JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)
Vol.3, No.5 Mei 2025
e-ISSN: 3031-5220; DOI: 10.62281, Hal XX-XX
PT. Media Akademik Publisher
AHU-084213.AH.01.30.Tahun 2023

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PERMAINAN EDUKASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) PADA SISWA KELAS III SDN 03 TAMAN

Oleh:

Ria Khaulafa Rosyada[1]
Hartini[2]
Ida Hayati Waluyaningrum[3]

Universitas PGRI Madiun
Alamat: JL. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec.Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur (63118).
Korespondensi Penulis: riakhaulafa123@gmail.com

Abstract. *The low interaction among students during learning activities serves as the basis for this study. This research aims to investigate the improvement of student learning outcomes through educational game media combined with the Team Games Tournament (TGT) learning model. This Classroom Action Research (CAR) uses a design by Kemmis and McTaggart, which consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The study was conducted at SDN 03 Taman in class III, with 17 students as the research subjects. The findings indicate an improvement in students' learning outcomes before and after the implementation of educational game media with the TGT learning model. The percentage of student learning outcomes are as follows: pre-cycle (35.3%), cycle I (64.7%), and cycle II (88.2%). Based on the percentage of learning outcomes in cycle II, which reached 88.2%, it can be concluded that the success indicator has been achieved, and the research in cycle II can be considered successful. Therefore, it can be concluded that the improvement in student learning outcomes can be achieved through the implementation of educational game media with the TGT learning model.*

Received April 24, 2025; Revised May 04, 2025; May 09, 2025
*Corresponding author: *riakhaulafa123@gmail.com*

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PERMAINAN EDUKASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) PADA SISWA KELAS III SDN 03 TAMAN

Keywords: *Student Learning Outcomes, Educational Games, TGT (Team Games Tournament).*

Abstrak. Rendahnya interaksi siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi dasar dari penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui media permainan edukasi dengan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)***.** Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan desain oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan di SDN 03 Taman pada kelas III dengan 17 siswa sebagai subjek penelitian. Temuan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media permainan edukasi dengan model pembelajaran TGT. Hasil persentase hasil belajar siswa disajikan sebagai berikut: pada pra-siklus (35,3%)**,** siklus I (64,7%)**,** dan siklus II (88,2%). Berdasarkan hasil persentase hasil belajar siswa pada siklus II yang mencapai 88,2%, dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai, sehingga penelitian pada tahap siklus II dapat dikatakan berhasil. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dapat dicapai melalui implementasi media permainan edukasi dengan model pembelajaran TGT.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Permainan Edukasi, TGT *(Team Games Tournament)*.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta potensi yang ada di dalam diri setiap individu. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada efektivitas pembelajaran yang diterapkan (Sunbanu et al., 2019). Hasil belajar menggambarkan tingkat pencapaian siswa dalam menguasai tujuan-tujuan pembelajaran khusus yang ditetapkan dalam suatu program pengajaran, serta ketercapaian tujuan pembelajaran secara umum (Harefa et al., 2023). Menurut Marzuki (2023), hasil belajar merupakan bentuk pencapaian yang diperoleh melalui suatu aktivitas dalam lingkungan tertentu, yang kemudian menghasilkan sebuah perolehan (Widyasari et al., 2024). Sementara itu, Bloom mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah kemampuan, yaitu

kognitif, psikomotorik, dan afektif (Afdal et al., 2024). Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat serta pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Slavin (1995) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan mendorong mereka untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama sehingga diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model ini dikembangkan oleh Slavin sebagai strategi yang menggabungkan kerja sama tim dan kompetisi edukatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Menurut Arends (2012), TGT memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi serta interaksi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan media permainan edukasi juga berperan penting dalam meningkatkan interaksi siswa. Piaget (1952) menyatakan bahwa anak-anak belajar dengan lebih efektif melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Dengan memadukan model pembelajaran TGT dan media permainan edukasi, diharapkan siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta mampu memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan permasalahan dan teori yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media permainan edukasi dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III SDN 03 Taman. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi siswa sekolah dasar.

KAJIAN TEORITIS

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa melalui kerja sama dalam kelompok yang heterogen. Menurut Slavin (2010), TGT terdiri atas lima tahapan utama: presentasi kelas, pembelajaran dalam tim, permainan, turnamen, dan penghargaan tim. Setiap tahapan dirancang untuk

mendorong keterlibatan aktif siswa, menciptakan suasana kompetitif yang sehat, serta mengembangkan keterampilan sosial dalam bekerja sama. Dalam model ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi secara individu, tetapi juga bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Rusman (2016) menyatakan bahwa siswa dibagi dalam kelompok kecil yang heterogen dalam hal kemampuan akademik, jenis kelamin, dan budaya. Prinsip ini melatih siswa untuk berinteraksi dengan berbagai karakter, meningkatkan solidaritas, dan bekerja sama dalam menguasai materi. Setelah sesi belajar, siswa mengikuti permainan akademik dan turnamen untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari, dengan tim yang memperoleh skor tertinggi mendapatkan penghargaan. Model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan adanya kompetisi yang memberi dorongan intrinsik bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, baik bagi siswa berprestasi maupun bagi mereka yang memiliki kemampuan lebih rendah (Hedayati et al., 2014; Shoimin, 2014). Namun, model ini juga memiliki tantangan, seperti kebutuhan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dan perlunya perencanaan yang matang dari guru (Nasution, 2014). Penelitian oleh Adibah, Ngatman, dan Indrapangastuti (2025) memperlihatkan peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar siswa dengan penggunaan media permainan edukatif berupa *switch card* dalam model TGT, sementara Hartanto dan Mediatati (2023) menemukan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi TGT dengan media permainan edukatif dapat memperdalam pemahaman siswa, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, serta mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran.

Selain itu, media permainan edukasi merupakan inovasi pembelajaran yang menggabungkan hiburan dan pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Rusman et al. (2013) mengungkapkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk lebih aktif. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, seperti yang ditemukan oleh Wulandari, Susilo, dan Kuswandi (2017) yang melaporkan peningkatan aktivitas belajar siswa hingga 85,05% dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis game edukasi.

Selain berdampak positif pada pencapaian akademik, media permainan edukasi juga berperan dalam pengembangan karakter siswa, seperti yang ditunjukkan oleh Ma'munah (2025) dalam penelitiannya mengenai Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Permainan edukasi mampu menumbuhkan nilai- nilai karakter seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan empati, yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menciptakan suasana yang lebih menarik dan bermakna, media permainan edukasi dapat mengurangi tekanan belajar, meningkatkan interaksi antar siswa, serta mempercepat pemahaman konsep-konsep penting.

Dalam konteks hasil belajar siswa, hasil belajar menunjukkan sejauh mana pemahaman dan pengetahuan siswa berkembang selama proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dari berbagai ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Purba, Siahaan, & Sianturi, 2024). Ranah kognitif meliputi kemampuan berpikir dan mengolah informasi, sedangkan ranah afektif berkaitan dengan sikap dan perasaan siswa, dan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan fisik dan gerakan. Faktor-faktor internal seperti kecerdasan, motivasi, dan kebiasaan belajar serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga dan sekolah dapat memengaruhi hasil belajar siswa (Wasliman dalam Sanita, 2018). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Dengan demikian, penggunaan media permainan edukasi dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Media permainan edukasi "Ular Tangga Pintar", misalnya, dapat membantu siswa memahami struktur teks narasi secara lebih menarik dan interaktif. Interaksi antar siswa selama permainan juga dapat melatih keterampilan komunikasi, berkolaborasi, dan bernegosiasi. Oleh karena itu, penerapan media permainan edukasi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan, mengurangi rasa bosan, serta mendorong mereka untuk lebih antusias dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran melalui pengumpulan data yang dapat diukur. Subjek penelitian terdiri dari 17 siswa kelas III

SDN 03 Taman, dengan rincian 9 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi, wawancara, tes (*pre-test* dan *post-test*), serta dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memantau proses pembelajaran, wawancara untuk menggali informasi dari guru mengenai proses dan hasil belajar siswa, tes digunakan untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa setelah penerapan media "Ular Tangga Pintar" dengan model TGT, dan dokumentasi dalam bentuk foto digunakan untuk mendokumentasikan kejadian-kejadian yang terjadi selama pembelajaran. Prosedur penelitian mengikuti desain siklus Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat langkah utama, yaitu perencanaan, aksi atau tindakan, observasi, dan refleksi. Indikator kinerja diukur melalui tes kognitif yang disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung persentase ketuntasan hasil belajar dan rata-rata nilai siswa, yang kemudian dikategorikan berdasarkan hasil pengukuran untuk menilai keberhasilan pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Siklus

Pada tahap pra-siklus, berdasarkan wawancara dengan guru kelas III SDN 03 Taman, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang monoton, di mana guru hanya menggunakan buku paket dan LKS sebagai media utama. Pembelajaran yang kurang bervariasi ini menyebabkan siswa kurang aktif dan tidak terlibat secara interaktif. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang ditetapkan sebesar 70. Dari 17 siswa, 10 di antaranya belum mencapai nilai tuntas, dengan nilai rata-rata 67. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih aktif dan menyenangkan, seperti model pembelajaran TGT yang dapat mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat antar siswa.

Siklus I

Pada siklus I, peneliti merancang pembelajaran dengan menggunakan media "Ular Tangga Pintar" yang diintegrasikan dengan model TGT. Pembelajaran dilaksanakan pada 15 April 2025 selama dua jam pelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa dibagi ke

dalam kelompok untuk mengikuti permainan secara bergiliran, disertai dengan penjelasan materi dan soal-soal yang harus dijawab selama permainan. Meskipun pelaksanaan siklus I berjalan lancar, terdapat catatan bahwa beberapa siswa kesulitan menjawab soal karena keterbatasan waktu. Oleh karena itu, disarankan agar waktu pemberian soal diperpanjang pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II pada 22 April 2025 berjalan lebih baik. Pembelajaran dilakukan dengan lancar, di mana guru memberikan tugas dalam bentuk LKPD setelah penyampaian materi. Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model TGT dan media Ular Tangga Pintar mulai menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

1. Hasil Belajar Kognitif

   Berikut tabel ketuntasan hasil belajar kognitif pra siklus, siklus 1, siklus 2

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Peserta Didik Tuntas	6	11	15
Peserta Didik Belum Tuntas	11	6	2
Skor Total	1139	1224	1350
Skor Tertinggi	80	90	100
Skor Terendah	50	60	70
Nilai Rata-rata	67	72	79
Persentase Ketuntasan	35,3%	64,7%	88,2%
Persentase Tidak Tuntas	64,7%	35,3%	11,8%
Kategori	Rendah	Sedang	Sangat Tinggi

Hasil belajar kognitif siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam setiap siklus. Pada pra-siklus, persentase ketuntasan hanya 35,3%, namun pada siklus I meningkat menjadi 64,7%, dan pada siklus II mencapai 88,2%. Nilai rata-rata siswa juga meningkat dari 67 pada pra-siklus menjadi 79 pada

siklus II, dengan skor tertinggi mencapai 100 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media Ular Tangga Pintar yang dipadukan dengan model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Ular Tangga Pintar yang diintegrasikan dengan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SDN 03 Taman, khususnya dalam materi Bahasa Indonesia tentang teks narasi. Pada pra-siklus, mayoritas siswa belum mencapai KKM, namun setelah penerapan model TGT dan media tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan. Hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklus, dengan persentase ketuntasan mencapai 88,2% pada siklus II. Penerapan model TGT yang melibatkan kerja sama antar siswa dan penggunaan media permainan edukatif yang menyenangkan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas III SDN 03 Taman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks narasi melalui penerapan media permainan edukasi Ular Tangga Pintar dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan skor rata- rata siswa dari tahap pra siklus hingga siklus II, di mana nilai rata-rata meningkat dari 67 (kategori rendah) pada pra siklus menjadi 72 (kategori sedang) pada siklus I, dan mencapai 79 (kategori sangat tinggi) pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan signifikan dari 35,3% pada pra siklus menjadi 64,7% pada siklus I, dan mencapai 88,2% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukasi yang menarik serta penerapan model pembelajaran kooperatif seperti TGT mampu menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam memahami materi.

Dengan demikian, penerapan media Ular Tangga Pintar dalam model TGT terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Saran

1. Untuk Guru

   Guru disarankan untuk lebih kreatif dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media permainan edukatif seperti *Ular Tangga Pintar* dalam model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran.
2. Untuk Sekolah

   Sekolah diharapkan dapat mendukung guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan dan kolaboratif. Pelatihan atau workshop terkait model pembelajaran kooperatif seperti TGT juga penting untuk menambah wawasan guru dalam mengembangkan strategi mengajar.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya

   Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam lingkup waktu dan jumlah peserta didik. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dalam cakupan yang lebih luas, dengan materi yang berbeda atau jenjang kelas yang lain, serta mengeksplorasi media pembelajaran lain yang relevan untuk mendukung peningkatan hasil belajar.
4. Untuk Peserta Didik

   Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, terutama ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan seperti ini. Semangat dalam belajar, kerja sama dalam kelompok, serta kesungguhan dalam mengerjakan tugas-tugas menjadi kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

Adibah, S. M., Ngatman, & Indrapangastuti, D. (2025). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *switch card* untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika materi bangun datar pada siswa kelas IVB SDN 2 Pejagoan tahun ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1). https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/88054

Afdal, A., Handayani, E. S., & Rohaniah, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa kelas IIB Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan*. https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.355

Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.

Fitria, A., Suryadi, & Nurlaela, E. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media group card untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2548–6950.https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7686

Harefa, D., Raya, U. N., & Belajar, H. (2023). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TALKING CHIPS. 4(1).

Hartanto, & Mediatati, N. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal Cendekia*, 7(3), 3244–3252. https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60888

Hedayati, M., Zare, S., & Shariatmadari, A. (2014). Investigating the impact of team game tournaments on motivation and academic achievement of students in Iran. *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences*, 4(S4), 2123-2130.

Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). *Analisis Kemampuan Peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang*. NUSANTARA, 3(1), 48–62.

Ma'munah, L. (2025). Penggunaan Media Permainan Edukasi Dalam Membentuk Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan BP. *Althanshia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 32–42. https://doi.org/10.53627/jal.v2i2.5930

Marzuki. (2023). *Analisis Penilaian Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada Kurikulum Merdeka*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 6(4), 2771– 2780.

Nasution. (2014). *Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)*.

Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: W.W. Norton & Company. Purba, V. A., Siahaan, T. M., & Sianturi, C. L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 122332 Pematang Siantar. Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(1), 5521-5532.

Rusman, et al. (2013). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanita, N., Elisa, & Susanna. (2021). *Hubungan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fisika di SMAN 1 Syamtalira Bayu*. Serambi Akademica: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora, 9(6), 857–862.

Sardiman. (1986). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.

Setyorini, I. D., & Wulandari, S. S. (2021). Media Pembelajaran, Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19. Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi, 8(1), 19–29. https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13598

Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.

Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media. Sunbanu, S., Latipah, E., & Zuhri, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 45–56.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Walewangko, G., Usoh, E. J., & Lengkong, J. S. (2024). Kajian Pustaka: Interaksi Edukatif dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Genta Mulia*, 15(1). https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/792

Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. 4(April), 61–67.

Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(11), 1495– 1501. https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9759