

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA *SCRATCH*
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Kuasi-Eksperimen dalam Kegiatan Pembelajaran IPA Kelas IV
Sekolah Dasar)



SKRIPSI

disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada program studi pendidikan guru sekolah dasar

Oleh:

Rizky Maulana

2100467

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA *SCRATCH*
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SEKOLAH DASAR**
(Penelitian Kuasi-Eksperimen dalam Kegiatan Pembelajaran IPA Kelas IV
Sekolah Dasar)

Rizky Maulana

Sebuah Bentuk Skripsi untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus di Purwakarta Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Rizky Maulana 2025**

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotocopy atau cara lainnya tanpa izin penulis

LEMBAR PENGESAHAN
RIZKY MAULANA
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *SCRATCH
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dra. Puji Rahayu, M. Pd.

NIP. 196006011986112001

Pembimbing II



Nenden Permas Hikmatunisa, M.Pd., M.A.

NIP. 920230219931117201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
UPI Kampus di Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.

NIP. 198404132010122003

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Maulana

NIM : 2100467

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar – Kampus Purwakarta

Judul Karya : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) berbantuan Media *Scratch* terhadap Pemahaman

Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri.

Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Jakarta, 25 Juni 2025



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *SCRATCH*
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Kuasi-Eksperimen dalam Kegiatan Pembelajaran IPA Kelas IV
Sekolah Dasar)

Rizky Maulana

2100467

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Scratch* terhadap pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya pemahaman konsep IPA di kalangan siswa, yang terlihat dari hasil penelitian sebelumnya. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain "*pretest and posttest with Non-Equivalent Control-Group Design*", melibatkan siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar di Jakarta Barat. Siswa dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Scratch* dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran kolaboratif. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep IPA siswa yang diajar dengan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Scratch*, dengan nilai rata-rata *posttest* mencapai 85,00, dibandingkan dengan 74,00 pada kelompok kontrol. Uji t menunjukkan nilai *p-value* sebesar 0,01, mengindikasikan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, analisis regresi menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Scratch* memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep IPA siswa. Penelitian ini menyimpulkan penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Scratch* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar, sehingga disarankan untuk mengimplementasikan model ini lebih luas dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), media *Scratch*, pemahaman konsep IPA

***The Impact of the Cooperative Learning Model Teams Games Tournament
(TGT) Assisted by Scratch Media on Elementary School Students'***

Understanding of Science Concepts

***(A Quasi-Experimental Study in Science Learning Activities for Fourth Grade
Elementary School)***

Rizky Maulana

2100467

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) assisted by Scratch media on the understanding of Natural Science (IPA) concepts among elementary school students. The background of this research is based on the low understanding of IPA concepts among students, as evidenced by previous research findings. The method used is a quasi-experimental design with a “pretest and posttest with Non-Equivalent Control-Group Design,” involving fourth-grade students from an elementary school in West Jakarta. The students were divided into two groups: the experimental group that applied the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by scratch media and the control group that used collaborative learning. The analysis result showed a significant improvement in the understanding of IPA concepts among students taught with the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by scratch media, with an average posttest score of 85,00, compare to 74,00 in the control group. The t-test indicated a p-value of 0.01, indicating a significant difference between the two groups. Additionally, regression analysis showed that the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by scratch media positively contributed to students' understanding of IPA concepts. This study concludes that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by scratch media is effective enhancing elementary school students' understanding of IPA concepts, and it is recommended to implement this model more widely in IPA learning at the elementary level.

Keyword: Teams Games Tournament (TGT), Scratch media, Understanding of IPA concepts.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Scratch* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar.” Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pembaca, terutama dalam bidang pendidikan dan pengajaran IPA di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dan inspirasi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini. Secara khusus, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Alm. Ani Marsini mending mamah saya yang telah berpulang ke rahmatullah. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih tulus dari lubuk hati paling dalam telah membawa penulis hingga ke tahap ini.
2. Bapak Prof. Yayan Nurbayan, M.Ag., selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
3. Bapak Dr. Idat Muqodas, S.Pd., M.Pd., Kons., yang menjabat sebagai wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
4. Ibu Dr. Suci Utami Putri, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya, Keuangan, dan Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
5. Ibu Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd., yang menjabat sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.

6. Ibu Dra. Puji Rahayu, M. Pd., sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan pengetahuan, bimbingan, dan arahan sehingga penelitian berjalan baik.
7. Ibu Nenden Permas Hikmatunisa, M.Pd., M.A., sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dukungan, arahan, dan motivasi menyelesaikan skripsi.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen, Staf Akademik, serta Staf Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama masa studi penulis.
9. Kedua orang tua tercinta, Bapak Rusdi Sustrisno dan Ibu Suwarni, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam.
10. UPT P4OP Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta yang telah memberikan beasiswa Kartu Jakarta Mahasiswa Unggul (KJMU), untuk menyelesaikan studi S1.
11. Rumai Syah Septiani Nuur Illahi yang selalu memberikan dukungan moril, yang selalu ada untuk penulis, yang jiwanya selalu ada di hati penulis, *i wanna thank you*.
12. Indri Noviani, M.Pd. (Kepala SDN Kota Bambu 02 Petang), Indah Mufti, S.Pd. (Wakil Kepala SDN Kota Bambu 02 Petang), Indah Fantiyani, S.Pd. (Guru Kelas IV), Munafah, S.E. (Guru Kelas IV) yang telah memberikan izin penulis dalam penelitian di SDN Kota Bambu 02 Petang.
13. Seluruh rekan-rekan DPM UPI Purwakarta yang telah menjadi wadah penulis mengembangkan diri selama perkuliahan.
14. Anime *One Piece*, M. Sopian, R Sunaryo Prayogo, Bakti Prasetyo, Rangga Maulana Akbar dan seluruh rekan-rekan angkatan 2021 PGSD UPI Kampus Purwakarta.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa hormat.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pemahaman Konsep IPA di Sekolah Dasar	7
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) ...	9
2.3 Media Pembelajaran <i>Scratch</i>	13
2.4 Materi Daur Hidup Hewan.....	20
2.5 Model Pembelajaran Kolaboratif.....	23
2.6 Penelitian Relevan.....	25
2.7 Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	28
3.2 Populasi dan Sampel	29
3.3 Definisi Operasional.....	30

3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	28
3.2 Populasi dan Sampel.....	29
3.3 Definisi Operasional.....	30
3.4 Prosedur Penelitian.....	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.6 Instrumen Penelitian.....	34
3.7 Pengembangan Instrumen Penelitian.....	37
3.8 Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Pengaruh Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Scratch</i> terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa.....	45
4.2 Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Siswa.....	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1 Simpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
DAFTAR LAMPIRAN.....	67
RIWAYAT PENELITI.....	125

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penjelasan Fitur Media <i>Scratch</i>	15
Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>Non-Equivalent Control-Group Design</i>	29
Tabel 3. 2 Pedoman wawancara untuk Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	33
Tabel 3. 3 Jurnal Harian Siswa.....	33
Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Instrumen Penelitian.....	34
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Kemampuan Pemahaman Konsep IPA.....	34
Tabel 3. 6 Penskoran Kemampuan Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan.....	35
Tabel 3. 7 Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen.....	38
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	38
Tabel 3. 9 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	39
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	39
Tabel 3. 11 Klasifikasi Daya Pembeda.....	40
Tabel 3. 12 Hasil Uji Daya Pembeda.....	40
Tabel 3. 13 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	41
Tabel 3. 14 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	42
Tabel 3. 15 Indeks <i>N-Gain</i>	44
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Deskriptif Data <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	46
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	47
Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol....	48
Tabel 4. 4 Hasil Uji T Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	49
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Deskriptif Data <i>Posttest</i>	50
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	52
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas kelas Eksperimen dan Kontrol.....	53
Tabel 4. 8 Hasil Uji T Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	54
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Konstanta dan Koefisien Persamaan Regresi Linear.....	55
Tabel 4. 10 Hasil Uji Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan <i>Scratch</i> terhadap Pemahaman Konsep IPA.....	55
Tabel 4. 11 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Aplikasi <i>Scratch</i>	14
Gambar 2. 2 Fitur Media <i>Scratch</i>	14
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 4. 1 Gambar perbandingan hasil <i>pretest dan posttes</i>	51
Gambar 4. 2 Kegiatan Kelas Eksperimen.....	59
Gambar 4. 3 <i>Media Scratch</i>	59
Gambar 4. 4 Kegiatan Kelas Kontrol.....	60
Gambar 4. 5 Sample Jurnal Harian Siswa.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	67
Lampiran 2 Kartu Bimbingan.....	68
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	69
Lampiran 4 <i>Expert Jugdement</i>	71
Lampiran 5 Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	73
Lampiran 6 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	79
Lampiran 7 Bahan Ajar.....	85
Lampiran 8 Refleksi Siswa dan Guru.....	87
Lampiran 9 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	88
Lampiran 10 Bukti Pengerjaan LKPD.....	90
Lampiran 11 Media <i>Scratch</i>	92
Lampiran 12 Instrumen Pemahaman Konsep IPA.....	93
Lampiran 13 Rubrik Penilaian.....	96
Lampiran 14 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	98
Lampiran 15 Bukti Pengerjaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	99
Lampiran 16 Lembar Observasi Siswa.....	101
Lampiran 17 Lembar Observasi Guru.....	102
Lampiran 18 Output SPSS Versi 30.....	120
Lampiran 19 Dokumentasi.....	124

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- 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. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Aditya Wardhana, Z. I. (2024). Uji Validitas dan Reliabilitas pada Data Penelitian Kuantitatif. In *CV.Eureka Media Aksara* (Issue Juni). <https://exsight.id/blog/2022/04/18/uji-validitas-realibilitas-di-kuisioner/>
- Bandaso, H., Sinring, A., Priska, D., & Ero, E. L. (2023). Pengaruh Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Journal Tunas Bangsa*, 10(2), 105–121. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>
- Berlianti, D. F., Abid, A. Al, & Ruby, A. C. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications
- Damayanti, R., Nurhaedah, & A.P, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Jurnal of Education*, 2(5), 199–205.
- Fadila, P. N., Kesumawati, N., & Sukardi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1474–1481. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5153>
- Halidjah, S., & Sabri, T. (2024). Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 0, 23–30. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/43019%0Ahttps://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/43019/75676587301>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). *Anales de Psicologia*, 30(3), 841–851. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.3.201241>
- Jusrianto, J., Nur, H., & Parubang, D. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament SDN 256 Bonepute Kecamatan Nuha. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10(4), 281–295. <https://doi.org/10.58230/27454312.132>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Laily, S. J., & Mulyani. (2022). Pengembangan Media Quizland Berbasis Scratch Games Pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1271–1280. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47126>
- Lamangga, S. D. N. (2025). *Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPAS Kelas IV*.
- Lestari, I., Polytechnic, C. R., Siregar, K., & Polytechnic, C. R. (2022). *Buku Mari Belajar Scratch Untuk Pemula* (Issue December).
- Lilyana, A. T., Sustiyani, E., & Hardianti, R. D. (2024). Peningkatan pemahaman konsep IPA peserta didik kelas VIII G SMPN 23 Semarang tahun pelajaran 2023/2024 melalui model pembelajaran guided inquiry. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 988–1000.
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). *The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes*. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i2.15037>
- Model, P., Team, P., Menggunakan, T., Ajar, B., Kemampuan, T., Konsep, P., Sdn, I. P. A., & Makassar, S. K. (2020). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT MENGGUNAKAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI*. *March*.
- Mouwn Erland. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Issue March).

- Mubarok, R. (2021). Dinamika Lembaga Pendidikan Dasar Dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 10–20. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i1.1033>
- Mukhtar, M. (2023). Pembelajaran Kooperatif dan Kolaboratif Perspektif Pendidikan Islam. *Ameena Journal*, 1(2), 162–174.
- Munirah, M. (2018). PRINSIP-PRINSIP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN (Perhatian dan Motivasi, Keaktifan, Keterlibatan Langsung, Pengulangan, Tantangan dan Perbedaan Individu). *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 116–125. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v5i1a10.2018>
- Novanto, Y. S., Djudin, T., T, A. Y., Basith, A., & Murdani, E. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Gender. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 8(1), 43. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v8i1.4260>
- Ntobuo, N. E. (2018). Model Pembelajaran Kolaboratif Jire. In *Universitas Negeri Gorontalo (UNG) Press* (Vol. 1). <https://covid19.kemkes.go.id/category/situasi-infeksi-emerging/info-coronavirus/>
- Putri, A. E., Murniati, N. A. N., & Sofiati, R. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Di Kelas IVB SD Supriyadi. *Innovative: Journal Of Social*, 4, 5875–5886. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/11381%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/11381/7799>
- PUTRI, W. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Manik Manik Terhadap Keterampilan Berhitung* <https://repository.radenintan.ac.id/23804/>
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 14–20. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.12038>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rommadonia, I. Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch untuk Materi Cerita Fantasi: Sebuah Tinjauan Umum. 2(2), 223–233. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i2.855>

- Salsabila, R., Indihadi, D., & Saputra, E. R. (2024). Penggunaan model pembelajaran kooperatif think-talk-write (TTW) terhadap keterampilan menulis teks prosedur. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(1), 76–84. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i1.19115>
- Sholihah, H. (2022). *Penerapan TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI Di MA Ma'arif Balong Ponorogo*. [http://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/1/201180097_Hidayatus Sholihah_PAI.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/1/201180097_Hidayatus%20Sholihah_PAI.pdf)
- Slavin, R. E. (2018). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. New York: Pearson.
- Sukmawati, H., Rohana, S., Intiana, H., & Handika, I. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa*. 7(1).
- Susanti, N. K. E., Asrin, & Khair, B. N. (2021). Analisis tingkat pemahaman konsep IPA siswa kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 686–690. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.317>
- Sofiyanti, W., Kurniawati, (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Scratch Menggunakan Pembelajaran Inquiry pada Pembelajaran IPAS. *Prosiding Konferensi ...*, 5. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5565%0Ahttps://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/download/5565/4341>
- Wahyudi, W. (2024). Implementasi *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(01), 88–97. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p88-97>
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, M., Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, L. S., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Kemendikbud*, 1–143.