik menjadi lebih antusias selama proses pembelajaran berlangsung karena peserta didik ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan bisa menjadi yang terbaik. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT atau bisa disebut pertandingan permainan antar tim yang telah dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward. Menurut Hamka dalam buku Nurfadhillah mengatakan media pembelajaran ialah sebuah alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja dipakai sebagai sebuah perantara tenaga pendidik dan siswa dalam memahami pelajaran guna lebih efisien dan efektif. Penggunaan media kartu tersebut merupakan sarana yang memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran dimana siswa ditugaskan untuk menjawab beberapa pertanyaan yang ada di dalam kartu tersebut untuk mendapatkan poin.

Ada beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) menurut Yuliani sebagai berikut: Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan

terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik dan meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Dalam implementasi penelitian tindakan kelas berikut terdapat beberapa langkah yakni; langkah persiapan, langkah penerapan, langkah peninjauan dan langkah kilas balik. Berikut merupakan gambaran siklus penelitian yang dikembangkan oleh Arikunto.



Gambar 3. 1 Desain PTK

Research ini dirancang dengan melangsungkan penelitian tindakan kelas dengan memuat unsur:

1. Perencanaan

Dalam mempersiapkan rencana aksi pada langkah tersebut, harus menyediakan beberapa hal yaitu; Modul Ajar; Materi yang akan dipelajari (Modul Ajar); LKS,

Soal *pre test*, Soal *post test* siklus I dan II, Instrument observasi aktivitas guru, Instrument observasi pelaksanaan model *Teams Game Tournament* (TGT) dibantu dengan Question Card.

2. Tindakan

Implementasi tindakan, atas langkah yang ditunaikan yaitu mengimplementasikan performa yang ada dalam modul pendidikan dalam keadaan nyata, melingkupi aktivitas permulaan, aktivitas utama serta kegiatan akhir.

3. Pengamatan

Dengan melakukan riset dalam langkah ini yang dijalankan ialah; mengawasi aktivitas guru; Memantau setiap penerapan model TGT yang dibantu *Question Card*; Mengamati perolehan tes belajar peserta didik.

4. Refleksi

Dalam langkah tersebut, yang perlu dikerjakan ialah menulis hasil riset, evaluasi hasil analisis, perolehan belajar serta catat kelemahannya menjadi bekal guna menyusun rancangan siklus sesuai dengan maksud PTK yang ingin diraih.

B. Setting Penelitian

Riset ini dilaksanakan di SDN No 17 Duingi, Kota Gorontalo pada semester ganjil tahun ajaran 2022-2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN No 17 Duingi, dengan jumlah murid 24 (dua puluh empat) anak. Yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 13 anak perempuan.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah seluruh hal yang digunakan seperti suatu riset dan bisa diperkirakan. Ada 3 jenis variabel yang dipakai yaitu variabel masukan, variabel proses dan variabel keluaran.

D. Metode Penelitian

Prosedur yang diaplikasikan dalam riset ini ialah tindakan kelas yang bertujuan untuk melukiskan situasi atau fenomena akan berlangsung dengan penekanan pada masalah dalam hasil belajar siswa di pelajaran IPA memanfaatkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* yang didukung dengan media *Question Card* di Kelas IV SDN No 17 Duingi, Kota Gorontalo.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian akan memudahkan peneliti untuk memperoleh data penelitian sehingga kegiatan penelitian yang sedang dijalankan dapat tertata secara sistematis. Dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga prosedur tindakan yaitu; Prosedur tindakan prasiklus, Prosedur tindakan siklus I, Prosedur tindakan siklus II.

F. Teknik Pengumpulan Data

Mekanisme penghimpunan data dalam riset ini menggunakan pengamatan, dokumentasi, serta tes semasa penerimaan materi. Dalam PTK, pengamatan dijalankan lewat cara mengawasi langsung kondisi kegiatan belajar mengajar. Perangkat yang dipergunakan guna mengadakan pengamatan disebut panduan observasi yaitu: pengamatan kepada Guru,

pengamatan penggunaan model TGT.

Dibawah ini ialah rumus-rumus yang dipergunakan dalam mencari presentase observasi (aktivitas guru dan penerapan model pembelajaran TGT).

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

Tabel 3. 1 Kriteria tingkat aktivitas guru

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
$80\% < NR \leq 100\%$	Kriteria sangat baik
$60\% < NR \leq 80\%$	Kriteria baik
$40\% < NR \leq 60\%$	Kriteria cukup
$20\% < NR \leq 40\%$	Kriteria kurang
$0\% < NR \leq 20\%$	Kriteria sangat kurang

Sedangkan dokumentasi penelitian melalui foto dan data tentang perolehan belajar peserta didik kelas IV, serta nilai observasi siswa pada saat observasi siklus I dan siklus II.

Dan tes yang dipergunakan dalam penelitian ini ialah tes awal dan tes akhir.

G. Teknik Analisis Data

sehabis semua perangkat penelitian telah terkumpul meliputi hasil observasi terhadap aktivitas guru, penerapan model pembelajaran TGT juga perolehan poin tes pada kedua siklus.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas individual}}{\sum \text{seluruh Siswa dalam kelas}} \times 100\% = \dots$$

Tabel 3. 2 Kriteria tingkat keberhasilan hasil belajar siswa

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
90-100%	Sangat Baik
80-89%	Baik
65-79%	Cukup
55-64%	Tidak Baik
0-55%	Sangat Tidak Baik

Tabel 3. 3 Kriteria Tingkat Keberhasilan

Tingkat Keberhasilan (%)	Kriteria
86% – 100%	Tinggi
77% – 85%	Sedang
56% – 76%	Rendah
0%– 55%	Sangat Rendah

a. Penilaian hasil belajar

Rumus yang digunakan sebagai berikut:

Rumus Nilai Individu

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Setelah nilai setiap individu tersebut diperiksa, guru memprediksi jumlah poin dari semua siswa agar dapat memeriksa skor rerata yang didapatkan. Berikut ini merupakan rumusnya:

Rumus skor rerata

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

Keterangan :

- \bar{x} = Nilai Rata – rata
- $\sum x$ = Jumlah skor Nilai siswa
- $\sum n$ = Jumlah Siswa

b. Presentase perolehan belajar

Rumus Ketuntasan Hasil Belajar

H. Instrument Penelitian

Perangkat riset yang dimanfaatkan pada penelitian ini ialah perangkat pengawasan aktivitas guru, perangkat pengawasan penerapan model pengajaran TGT dan lembar tes.

I. Indikator Kinerja

Indeks performa ialah kriteria yang dipergunakan demi tingkat ketercapaian aktivitas penelitian tindakan guna memodifikasi serta menumbuhkan keberhasilan proses.

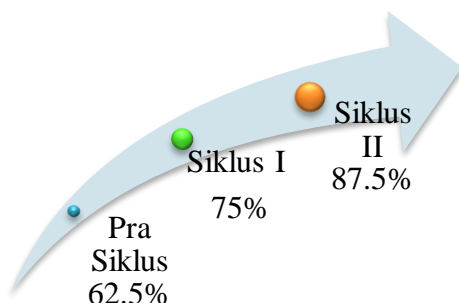
HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Perolehan belajar peserta didik semasa proses belajar mengajar dengan pelaksanaan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media QC

Perolehan riset yang dikerjakan terlihat pada hasil tes yang diberikan selepas prosedur pembelajaran seperti pilihan ganda,

isian dan esai, selanjutnya perolehan tes diproses pada tabel frekuensi memakai rumus presentase. Hasil perangkat didapatkan dari *post-test* di akhir kedua siklus yang mencakup 2 siklus. Perolehan yang diperoleh di setiap tes dihitung dengan cara individu untuk memeriksa ketuntasan belajar. Skor minimal kriteria ketuntasan materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi yaitu 77%. Jadi proses belajar mengajar itu disebut berhasil.

Dari perangkat yang tergabung serta hasil analisis yang didapatkan di soal *post-test* memperlihatkan kemajuan perolehan belajar siswa dengan nilai keberhasilan klasikal siswa dalam belajar telah mencapai 87,5%. Demi skor rerata semua siklus ada pada diagram berikut ini.



Gambar 4. 1 Diagram Hasil

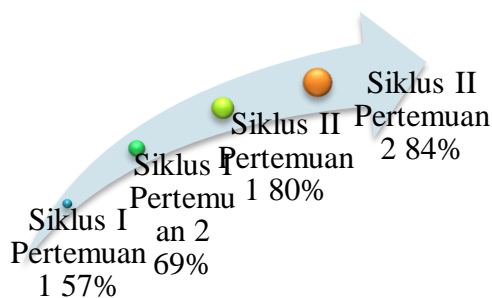
Maka, menurut grafik diatas jadi implementasi model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) telah lulus, sebab secara keutuhan dari jumlah siswa telah bisa menyelesaikan tugas, mengantongi indikator serta tujuan pembelajaran atas pelajaran Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi. Berdasarkan perolehan dari riset yang telah

dikerjakan bagi peneliti bahwasanya menambahnya perolehan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

b. Kegiatan pendidik semasa proses belajar mengajar melalui implementasi model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Metode pembelajaran bisa dijelaskan sempurna jika ditemukan partisipasi aktif dari peserta didik bersama pendidik dalam proses pembelajaran yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa agar pembelajarannya berkualitas, baik pengetahuan maupun sikap. Hasil penelitian berupa kegiatan dalam memajukan pengetahuan peserta didik atas pelajaran Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi melalui pengampliasian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

Dari perolehan riset yang sudah diperoleh berkenaan dengan kegiatan pendidik selama dua prosedur menemui kemajuan. Keadaan tersebut bisa dibuktikan semenjak jumlah nilai rerata yang diterima dari prosedur I sebanyak 57% (cukup) pada pertemuan ke-1 serta sebesar 69% (baik) untuk pertemuan ke-2 dan siklus II sebesar 80% (baik) dalam pertemuan ke-1 serta sebesar 84% (sangat baik) dalam pertemuan ke-2. Untuk lebih jelasnya bisa lihat diagramnya;



Gambar 4. 2 Grafik Nilai Rerata Kegiatan Mengajar Pendidik

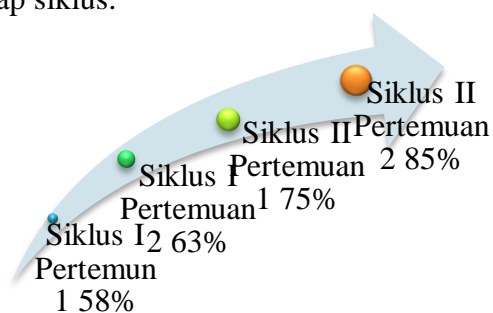
Menurut bagan bisa diambil kesimpulan bahwasanya kegiatan pendidik saat pengelolaan penerimaan materi dengan menngimplementasikan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dengan pelajaran Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi dengan golongan sangat bagus/amat baik. Kejadian tersebut mungkin ditimbulkan oleh kegiatan pendidik atas pencapaian pengajaran bagi aktivitas utama serta final dilaksanakan sepadan dengan Modul Ajar. Dari perolehan riset yang dilakukan pengkaji, ini atas pengimplementasian model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) mampu menaikkan kegiatan mendidik para pendidik.

c. Implementasi model pengajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran IPA

Hasil analisis dari pemakaian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* pada

pembelajaran IPA sepanjang 2 prosedur, yaitu prosedur pertama memperoleh skor 58% (cukup) atas perjumpaan 1 serta 63% (baik) atas perjumpaan 2. Sedangkan bagi prosedur kedua diperoleh nilai 75% (baik) pada pertemuan ke-1 dan 85% (sangat baik) pada pertemuan ke-2. Keadaan tersebut menunjukkan bahwasanya ketika pengimplementasian model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT), pendidik dan siswa senantiasa berupaya demi mengoptimalkan implementasi model TGT (*Teams Game Tournament*) atas pengajaran IPA agar dapat terus menerus berkembang. Maka dari itu implementasi model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) menjumpai kemajuan.

Dari perolehan penganalisisan perangkat dapat dilihat terdapat kemajuan di implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*). Kejadian tersebut dapat dilihat ketika peserta didik yang bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran berikut melalui penggunaan model pengajaran TGT. Berikut skor rerata tiap siklus:



Gambar 4. 6 Diagram Nilai rata-rata Penerapan model TGT

Dari bagan diatas, bisa disimpulkan bahwasanya implementasi model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dibantu media *Question Card* atas pembelajaran IPA materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi termasuk pada kategori baik/sangat baik. Memang aktivitas belajar siswa sudah baik sesuai dengan tabel implementasi model TGT. Dari perolehan riset yang dikerjakan implementasi model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* bisa dan mamaksimalkan proses pembelajaran IPA serta dapat meningkatkan aktivitas guru dan pemahaman dari siswa itu sendiri.

KESIMPULAN

Dengan penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan instrumen *Question Card* dengan pengajaran IPA kelas IV SDN No 17 Duingi bisa memajukan perolehan belajar IPA. Kemajuan tersebut bisa terjadi sebab siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar dengan adanya diskusi kelompok, games tournament, adanya penghargaan untuk kelompok, adanya rasa kukuh serta rasa tanggung jawab untuk setiap siswa, serta adanya dukungan pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian siswa pada pelajaran. Implementasi model TGT ini dengan metode pelajaran di kelas membuat lebih aktif terlebih lagi

dengan menggunakan bantuan media *Question Card* sebagai media pembelajaran menjadikan peserta didik lebih bersemangat serta terdorong ketika belajar.

REFERENSI

- M. Fathurrohman, *Belajar Dan Pembelajaran Modern*. 2017. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_dan_Pembelajaran_Modern/6KA2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=belajar dan pembelajaran modern&pg=PR1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_dan_Pembelajaran_Modern/6KA2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=belajar+dan+pembelajaran+modern&pg=PR1&printsec=frontcover)
- N. N. L. Handayani, *Buku Ajar Ilmu Pendidikan & Inovasi Pembelajaran*. 2022. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?id=MN6kEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=z4Z3DXHSKZ&dq=buku ilmu pendidikan %26 inovasi pembelajaran lisna handayani &lr&hl=id&pg=PP1#v=onepage &q=buku ilmu pendidikan &inovasi pembelajaran lisna handayani&f=false](https://books.google.co.id/books?id=MN6kEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=z4Z3DXHSKZ&dq=buku+ilmu+pendidikan+%26+inovasi+pembelajaran+lisna+handayani&lr&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q=buku+ilmu+pendidikan+&inovasi+pembelajaran+lisna+handayani&f=false)
- S. Arikunto, Suhardjono, and Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. 2021. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?id=-RwmEAAAQBAJ &lpg=PA1&ots=TDNIYSddIY &dq=buku penelitian tindakan kelas edisi revisi&lr&hl=id&pg=PA1#v=onepage &q=buku penelitian tindakan kelas edisi revisi&f=false](https://books.google.co.id/books?id=-RwmEAAAQBAJ&lpg=PA1&ots=TDNIYSddIY&dq=buku+penelitian+tindakan+kelas+edisi+revisi&lr&hl=id&pg=PA1#v=onepage&q=buku+penelitian+tindakan+kelas+edisi+revisi&f=false)
- Hidayatullah, *Penelitian Tindakan Kelas*. 2019. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Tindakan_Kelas/RyHTDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Hidayatullah%2C M.Pd. \(2018\).](https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Tindakan_Kelas/RyHTDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Hidayatullah%2C+M.Pd.+2018)

- Penelitian Tindakan Kelas. LKP Setia Budhi&pg=PA1&printsec=front cover
- Wilujeng, I. (2020). *IPA Terintegrasi Dan Pembelajarannya*.
https://www.google.co.id/books/edition/IPA_Terintegrasi_dan_Pembelajarannya/9i4PEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Ipa terintegrasi dan pembelajaran nya&pg=PP1&printsec=frontcover
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model Pembelajaran*.
<https://books.google.co.id/books?id=ptjuDwAAQBAJ&lpg=PP1&ots=zmtFInKPBg&dq=buku model-model pembelajaran &lr&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q=buku model-model pembelajaran&f=false>
- Razak, F., & Alam, A. J. (2022). *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*.
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=T56oEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=buku +panduan+model+pembelajaran +kooperatif+tipe+teams+games +tournament+\(TGT\)+berbasis+media+ular+tangga&ots=EfOiOU4BHM&sig=dcRmNqYnbBeRgz2izgoKdsyk00M&redir_esc=y#v=onepage&q=buku panduan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament \(TGT\) berbasis media ular tangga&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=T56oEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=buku +panduan+model+pembelajaran +kooperatif+tipe+teams+games +tournament+(TGT)+berbasis+media+ular+tangga&ots=EfOiOU4BHM&sig=dcRmNqYnbBeRgz2izgoKdsyk00M&redir_esc=y#v=onepage&q=buku panduan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbasis media ular tangga&f=false)
- Sensualita, I., Prabawa, D., & Fatma, E. A. (2021). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru TK Dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. https://www.google.co.id/books/edition/Meningkatkan_Kualitas_Pembelajaran_Guru/EIFaEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=meningkatkan kualitas pembelajaran guru tk dan sd melalui penelitian tindakan kelas&pg=PA235&printsec=frontcover
- Kanusta, M. (2021). *Gerakan Literasi Dan Minat Baca*.
https://www.google.co.id/books/edition/GERAKAN_LITERASI_DAN_MINAT_BACA/TTZZEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=gerakan literasi dan minat baca&pg=PA21&printsec=frontcover
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*.
https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_IPA_Di_Sekolah_Dasar/ZhyZDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran ipa di sekolah dasar&pg=PR9&printsec=frontcover
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*.
<https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=LSXMc62tN8&dq=buku media pembelajaran septy nurfadhillah&lr&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q=buku media pembelajaran septy nurfadhillah&f=false>
- Yuliani. (2020). *Pendidikan Progresif John Dewey*.
https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_Progresif_John_Dewey_Tinjauan/bsxVEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pendidikan progresif john dewey&pg=PA18&printsec=frontcover