



### **Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar**

**Lawina Septiyanto Putri<sup>1</sup>, Jupriyanto<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia<sup>1-2</sup>

Email Korenpondensi: [lawinaseptiyantoputri@std.unissula.ac.id](mailto:lawinaseptiyantoputri@std.unissula.ac.id), [jupriyanto@unissula.ac.id](mailto:jupriyanto@unissula.ac.id),

---

Article received: 22 Februari 2025, Review process: 01 Maret 2025,

Article Accepted: 22 Maret 2025, Article published: 01 April 2025

---

#### **ABSTRACT**

Quality education is highly dependent on the selection of effective learning models. This study aims to evaluate the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in improving the learning outcomes of grade VI students at SD Negeri Gebangsari 2. The method used is quantitative with a pre-experimental design, involving pretest and posttest to measure learning outcomes before and after the application of the TGT model. The results showed that before the application of the TGT model, the average student pretest score was 27.50, which was classified as low. After the application of the TGT model, the average posttest score increased to 66.25, indicating a significant increase in understanding of the material. The paired sample t-test yielded a significance value of 0.012, indicating a significant difference between the pretest and posttest. In addition, the average N-Gain of 0.65 indicates that the TGT model is quite effective in improving student learning outcomes. The application of this model not only improves learning outcomes, but also creates a pleasant learning atmosphere, where students actively discuss and help each other. This study concludes that the TGT type cooperative learning model can be an effective alternative to improve student learning outcomes in elementary schools, as well as contributing to the development of learning models that are more relevant in today's world of education.

**Keywords:** Cooperative Model, TGT, Learning Outcomes

#### **ABSTRAK**

Pendidikan yang berkualitas sangat bergantung pada pemilihan model pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri Gebangsari 2. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-experimental, melibatkan pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model TGT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan model TGT, rata-rata skor pretest siswa adalah 27.50, yang tergolong rendah. Setelah penerapan model TGT, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 66.25, menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman materi. Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0.012, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Selain itu, rata-rata N-Gain sebesar 0.65 mengindikasikan bahwa model TGT cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

---

*di mana siswa aktif berdiskusi dan saling membantu. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih relevan di dunia pendidikan saat ini.*

**Kata Kunci:** Model Kooperatif, TGT, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Salah satu fokus utama dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah pengembangan model pembelajaran yang efektif. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran yang efektif merupakan manifestasi dari kreativitas seorang guru agar siswa tidak jenuh atau bosan dalam menerima pelajaran. Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat juga akan memperjelas konsep-konsep yang diberikan kepada siswa, sehingga siswa senantiasa antusias berpikir dan berperan aktif (Labbaika, 2024).

Namun, masih ada beberapa guru yang menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa bosan mengikuti pembelajaran di kelas, salah satunya adalah metode ceramah. Proses pembelajaran dengan metode konvensional ceramah-resitasi masih belum cukup memberikan kesan yang mendalam pada siswa, karena peran guru dalam menyampaikan materi lebih dominan daripada keaktifan siswa sendiri (Harsiwi & Arini, 2020). Penggunaan model pembelajaran yang efektif tidak hanya membuat suasana saat proses pembelajaran menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa (Verdinandus Lelu Ngono & Taufik Hidayat, 2019). Hasil belajar yang optimal di sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa dan pembentukan karakter di masa depan.

Namun, ada beberapa permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran yang sering kali membuat hasil belajar yang diharapkan tidak tercapai. Menurut (Ariyanto et al., 2020) "hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan." Beberapa masalah yang dihadapi seperti kurangnya motivasi untuk belajar, keterlibatan siswa saat proses pembelajaran yang kurang, serta pendekatan pembelajaran yang monoton seperti ceramah, kerja kelompok, dan inkuiri. Kondisi ini dapat membuat siswa bosan, tidak termotivasi, dan tidak tertarik untuk belajar, yang berdampak pada hasil belajar mereka (Muhammad Ikhsan & Muhammad Syafiq Humaisi, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas VI di SD Negeri Gebangsari 2, sebelum menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT), guru menggunakan pendekatan pembelajaran seperti diskusi, kerja kelompok, dan inkuiri. Wali kelas VI juga menuturkan bahwa masih ada beberapa siswa yang kesulitan ketika menggunakan pendekatan pembelajaran tersebut, contohnya seperti siswa yang kurang merespon atau kurang aktif ketika diberikan model pembelajaran diskusi. Dari 32 siswa di kelas IV, terdapat 95% siswa aktif dan 5% siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Faktor yang mempengaruhi siswa yang kurang aktif salah satunya adalah IQ yang rendah,

---

tingkat pemahaman materi yang kurang, dan rasa tidak percaya diri yang dapat mempengaruhi siswa untuk tidak aktif ketika pembelajaran menggunakan metode diskusi, kerja kelompok, atau inkuiri.

Dari permasalahan di atas, diperlukan model pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan semua siswa pada saat proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lainnya yang kinerja akademik sebelumnya setara (Laily et al., 2020).. Dengan menggunakan model ini, siswa dapat berperan aktif pada saat proses pembelajaran. Model ini juga memungkinkan siswa saling berdiskusi, bertukar ide, dan memberikan masukan satu sama lain. Novelty Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi solusi yang inovatif. Dengan model ini, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan relevan yang dapat diterapkan pada dunia pendidikan saat ini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai seberapa efektif model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri Gebangsari 2. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai seberapa efektif model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri Gebangsari 2. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Gebangsari 2. Model ini tidak hanya diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan kolaboratif, siswa diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan relevan untuk diterapkan di dunia pendidikan saat ini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-experimental, yang dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Desain yang diterapkan adalah one group *pretest-posttest* design, yang bertujuan

---

untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa (Sugiyono, 2019). desain ini, siswa akan menjalani *pretest* sebelum penerapan model TGT, diikuti dengan perlakuan, dan diakhiri dengan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di SD Negeri Gebangsari 2, yang berjumlah 32 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, di mana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2019). Data dikumpulkan melalui tes yang diberikan kepada siswa untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model TGT. Tes ini terdiri dari *pretest* dan *posttest*, yang berbentuk esai dan pilihan ganda, disesuaikan dengan materi yang diajarkan, yaitu Norma, Hak, dan Kewajiban Berbangsa dan Bernegara. Kisi-kisi tes mencakup berbagai indikator kognitif yang diharapkan dapat mengukur pemahaman siswa secara komprehensif.

Analisis data dilakukan melalui beberapa langkah. Pertama, uji validitas dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi setiap butir soal menggunakan rumus *Pearson/Product Moment* (Sundayana, 2014). Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk tipe soal uraian dan *Spearman-Brown* untuk tipe soal objektif. Daya pembeda juga diukur untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah. Selain itu, tingkat kesukaran soal dihitung dengan rumus  $P = B/JS$ . Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Lilliefors* untuk menentukan distribusi data, dan uji hipotesis dilakukan dengan *Paired Samples T Test* untuk menguji perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* (Sundayana, 2014). Terakhir, uji *N-Gain* digunakan untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa dengan rumus yang dikembangkan oleh Hake.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gebangsari 02, dimulai dengan observasi pada tanggal 03 Oktober 2024, diikuti dengan penyebaran instrumen soal di kelas VI SD Negeri Karangroto 01 pada tanggal 20 Januari 2025 untuk menguji validitas instrumen.

### 1. Data Awal *Pretest*

Penelitian dilakukan dalam dua pertemuan, di mana pertemuan pertama menggunakan metode konvensional ceramah dan penugasan kelompok, sedangkan pertemuan kedua menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Populasi penelitian terdiri dari 27 siswa kelas VI. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-experimental*, yang melibatkan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel dan SPSS. Berikut adalah data awal dari *pretest*:

Tabel 1  
Data Awal dari *pretest*

Kriteria Data	Data Awal Siswa
Jumlah Siswa	27
Jumlah Rata-Rata	27.50
Simpangan Baku	8.29
Skor Maksimal	40.00
Skor Minimal	20.00
Varians	68.75

## 2. Data Hasil *Post test*

Setelah menerapkan perlakuan ini, *post-test* dilakukan untuk mengukur pencapaian akademik siswa. Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman materi, yang mengindikasikan bahwa model TGT tidak hanya mendorong keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat kerja sama dan interaksi di antara mereka. Temuan ini memberikan wawasan berharga bagi pendidik dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 2  
Data Akhir dari *posttest*

Kriteria Data	Data Akhir
Jumlah Siswa	27
Jumlah Rata-Rata	66.25
Simpangan Baku	17.09
Skor Maksimal	90.00
Skor Minimal	50.00
Varians	292.188

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri Gebangsari 02, skor rata-rata *pretest* sebelum perlakuan menunjukkan angka 27.50, yang tergolong sangat rendah. Rendahnya hasil ini kemungkinan disebabkan oleh kurang efektifnya metode pembelajaran konvensional yang digunakan, seperti ceramah dan kerja kelompok. Dalam situasi pembelajaran tersebut, siswa cenderung tidak fokus, merasa bosan, dan ada yang berbicara dengan teman di sekitarnya. Selain itu, dalam kelompok, beberapa siswa tidak aktif berkontribusi dan lebih mengandalkan anggota kelompok lainnya. Setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), terlihat perubahan yang signifikan. Proses pembelajaran dimulai dengan penyajian kelas, di mana guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya. Selanjutnya, guru menjelaskan permainan menggunakan media Baamboozle, yang melibatkan siswa

dalam kelompok untuk menjawab soal dan mendapatkan poin. Langkah-langkah yang terstruktur ini mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Hasil post-test menunjukkan nilai rata-rata meningkat menjadi 66.25, yang mencerminkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

### 3. Hasil Uji Instrumen

Hasil analisis instrumen penelitian menunjukkan bahwa dari 20 soal yang diuji, terdapat 10 soal yang valid. Uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.917, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi seperti pada tabel 3. Uji daya pembeda mengindikasikan bahwa terdapat 8 soal dengan kategori jelek, 4 soal dengan kategori cukup, dan 6 soal dengan kategori baik seperti pada tabel 4. Uji tingkat kesukaran menunjukkan bahwa semua soal berada dalam kategori cukup, kecuali satu soal yang tergolong sukar seperti pada tabel 5.

**Tabel 3**  
**Uji realibilitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
.917	10

**Tabel 4**  
**Daya Pembeda**

No Soal	DP	Keterangan
1	0.1	Jelek
2	0.05	Jelek
3	0.10	Jelek
4	0.05	Jelek
5	0	Sangat Jelek
6	0	Sangat Jelek
7	0.05	Jelek
8	0.10	Jelek
9	0.05	Jelek
10	0.20	Jelek
11	0.30	Cukup
12	0.25	Cukup
13	0.22	Cukup
14	0.29	Cukup
15	0.47	Baik

16	0.51	Baik
17	0.55	Baik
18	0.60	Baik
19	0.60	Baik
20	0.48	Baik

#### 4. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas untuk data *pretest* menggunakan SPSS menunjukkan nilai signifikansi 0.272, yang berarti data berdistribusi normal seperti tabel 5. Hasil serupa diperoleh untuk data *posttest* dengan nilai signifikansi 0.250 seperti pada tabel 5. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0.012 seperti tabel 6, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Uji N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0.65, yang mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Gebangsari 02.

Tabel 5  
Uji Normalitas Data  
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.283	4	.	.863	4	.272
a. Lilliefors Significance Correction						
Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Posttest</i>	.295	4	.	.857	4	.250

a. Lilliefors Significance Correction

5. Hasil Uji *Paired t Test*

Tabel 6  
 Uji *Paired sample t Test*

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
metode 1 - mode 1	38.75000	14.36141	7.18070	61.60220	-15.89780	5.396	3	.012

Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0.012, yang lebih kecil dari  $\alpha = 0.05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini menandakan bahwa terdapat pengaruh positif dari model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, skor rata-rata N-Gain sebesar 0.065 menunjukkan bahwa model TGT cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Gebangsari 02.

Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa aktif berdiskusi, saling membantu, dan merasa termotivasi selama proses pembelajaran (Meidawati, 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat Thorndike yang menyatakan bahwa hasil belajar yang baik didukung oleh rasa senang terhadap materi yang dipelajari. Penelitian ini juga sejalan dengan temuan (Fajri et al., 2024) yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model TGT, yang mengindikasikan efektivitas model ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

**SIMPULAN**

Kesimpulan penelitian ini dapat diutarakan dalam disiplin ilmu pendidikan, media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, terutama pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Penting untuk diingat bahwa media pendidikan hendaknya hanya digunakan sebagai alat, bukan sebagai pengganti, guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dengan demikian, fungsi seorang pendidik atau guru sangat menentukan kelancaran proses belajar mengajar. Kesimpulannya, inovasi media pembelajaran berbasis TIK sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan menggunakan berbagai alat dan teknologi, seperti platform e-learning, video

---

pembelajaran, gamifikasi, dan AR/VR, proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Pendekatan ini membantu siswa meningkatkan keterampilan digital mereka sekaligus memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel. Hasilnya, penggunaan TIK dalam pendidikan dapat berkontribusi pada pengembangan lingkungan belajar yang lebih efisien dan kontemporer

## DAFTAR RUJUKAN

- Ariyanto, L., Rahmawati, N. D., & Haris, A. (2020). Pengembangan Mobile Learning Game Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *JIPMat*, 5(1), 36–48. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5478>
- Fajri, P., Putri, D., Wulan, T., Azizah, A., Tri, S., & Lilis, W. (2024). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament ( TGT ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pancasila Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(1), 784–793.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hafisa, A. (2024). Analisis Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 28–45.
- Hera, K., Dewi, P., Indah, P., Dewi, W., Fitri, S., & Ghina, W. (2024). Pandangan Guru Terhadap Pentingnya Penilaian Hasil Karya Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 1–9.
- Indra, W. F. F. (2024). Pola Kepemimpinan Kelembagaan Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 89–100
- Muhammad, D. I. A. A., & Djamaluddin, P. (2024). Telaah Kritis Efektivitas Metode Pendidikan Anak Menurut Abdullah Nashih Ulwan. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 46–57.
- Putri, N. L. (2024). Media Pembelajaran Efektif Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 10–27.
- Labbaika, W. (2024). Pengaruh Inovasi Pendidikan Melalui peningkatan Profesional Pendidik Dalam pendidikan profesi guru. *Cendekia Pendidikan*, 3(6), 101–112.
- Laily, A. N., Indriani, A., & Mayasari, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(1), 27–36. <https://doi.org/10.26877/aks.v11i1.4078>
- Meidawati, S. A. N. B. R. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Ipa. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan*

*Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38.  
<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v1i2.117>

Muhammad Ikhsan, & Muhammad Syafiq Humaisi. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i1.45>

Sugiyono, D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.

Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Verdinandus Lelu Ngono, & Taufik Hidayat, W. (2019). Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*, 628–638. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/3093>