



## PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* DI KELAS V SDN 10 BANDAR BUAT

Nia Hartati<sup>1</sup>, Hana Shilfia Iraqi<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: [niahartatiii@gmail.com](mailto:niahartatiii@gmail.com)



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i2.2248>

### Sections Info

#### Article history:

Submitted: 27 January 2026  
Final Revised: 11 February 2026  
Accepted: 16 March 2026  
Published: 30 April 2026

#### Keywords:

Hasil Belajar IPAS  
Team Games Tournament  
Cooperative



### ABSTRACT

*This study aims to improve students' learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) through the application of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model. The research method used was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles in the fifth-grade class at SDN 10 Bandar Buat. The results of the study indicate a significant improvement in all assessment aspects from Cycle I to Cycle II. The average score for the knowledge aspect increased from 71.96 (C) to 88.92 in Cycle II, earning a "good" (B) rating. In Cycle I, the average skill score was 80.64 (B), increasing in Cycle II to 89.87 with a "good" (B) rating. Based on these data, it can be concluded that the implementation of the TGT model successfully improved IPAS learning outcomes comprehensively, thus this study is deemed to have successfully achieved the established indicators.*

### ABSTRAK

*Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengoptimalkan capaian belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus pada siswa kelas V SDN 10 Bandar Buat. Temuan penelitian memperlihatkan adanya peningkatan yang nyata pada seluruh komponen penilaian dari siklus pertama ke siklus kedua. Rata-rata nilai pada aspek pengetahuan mengalami peningkatan dari 71,96 dengan kategori cukup (C) menjadi 88,92 pada siklus kedua dengan kategori baik (B). Sementara itu, nilai keterampilan yang pada siklus pertama berada pada angka 80,64 (B), meningkat menjadi 89,87 (B) pada siklus kedua. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar IPAS secara menyeluruh, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.*

**Kata kunci:** Hasil Belajar IPAS, Team Games Tournament, Cooperative.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk menciptakan kegiatan belajar yang efektif, sebagaimana tercantum dalam Pasal 31 Ayat (1) UUD 1945 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan. Namun, perkembangan global abad ke-21 menuntut sistem pendidikan untuk beradaptasi dengan berbagai perubahan yang semakin kompleks. Arbiyanta, (2025) menyatakan bahwa pendidikan perlu menyesuaikan diri melalui penguatan system pengelolaan, pemanfaatan teknologi informasi, dan pengembangan masyarakat berbasis pengetahuan.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, pemerintah Indonesia mengembangkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Salah satu inovasi yang dihadirkan dalam kurikulum ini adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar kelas tinggi. Integrasi ini bertujuan agar peserta didik mampu memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial secara terpadu, sekaligus membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi tantangan global (Rahman & Fuad, 2023).

Namun, realita di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara standar ideal dengan praktik pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah, ditemukan beberapa permasalahan fundamental. Dari aspek perangkat pembelajaran, modul ajar seringkali tidak sinkron dengan sintaks model pembelajaran yang digunakan (seperti *Inquiry Learning*), serta minimnya penggunaan media interaktif. Dari sisi pendidik, penggunaan metode yang monoton dan kurangnya implementasi model inovatif menyebabkan interaksi kelas menjadi kaku. Hal ini berdampak langsung pada siswa, yang terlihat kurang antusias, kesulitan bekerja dalam kelompok, serta rendahnya kemampuan berpikir kritis dan komunikasi.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana "Deep Learning". Pendekatan ini berpijak pada tiga elemen utama: *Meaningful Learning* (bermakna), *Mindful Learning* (mendalam), dan *Joyful Learning* (menggembirakan) (Mutmainnah et al., 2025). Untuk mengoperasionalkan prinsip tersebut, model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dinilai sebagai langkah strategis yang urgen. TGT menggabungkan unsur kerja sama kelompok dengan dinamika permainan yang kompetitif, yang menurut Slavin, (2015) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Selain itu, penggunaan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) sebagai pengganti RPP menjadi penting dalam memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan (Nuryanti et al, 2023). Dengan didukung oleh media pembelajaran yang menarik serta pemberian penghargaan kepada siswa, diharapkan dapat terbentuk kemandirian belajar (*self-regulated learning*) yang lebih baik (Eggen & Kauchak, 2016). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 10 Bandar Buat Kota Padang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran (*mixed methods*). Pendekatan ini dipilih untuk mengintegrasikan data kuantitatif berupa skor hasil belajar dengan data kualitatif yang mendeskripsikan proses, perilaku, dan dinamika motivasi siswa selama pembelajaran. Penggunaan metode *mixed methods* memungkinkan peneliti untuk tidak hanya mengukur efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) secara statistik, tetapi juga menggali dinamika mendalam terkait perubahan pola pikir dan interaksi sosial subjek penelitian (Kusumastuti, A., & Khoiron, 2024).

Prosedur penelitian mengikuti model spiral Kemmis & McTaggart, (2014) yang terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap tindakan, guru menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan sintaks: presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan tim. Peneliti bertindak sebagai observer untuk memantau kesesuaian Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) dengan praktik lapangan. Hasil pengamatan dan evaluasi pada setiap siklus didiskusikan secara reflektif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pada tahap berikutnya secara sistematis dan terukur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 10 Bandar Buat Kota Padang. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi terhadap hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### Kondisi Awal

Penelitian ini mengungkap bahwa rendahnya hasil belajar IPAS di kelas V SDN 10 Bandar Buat dipicu oleh ketidaksesuaian modul ajar dengan praktik lapangan serta metode mengajar yang monoton. Temuan observasi menunjukkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran yang tidak sistematis dan minimnya media interaktif menyebabkan interaksi kelas menjadi kaku, sehingga siswa kehilangan fokus dan motivasi. Hal ini berbanding terbalik dengan konsep *Deep Learning* yang menuntut pembelajaran bermakna, mendalam, dan menggembirakan (Mutmainnah et al., 2025). Kesenjangan ini berdampak langsung pada rendahnya kemampuan berpikir kritis dan keterampilan komunikasi siswa dalam memahami materi IPAS yang kompleks (Nuryanti et al, 2023)

Implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti menjadi solusi efektif untuk mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis. Melalui sintaks TGT yang terstruktur—mulai dari belajar kelompok hingga turnamen kompetitif—siswa terdorong untuk terlibat aktif dan berkolaborasi dalam tim heterogen. Dinamika permainan yang menyenangkan tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual secara kritis. Keberhasilan ini sejalan dengan

pandangan Slavin, (2015) bahwa perpaduan kerja sama tim dan kompetisi sehat mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Dengan menyelaraskan RPM dan praktik mengajar, guru berhasil membangun kemandirian belajar siswa serta mencapai indikator keberhasilan pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

### **Hasil Siklus I Pertemuan I**

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I Pertemuan I difokuskan pada pengenalan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS. Pada tahap ini, guru memulai dengan penyajian kelas dan pembentukan kelompok heterogen. Namun, kendala mulai muncul saat memasuki tahap permainan (*games*) dan turnamen (*tournament*). Kondisi kelas menjadi kurang kondusif karena siswa tampak terlalu euforia dengan format kompetisi sehingga menimbulkan kegaduhan yang sulit dikendalikan oleh guru. Ketidaksiapan siswa terhadap aturan main yang baru mengakibatkan beberapa kelompok saling beradu argumen tanpa koordinasi yang jelas, sehingga distribusi soal turnamen tidak berjalan secara sistematis.

Selain masalah kondusivitas, manajemen waktu pada pertemuan ini menjadi tidak efektif karena proses transisi dari kerja kelompok ke meja turnamen memakan waktu terlalu lama. Banyak siswa yang masih bingung dengan peran mereka dalam tim, sehingga tahap pengumpulan poin menjadi terhambat. Data penilaian awal menunjukkan bahwa meskipun motivasi mulai tumbuh, hasil belajar siswa masih dengan rata-rata nilai sikap 71,65 (K), pengetahuan 63,57 (K) dan keterampilan 78,56 (K). Hasil refleksi pada pertemuan pertama ini menyimpulkan perlunya penguatan instruksi aturan main yang lebih tegas, penataan *layout* kelas yang lebih efektif untuk turnamen, serta bimbingan guru yang lebih intensif dalam mengelola emosi kompetitif siswa agar suasana belajar tetap terkendali pada pertemuan berikutnya.

### **Hasil Siklus I Pertemuan II**

Pelaksanaan pertemuan kedua pada Siklus I dilakukan sebagai upaya perbaikan dari kendala yang terjadi sebelumnya. Guru memberikan penjelasan aturan permainan secara lebih jelas sebelum tahap permainan dan turnamen dimulai. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pengelolaan kelas menjadi lebih baik, transisi antar tahapan TGT berjalan lebih tertib, dan suasana kompetisi mulai terarah. Siswa mulai menunjukkan kerja sama yang lebih baik dalam kelompok, di mana anggota yang lebih memahami materi membantu teman lainnya dalam mempersiapkan diri menghadapi turnamen. Hal ini menunjukkan mulai terbentuknya kesadaran belajar dalam diri siswa.

Meskipun kondisi kelas lebih kondusif dan antusiasme siswa meningkat, hasil evaluasi masih belum mencapai target secara maksimal. Nilai rata-rata sikap mencapai 79,46 (B), pengetahuan 80,35 (B), dan keterampilan 82,73 (B). Kendala yang masih ditemukan adalah kurangnya kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan hasil diskusi serta penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik pada siklus berikutnya.

### **Hasil Siklus II**

Pelaksanaan Siklus II merupakan tahap perbaikan dari seluruh kendala yang

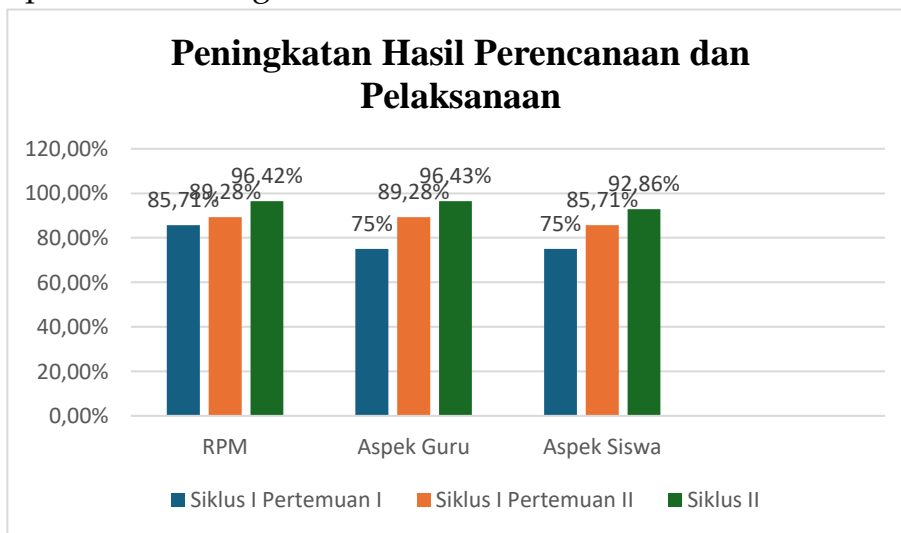
ditemukan sebelumnya. Guru mulai menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penerapan model TGT juga berjalan lebih terstruktur, di mana siswa sudah memahami peran masing-masing dalam kelompok dan mampu mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan baik. Suasana kelas menjadi lebih aktif namun tetap terkendali.

Siswa menunjukkan peningkatan dalam keberanian menyampaikan pendapat serta mampu menyimpulkan materi secara mandiri dengan bantuan pertanyaan dari guru. Pemberian penghargaan kelompok yang lebih terstruktur terbukti meningkatkan motivasi dan mengurangi kejenuhan siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek, yaitu nilai rata-rata sikap 85,49 (B), pengetahuan 88,92 (B), dan keterampilan 89,87 (B). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan TGT yang selaras dengan RPM mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

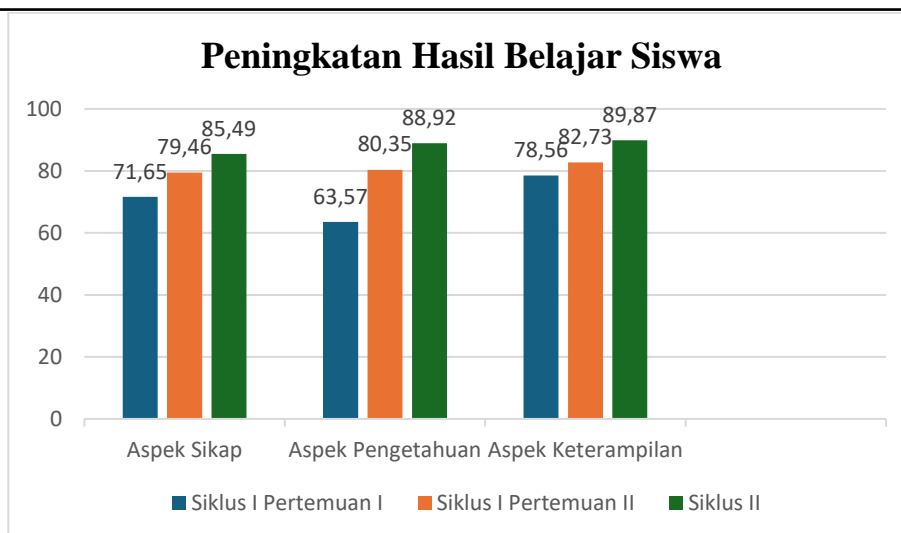
**Tabel 1.1** Data Hasil Belajar Siswa Siklus I hingga Siklus II dengan menerapkan model pembelajaran Cooperative tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Hasil Pengamatan	Siklus I						Persentase Rata-Rata			Siklus II		
	Pertemuan I			Pertemuan II			S	P	K	S	P	K
Hasil Belajar	S	P	K	S	P	K						
	71,65	63,57	78,56	79,46	80,35	82,73	75,55	71,96	80,64	85,49	88,92	89,87

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat adanya perubahan hasil belajar siswa mulai dari siklus I hingga siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran Cooperative tipe *Team Games Tournament* (TGT). Analisis data keaktifan belajar siswa dilakukan dengan membandingkan hasil pembelajaran sebelum tindakan dan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I hingga siklus II. Adapun peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus dapat dilihat sebagai berikut:



**Gambar 1.1** Grafik Peningkatan Hasil Perencanaan dan Pelaksanaan Siklus I-II



Gambar 1.2 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siklus I-II

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS setelah diterapkannya model pembelajaran Cooperative tipe *Team Games Tournament* (TGT) berada dalam kategori sangat baik. Hal ini disebabkan karena hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pada kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup telah terlaksana dengan baik sesuai dengan langkah-langkah model TGT serta mengacu pada perencanaan yang telah disusun dalam RPM pada setiap siklus.

### Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN 10 Bandar Buat. Berdasarkan hasil temuan di lapangan, peningkatan capaian belajar dari Siklus I ke Siklus II terjadi karena model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, serta menghadirkan kompetisi yang berlangsung secara sehat. Pada aspek pengetahuan, peningkatan nilai rata-rata dari 71,96 (C) menjadi 88,92 (B) menunjukkan bahwa penggunaan unsur permainan (*games*) dan turnamen (*tournament*) efektif dalam memperkuat pemahaman konsep siswa. Melalui tahapan tersebut, siswa dilatih untuk merespons pertanyaan dengan cepat dan tepat, sehingga secara tidak langsung membantu mereka dalam membangun pemahaman IPAS yang lebih mendalam.

Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari struktur model TGT yang memadukan kompetisi akademik dengan kerja sama dalam kelompok. Pada tahap permainan dan turnamen, siswa didorong untuk berpikir secara cepat dan akurat agar dapat memberikan kontribusi poin bagi kelompoknya. Lingkungan kompetitif yang tetap terkontrol ini mampu memunculkan motivasi intrinsik siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Azrani et al., (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat interaktif dan kompetitif dapat meningkatkan motivasi sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, penerapan model ini juga mampu mengatasi permasalahan rendahnya konsentrasi yang sebelumnya muncul akibat penggunaan metode ceramah yang kurang variatif.

Salah satu aspek yang paling terlihat di SDN 10 Bandar Buat adalah meningkatnya motivasi internal siswa ketika mereka berusaha memperoleh *team recognition* atau penghargaan kelompok. Pemberian predikat seperti "Super Team" atau "Great Team" setelah pelaksanaan turnamen bukan hanya sekadar simbolis, melainkan menjadi bentuk penguatan positif yang

berdampak pada kondisi psikologis siswa sekolah dasar. Hasanah & Himami, (2021) menjelaskan bahwa pemberian penghargaan dalam pembelajaran kooperatif berfungsi sebagai pendorong yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Pada siswa kelas V SDN 10 Bandar Buat, hal ini tampak dari meningkatnya antusiasme mereka, di mana pembelajaran IPAS tidak lagi dianggap sebagai beban, melainkan sebagai aktivitas yang menantang dan menyenangkan, sehingga berdampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Perubahan positif juga terlihat dalam interaksi sosial antar siswa di dalam kelas. Pembentukan kelompok yang heterogen memungkinkan terjadinya tutor sebaya, di mana siswa yang lebih memahami materi membantu teman lainnya dalam mempersiapkan diri menghadapi turnamen. Kegiatan ini secara langsung melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama yang sebelumnya masih kurang berkembang. Peningkatan partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab, dan berdiskusi sesuai dengan pendapat Arif et al., (2025) yang menyatakan bahwa keaktifan siswa merupakan faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran, karena keterlibatan aktif akan mempermudah proses pemahaman konsep secara mendalam (*Deep Learning*).

Selain itu, penggunaan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) yang dipadukan dengan media pembelajaran visual serta permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa. Pendekatan ini membantu siswa dalam memahami konsep IPAS yang sering dianggap abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Penerapan prinsip *Joyful Learning* melalui pemberian apresiasi berupa pujian maupun tambahan poin mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi kualitas materi yang disampaikan. Melalui strategi tersebut, guru tidak hanya meningkatkan capaian belajar secara kuantitatif, tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat dan menarik kesimpulan secara mandiri (Abrori et al., 2025).

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Kesesuaian antara perencanaan pembelajaran yang inovatif dengan pelaksanaan langkah-langkah model secara konsisten terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif, kompetitif secara sehat, serta bermakna bagi peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 10 Bandar Buat. Peningkatan hasil belajar terlihat secara bertahap pada setiap siklus yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pada siklus I, hasil belajar siswa masih berada pada kategori cukup, namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata sikap 85,49 (B), pengetahuan 88,92 (B), dan keterampilan 89,87 (B) yang seluruhnya berada pada kategori baik.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa model TGT dengan tahapan presentasi kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Model ini juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta membangun kerja sama antar siswa melalui aktivitas kelompok. Dengan demikian, model TGT dapat digunakan sebagai alternatif strategi

pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu kelas dengan materi tertentu. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penerapan model TGT dengan memanfaatkan media digital agar hasil yang diperoleh lebih optimal dan menyeluruh.

## REFERENSI

- Abrori, F., Lutfiana, A. F., Islam, P. A., Ekonomi, P., Padang, U. N., Pendidikan, M., & Yogyakarta, U. N. (2025). Penerapan Pendekatan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Journal of Educational Research and Community Service*, 1(1), 31-37., 1, 31-37.
- Arbiyanta, I. (2025). Tantangan Pendidikan Di Era Modern: Kajian Literatur Terhadap Isu Strategis Dan Implikasinya Bagi Sistem Pendidikan Indonesia. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 7(2 SE-Articles), 98-111. <https://journal.uny.ac.id/index.php/wuny/article/view/85282>
- Arif, M. N., Parawansyah, M. I., Huda, F. H., & Zulfahmi, M. N. (2025). Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 8-16., 4, 8-16.
- Azrani, L., Putri, R. S., Nurhaliza, A. S., Maisyani, A. M., Sabila, W. N., & Putri, H. E. (2025). Pemanfaatan Game Interaktif Gimkit Sebagai Media Evaluasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Utilization of Gimkit Interactive Games as Evaluation Media to Increase Student Involvement . *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(12), 8290-8305., 8(12), 8290-8305. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i12.9641>
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2016). Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir. In *Jakarta : Indeks*.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13., 1(1), 1-13.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2024). Metode penelitian kualitatif. *Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP)*.
- Mutmainnah, N., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning Terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Nuryanti et al. (2023). Analisis kesulitan guru dalam pengembangan modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Paud Agapedia*, 7(2), 176-183., 7(2), 176-183.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. 1, 75-80.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. *Bandung: Nusa Media*.
- Stephen Kemmis McTaggart, Nixon, R., & Rhonda. (2014). Introducing critical participatory action research. *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*, 1-31. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

**CC-BY-SA**