

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Materi Hak dan Kewajiban Anak di Lingkungan Rumah dan Sekolah

Khoirun Nisak¹, Arif Mahya Fanny²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Surel: nisanasrullah17@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the effect of the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) on the learning outcomes of fourth-grade students on the topic of children's rights and obligations at home and school. The problem raised in this research is that Pancasila Education learning has not used the Teams Games Tournament model, which leads to passive learning, hinders social interaction and active participation of students, and results in suboptimal learning outcomes. The research used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The research sample consisted of two groups: the experimental group (30 students) and the control group (30 students), selected using simple random sampling. Data were collected through pretests and posttests, which were analyzed using a t-test with SPSS 21.0. The results showed that the average learning outcome of students taught using the TGT model (58.67) was higher than those taught without the TGT model (40.67). Based on the data analysis, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament model has a positive and significant effect on students' learning outcomes. This model has been proven effective in improving learning outcomes and is recommended for use in elementary school teaching.

Keyword: Cooperative, Teams Games Tournament, Results Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi hak dan kewajiban anak di rumah dan sekolah. Permasalahan yang diangkat adalah pembelajaran Pendidikan Pancasila yang belum menggunakan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang menyebabkan pembelajaran kurang aktif sehingga kurang mengakomodasi interaksi sosial dan partisipasi aktif siswa, yang pada akhirnya dapat menghambat hasil belajar yang optimal. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan desain *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen (30 siswa) dan kelas kontrol (30 siswa), yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Data diperoleh melalui pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan uji-t dengan SPSS 21.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 58,67 lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak diajarkan menggunakan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 40,67. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, sehingga direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Kooperatif, Teams Games Tournamen, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Guru dituntut mencari tahu terus-menerus bagaimana seharusnya peserta didik itu belajar. Guru yang profesional dituntut dengan sejumlah persyaratan minimal, antara lain: memiliki kualifikasi pendidikan profesi yang memadai, memiliki kompetensi keilmuan sesuai dengan bidang yang ditekuni, memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dengan anak didiknya, mempunyai jiwa kreatif dan produktif, serta memiliki etos kerja dan komitmen tinggi terhadap profesinya (Haryani et al., 2024; Wijaya, 2024). Sehingga, guru yang profesional seharusnya dapat memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan muatan materi pelajaran serta karakteristik siswa. Jika hal ini tidak terpenuhi, maka akan berdampak pada rendahnya penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, yang mengakibatkan rendahnya ketuntasan hasil belajar siswa (Ansya, 2023; Mursalim et al., 2024).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran *Pendidikan Pancasila* pada materi hak dan kewajiban anak di lingkungan rumah dan sekolah adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Melalui model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, siswa dapat lebih aktif, terampil dalam menyampaikan atau menerima ide/gagasan agar lebih kreatif, baik melalui lisan maupun tulisan (Adiputra & Heryadi, 2021; Setyawati et al., 2024). Model ini juga melatih siswa untuk meningkatkan hasil belajar dalam materi hak dan kewajiban anak di lingkungan rumah dan sekolah. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Ansya & Salsabilla (2023) dan Kadarwati & Malawi (2017) menjelaskan bahwa, “Permainan dalam pembelajaran di sekolah bukan untuk menerangkan, melainkan suatu cara untuk mempelajari atau membina keterampilan dari materi tertentu.” Dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, diharapkan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

Salah satu materi penting yang harus dipahami oleh siswa pada usia sekolah dasar adalah materi tentang hak dan kewajiban anak di lingkungan rumah dan sekolah. Materi ini tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan tentang peran dan tanggung jawab anak, tetapi juga dengan aspek moral dan sosial yang penting untuk perkembangan karakter peserta didik (Wahidji et al., 2025). Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung kurang mampu menstimulasi minat dan motivasi siswa untuk belajar secara aktif. Pembelajaran yang bersifat pasif, di mana siswa hanya menerima informasi dari guru tanpa melibatkan interaksi sosial yang intens, sering kali menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal (Ansya & Salsabilla, 2024; Sappaile et al., 2024).

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu pendekatan yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif, di mana siswa belajar dalam kelompok untuk saling membantu dan berbagi pengetahuan. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang banyak digunakan adalah *Teams Games*

Tournament (TGT). Model *Teams Games Tournament (TGT)* dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan kompetitif yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka (Astuty, 2024; Prastika et al., 2024).

Dalam model ini, Siregar et al (2024) juga menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar beranggotakan 3-6 orang, di mana anggota kelompok dipilih secara heterogen. Hal ini diharapkan dapat mengurangi sikap malas belajar, serta mengembangkan potensi siswa dalam mengenali masalah sosial yang ada di masyarakat dan mampu mengatasi berbagai tantangan sehari-hari, baik yang bersifat personal maupun yang terjadi di lingkungan masyarakat (Arbi & Amrullah, 2024).

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Materi Hak dan Kewajiban Anak di Lingkungan Rumah dan Sekolah.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi-Experimental*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Pre-test Post-test Control Group Design* (Sugiyono, 2019). Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Antawirya yang berjumlah 60 peserta didik, dengan sampel yang terpilih yaitu kelas IV A (30 peserta didik laki-laki) sebagai kelas kontrol dan kelas IV B (30 peserta didik perempuan) sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *simple random sampling*.

Teknik pengumpulan data menggunakan soal *pre-test* dan *post-test* (Sugiyono, 2016). Pengisian soal oleh responden dilakukan pada bulan November 2024. Uji instrumen menggunakan validitas data dan reliabilitas data. Uji validitas data instrumen dapat dijelaskan bahwa nilai r hitung $> r$ tabel berdasarkan uji signifikan 0,05, yang berarti item-item tersebut valid. Hasil ini dapat dilihat pada Tabel 1 uji validitas data.

Tabel 1. Uji Validitas

No	Butir soal	r tabel	r hitung	Keterangan
1	Soal 1	0,361	0,396	Valid
2	Soal 2	0,361	0,456	Valid
3	Soal 3	0,361	0,425	Valid
4	Soal 4	0,361	0,500	Valid
5	Soal 5	0,361	0,463	Valid
6	Soal 6	0,361	0,620	Valid
7	Soal 7	0,361	0,533	Valid
8	Soal 8	0,361	0,648	Valid
9	Soal 9	0,361	0,399	Valid
10	Soal 10	0,361	0,456	Valid

Uji reliabilitas diperoleh *Cronbach's Alpha* sebesar 0,646. Karena nilai *Cronbach's Alpha* keduanya $> 0,60$, maka disimpulkan bahwa instrumen soal

pre-test dan *post-test* dinyatakan reliabel atau konsisten. Hasil ini sesuai dengan Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.646	10

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian ini akan mengemukakan hasil penelitian yang telah diperoleh melalui uji prasyarat dan uji hipotesis yang disajikan dalam beberapa hasil berikut. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah analisis data dan pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Pengujian

dilakukan dengan menggunakan *Software SPSS 21.0*. Dari hasil perhitungan diperoleh kesimpulan berikut: nilai signifikansi dari *pre-test* kelas eksperimen yaitu 0,144 dan *post-test* kelas eksperimen yaitu 0,92, di mana nilai signifikansinya $> 0,05$. Begitu pula nilai signifikansi dari *pre-test* kelas kontrol yaitu 0,144 dan *post-test* kelas kontrol yaitu 0,76, di mana nilai signifikansinya $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol serta kelas eksperimen yang telah diuji berdistribusi normal. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar Siswa	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	.139	30	.144	.955	30	.232
	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	.152	30	.076	.950	30	.165
	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	.139	30	.144	.955	30	.232
	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	.148	30	.092	.943	30	.107

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,819. Uji homogenitas pada hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

dapat disimpulkan bahwa varians data kelompok tersebut bersifat homogen atau sama, karena kedua kelas tersebut memiliki nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Uji Homogenitas

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar Siswa	<i>Based on Mean</i>	.053	1	58	.819
	<i>Based on Median</i>	.045	1	58	.833
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.045	1	57.203	.833
	<i>Based on trimmed mean</i>	.049	1	58	.825

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol telah layak serta memenuhi

syarat untuk uji hipotesis. Dalam penelitian ini, uji statistik parametrik yang digunakan adalah *Independent T-test* atau uji beda rata-rata.

Uji Independent Test

Tabel 5. Independent t-test

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
									<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Hasil Belajar Siswa	<i>Equal variances assumed</i>	.053	.819	-2.980	58	.004	-18.000	6.039	-30.089	-5.911
	<i>Equal variances not assumed</i>			-2.980	57.822	.004	-18.000	6.039	-30.090	-5.910

Hasil uji *Independent T-test* menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)*

sebesar 0,004, yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari nilai yang telah ditentukan, yaitu 0,05. Hal ini

menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai tes hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi hak dan kewajiban anak di lingkungan rumah dan sekolah.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi hak dan kewajiban anak di lingkungan rumah dan sekolah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni Komang Devi Yunita dan Ni Ketut Desia Trisiantari dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Berbasis Kearifan Lokal *Tri Hita Karana* terhadap Hasil Belajar”. Simpulan yang dikemukakan dari penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh signifikan pembelajaran berpendekatan saintifik berorientasi *Tri Hita Karana* terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SD Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli. Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($43,44 > 1,68023$) yang diuji pada taraf signifikan 5% dengan $db = 43$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe

Teams Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti mengetahui hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan perangkat lunak *SPSS 21.0* dengan metode uji hipotesis *Independent T-test*. Sebelum melakukan uji t , peneliti melakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *post-test* dari kedua kelas berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi (*Sig.*) kelas eksperimen sebesar 0,92 dan kelas kontrol sebesar 0,76, keduanya lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas menunjukkan bahwa data *post-test* bersifat homogen, dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,819, yang juga lebih besar dari 0,05.

Setelah memenuhi prasyarat, uji hipotesis (*Independent T-test*) dilakukan, menghasilkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,004, yang kurang dari 0,05. Ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dan kelas kontrol yang tidak. Dengan demikian, H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh positif dari model pembelajaran *TGT* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi hak dan kewajiban anak di lingkungan rumah dan sekolah.

Proses penelitian ini menghadapi beberapa kesulitan, terutama dalam memotivasi siswa. Peneliti menjanjikan *reward* untuk mendorong siswa agar dapat mengerjakan tugas dengan baik. Di kelas eksperimen, siswa mengalami kesulitan saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*, sehingga pembelajaran berlangsung lebih lama dari yang direncanakan. Namun, setelah

menerapkan peraturan yang lebih tegas, siswa mulai memahami model *TGT*. Di kelas kontrol, siswa juga mengalami kesulitan, seperti kurangnya fokus dan perhatian terhadap penjelasan guru. Banyak siswa merasa kurang percaya diri saat mengerjakan tugas individu, yang terlihat dari banyaknya pertanyaan mengenai jawaban soal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini memberikan hasil bahwa model *TGT* efektif dalam meningkatkan hasil belajar, sehingga dapat dijadikan referensi bagi lembaga pendidikan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, terbukti bahwa perhitungan tes hasil belajar siswa yang diuji dengan menggunakan uji *Independent T-test* menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,004, yang berarti lebih kecil dari nilai yang ditentukan, yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai tes hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi hak dan kewajiban anak di lingkungan rumah dan sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021).

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt (Teams Games Tournament)* Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104–111.

Ansya, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi *PjBL (Project-Based Learning)*. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>

Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2023). HUBUNGAN PENGGUNAAN MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*, 14(2), 182–195.

Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). Project Based Learning sebagai Model Pembelajaran yang Efektif untuk Meningkatkan Creative Thinking Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 2(2), 121–128. <https://doi.org/10.33830/jciee.v2i2.10069>

Arbi, Z. F., & Amrullah, A. (2024). Transformasi Sosial dalam Pendidikan Karakter di Era Digital: Peluang dan Tantangan. *Social Studies in Education*, 2(2), 191–206.

Astuty, Y. (2024). Penerapan Model Koperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Berbasis

- Games Untuk Meningkatkan Aktivitas, Kreativitas, dan Motivasi Belajar Siswa di Kelas XI. 5 SMA Negeri 18 Makassar. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 6(3), 451–456.
- Haryani, H., Salong, A., de Vega, N., Januaripin, M., Yohana, Y., Nelly, N., Wote, A. Y. V., Nurjanah, N., Haluti, F., & Suhirman, L. (2024). *Profesi keguruan: Teori & konsep profesi keguruan yang profesional untuk menghasilkan peserta didik yang unggul*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kadarwati, A., & Malawi, I. (2017). *PEMBELAJARAN TEMATIK: (KONSEP DAN APLIKASI)*. Cv. Ae Media Grafika.
- Mursalim, M., Indrianto, I., Serliana, S., & Sonia, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN 640 Ponnori. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 4(2), 172–183.
- Prastika, Y., Baidowi, B., Junaidi, J., & Sripatmi, S. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar matematika kelas XI pada materi persamaan dan fungsi kuadrat di SMKN 1 Gerung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2286–2294.
- Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarak, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 714–727.
- Setyawati, N. M. A., Abadi, I. B. G. S., & Agustika, G. N. S. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Papan Bilangan terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 177–186.
- SIREGAR, D., TARIGAN, S. H., & SOFIYAH, K. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika terhadap Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas III SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 7–15.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. CV. Alfabeta.
- Wahidji, S., Hasan, R., Hasim, H., & Bumulo, F. (2025). Peran Filsafat Pendidikan di dalam Pembentukan Karakter Generasi Gen Z. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 628–633.
- Wijaya, C. (2024). *Manajemen Pengembangan Kompetensi Guru*. umsu press.