



Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* pada Pembelajaran IPAS terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar

Putu Lely Somya Prabawati^{1*}, I Nyoman Jampel², I Ketut Suma³

Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali, Indonesia
lely.somya@student.undiksha.ac.id¹, jampel@undiksha.ac.id², ketut.suma@undiksha.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini ingin tahu bagaimana metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) mempengaruhi partisipasi dan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS di kelas IV SD Gugus Tuanku Imam Bonjol. Dalam penelitian ini, digunakan desain kelompok kontrol setelah perlakuan. Misalnya, 59 siswa yang diambil secara acak dipilih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan TGT lebih aktif dan lebih sukses daripada siswa yang belajar dengan cara biasa. Penemuan ini mendorong penggunaan model TGT dalam mengajar IPAS untuk membuat pembelajaran lebih efektif. Analisis MANOVA dalam studi ini mengungkapkan bahwa: (1) Statistik F total tercatat sebesar 0,999 dengan nilai signifikan 0,000. Karena nilainya kurang dari 0,05, ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap partisipasi belajar dan hasil belajar. Nilai penting yang didapat untuk Hasil Belajar adalah 0,000. Karena nilai ini kurang dari 0,05, artinya hipotesis nol (H_0) ditolak. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang jelas dalam Hasil Belajar yang dipengaruhi oleh metode mengajar Model Pembelajaran TGT. Juga, angka signifikansi untuk Partisipasi Belajar adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti H_0 ditolak, menunjukkan bahwa ada perbedaan yang berarti dalam Partisipasi Belajar yang dipengaruhi oleh Model Pembelajaran TGT.

Kata kunci: model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), partisipasi belajar, hasil belajar IPAS, siswa Sekolah Dasar (SD).

Cooperative Learning Model *Team Games Tournament* in Science Learning on Participation and Learning Outcome

Abstract: This study wants to know how the *Team Games Tournament* (TGT) cooperative learning method affects students' participation and learning outcomes in science lessons in grade IV of SD Gugus Tuanku Imam Bonjol. In this study, a control group design was used after treatment. For example, 59 students were randomly selected. The results showed that students who used TGT were more active and more successful than students who learned in the usual way. The results showed that students who used the TGT method were more active and more successful than students who learned in the usual way. This finding encourages the use of the TGT model in teaching science to make learning more effective. MANOVA analysis in this study revealed that: (1) The total F statistic was recorded at 0.999 with a significant value of 0.000. The fact that the value is smaller than 0.05 indicates that learning outcomes and participation are significantly impacted by the use of learning media. (2) Learning Outcomes has a significance value of 0.000. The null hypothesis (H_0) is rejected because this result is likewise less than 0.05. H_0 is rejected, indicating a significant difference in learning participation based on the TGT Learning Model treatment. This indicates that the TGT Learning Model teaching method clearly influences learning outcomes; (3) the significance value set for learning participation also displays the number 0.000, which is also less than 0.05.

Keywords: *Team Games Tournament* (TGT) learning model, student participation, science learning outcomes, elementary school students.

1. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia terus berubah sesuai dengan waktu dan kebutuhan dunia. Cara belajar di masa lalu yang hanya menekankan memberi pengetahuan kepada siswa sekarang

dianggap tidak lagi sesuai dengan kebutuhan. Saat ini, pendidikan perlu beradaptasi menjadi suatu proses yang mendukung siswa dalam mengasah potensi serta kemampuan yang diperlukan untuk kehidupan pribadi, sosial,

kebangsaan, dan kenegaraan. Menurut Dantes (2017), dalam rangka mengikuti perkembangan peradaban manusia dengan konsep "belajar untuk hidup berkelanjutan", Memenuhi kebutuhan manusia harus didasarkan pada tiga hal utama, yaitu budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Jadi, kemampuan belajar dan keterampilan membuat Hal baru sangat penting supaya kita tidak ketinggalan zaman.

Kurikulum Merdeka adalah cara baru untuk pendidikan di Indonesia. Tujuannya adalah untuk menyediakan generasi muda dengan kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Program belajar bebas memasukkan kurikulum ini untuk membantu siswa mencapai potensi terbaik mereka. Tujuannya adalah agar siswa bisa berkembang menjadi orang yang percaya, kreatif, inovatif, produktif, dan memiliki sikap positif. Di samping itu, kurikulum ini bermaksud untuk memberikan siswa keterampilan yang diperlukan untuk ikut serta dalam masyarakat, negara, dan perkembangan dunia (Kemendikbudristek, 2022). Di sekolah dasar, Kurikulum Merdeka menambahkan pelajaran IPA dan IPS. Ini adalah perubahan yang penting.

IPAS adalah cara belajar yang menggabungkan ilmu alam dan ilmu sosial untuk membantu siswa memahami lingkungan di sekitar mereka dengan lebih baik. Widodo dan teman-temannya (2020) menjelaskan bahwa integrasi bertujuan untuk membantu siswa berpikir dengan baik, teliti, dan teratur dalam memahami kejadian di alam dan masyarakat secara menyeluruh. Oleh karena itu, tujuan dari Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan kemampuan siswa secara menyeluruh, kita bisa menggunakan cara ini. Dalam pembelajaran IPAS, siswa diajarkan untuk memahami dan menganalisis peristiwa di alam dan masyarakat dengan baik. Mereka juga belajar menggunakan cara ilmiah untuk menyelesaikan masalah, melapor tentang apa yang mereka lihat dan teliti, serta menunjukkan perhatian terhadap lingkungan dan masyarakat (Kemendikbudristek, 2022).

Data dari Program Penilaian Siswa Internasional (PISA) 2022 menunjukkan bahwa Indonesia masih lebih rendah dibandingkan rata-rata negara-negara OECD dalam kemampuan membaca dan ilmu pengetahuan. meskipun tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk membantu kemajuan umum siswa. Rata-rata nilai baca ilmu pengetahuan di Indonesia hanya 396, jauh lebih rendah daripada rata-rata negara-negara OECD yang mencapai 495 (OECD, 2023). Situasi ini menunjukkan ada perbedaan antara

apa yang diharapkan dan hasil yang didapat. Beberapa siswa di sekolah ini biasanya diam saat pelajaran IPAS, jadi perlu cara mengajar yang lebih baik supaya mereka lebih aktif dan hasil belajar mereka meningkat.

Sekolah masih menghadapi beberapa masalah dalam proses belajar IPAS, yang mempengaruhi partisipasi dan hasil belajar siswa. Saat ini, proses belajar mengajar biasanya hanya terjadi dari guru ke siswa, yang membuatnya membosankan. Ini membuat siswa jadi tidak aktif dan tidak punya kesempatan untuk berpikir dengan baik atau bekerja sama, membuat mereka tidak termotivasi untuk berpartisipasi. Guru sering kali menggunakan cara mengajar yang biasa saja dan tidak mencoba cara yang lebih interaktif dan kerjasama. Minimnya variasi dalam metode pengajaran yang diterapkan oleh guru semakin memperparah keadaan, dan juga dengan kekurangan dalam membantu siswa belajar cara bergaul dengan baik dan bekerja sama dengan orang lain. Selain itu, menciptakan metode pembelajaran yang efektif sulit karena siswa yang berbeda dalam kemampuan mereka, terutama dalam hal pemahaman materi dan gaya belajar. Kurangnya penggunaan elemen kompetitif yang baik dalam proses belajar juga membuat murid-murid kurang termotivasi untuk bersaing secara positif. Selain itu, ketidakcukupan Pengalaman belajar siswa menjadi kurang menarik dan berarti ketika teknologi dan media pembelajaran digabungkan.

Salah satu cara mengajar yang baik dan menarik untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran kerja sama, terutama model Turnamen Permainan Tim atau *Team Games Tournament* (TGT). Model ini dibuat agar siswa lebih aktif belajar dengan cara melakukan kegiatan yang melibatkan kerja sama dalam tim dan kompetisi yang menyenangkan. Dengan cara ini, tidak hanya membuat siswa lebih aktif, tetapi juga membantu mereka belajar dengan lebih baik.

TGT adalah Salah satu cara belajar bersama adalah dengan menggunakan permainan dan lomba untuk membuat siswa lebih semangat dan terlibat dalam belajar. Model ini diciptakan David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1995. Tujuannya adalah untuk membantu keterampilan dasar, memperbaiki hasil belajar, meningkatkan hubungan sosial, membangun kepercayaan diri, dan mendorong rasa saling menghormati perbedaan. Dalam pelaksanaannya, TGT menggabungkan aktivitas belajar yang menggunakan permainan dalam suasana kerja sama.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa metode belajar kelompok TGT membantu siswa lebih aktif dan berhasil di sekolah. Studi yang dilakukan oleh Wijaya (2021) menemukan bahwa penerapan model ini dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar IPA di sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan rekan-rekannya. Pada tahun 2019, terbukti bahwa metode belajar kooperatif TGT bisa membuat siswa lebih aktif dalam pelajaran IPS dan juga meningkatkan rata-rata nilai mereka.

Banyak teori belajar dapat menjelaskan bagaimana metode belajar kooperatif TGT meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Menurut teori Vygotsky tentang konstruktivisme sosial, berinteraksi dengan orang lain sangat penting untuk perkembangan pikiran anak. Prinsip-prinsip teori ini sesuai dengan Model pembelajaran TGT adalah cara belajar yang menekankan kerja sama dalam tim dan interaksi antar siswa. Teori motivasi juga membantu membuat cara belajar bersama, yaitu TGT, menjadi lebih baik. Slavin (2011) menjelaskan bahwa dalam TGT, tujuan kerja sama membuat siswa perlu saling membantu agar bisa mencapai tujuan masing-masing dan juga membuat kelompok mereka berhasil bersama.

Tapi, penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT juga memiliki beberapa masalah. Salah satu masalah utama adalah memastikan semua siswa berpartisipasi aktif dalam kelompok (Sari et al., 2022). Ini terjadi karena siswa yang lebih pintar sering berbicara lebih banyak, sedangkan siswa yang kurang pintar biasanya lebih jarang bicara. Shoimin (2014) mengatakan bahwa cara belajar kooperatif TGT membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan dengan cara belajar biasa. Karena itu, sangat penting untuk merencanakan waktu dengan baik.

Walaupun begitu, keuntungan yang diberikan oleh model pembelajaran kooperatif TGT jauh lebih signifikan dibandingkan dengan kendala yang ada. Studi menunjukkan bahwa model ini meningkatkan pengetahuan siswa selain menanamkan keterampilan sosial yang penting, termasuk kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi, dan berempati (Pratiwi et al., 2022) Oleh karena itu, Metode pembelajaran kooperatif TGT cocok digunakan untuk belajar IPAS di sekolah dasar. Di sini, siswa diharuskan untuk mengerti konsep-konsep ilmiah yang rumit dan juga mengasah keterampilan sosial yang penting demi kesuksesan mereka di masa mendatang.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana cara siswa di kelas IV SD Gugus Tuanku Imam Bonjol ikut berpartisipasi dan belajar dipengaruhi oleh Hasil penelitian diharapkan dapat membantu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efisien untuk mencapai tujuan Kurikulum Merdeka, terutama untuk pelajaran IPAS di sekolah, dengan menerapkan model turnamen permainan tim kooperatif.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) karena dalam penerapannya, tidak semua variabel eksternal dapat dikendalikan secara ketat. Sesuai dengan penjelasan Sugiyono (2018), desain eksperimen semu memiliki kelompok kontrol yang bertujuan untuk membandingkan hasil eksperimen, meskipun tidak bisa sepenuhnya mengendalikan semua faktor yang mempengaruhi. Desain penelitian yang diterapkan adalah *post-test only control group design*. Rancangan dalam penelitian ini diformulasikan pada tabel 1.

Tabel 1. *Post-test Only Control Group Design*

Kelas	Treatment	Post-test
E	X	O ₁
		O ₂
C	-	O ₁
		O ₂

(Sugiyono, 2019)

Dalam desain ini, siswa dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang belajar menggunakan cara TGT dan kelompok kontrol yang belajar dengan cara lain. Di akhir kegiatan, kedua kelompok diberikan uji coba untuk melihat hasil belajar siswa dalam pemahaman materi dan seberapa aktif mereka berpartisipasi dalam pelajaran IPAS. Tidak dilakukan pretest untuk menghindari efek pengulangan soal yang dapat memengaruhi hasil *post-test*.

Penelitian ini memiliki empat langkah, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap penyelesaian, dan tahap analisis data. Penelitian yang akan dilakukan tidak terpisah dari hal yang akan diteliti. Benda yang akan diteliti disebut populasi dan sampel. Penelitian ini melibatkan semua siswa kelas IV di SD Gugus Tuanku Imam Bonjol di Kecamatan Denpasar Barat, yang masuk tahun ajaran 2024/2025. Contoh yang diambil, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2018), adalah bagian dari kelompok yang memiliki sifat tertentu. Contoh ini diambil untuk mendapatkan informasi tentang semua anggota kelompok

tersebut. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam studi ini adalah pengambilan sampel secara acak. Pengambilan sampel acak adalah cara yang memberi setiap orang dalam kelompok kesempatan yang sama untuk terpilih dalam sebuah penelitian. Ini memastikan bahwa semua siswa memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai bagian dari penelitian, seperti yang dijelaskan oleh Agung (2014). Sementara itu, *intact group* berarti bahwa pengambilan sampel dilakukan pada kelompok utuh, yaitu kelas, bukan individu secara acak. Jadi, dalam penelitian ini, pemilihan sampel dilakukan dari beberapa kelas yang sudah ada, tanpa mengubah komposisi kelas tersebut, karena tidak memungkinkan untuk mengubah kelompok kelas yang telah ditentukan sebelumnya.

Teknik undian dilakukan dengan menggunakan aplikasi *spin the wheel*, yang berisi nama-nama kelompok yang ada dalam populasi. Setelah aplikasi diaktifkan, dua nama kelompok akan terpilih secara acak dan dijadikan sampel penelitian. Setelah itu, kedua kelompok yang terpilih diberikan *pre-test* untuk menyetarakan kondisi awal sebelum perlakuan. Jumlah peserta dalam penelitian ini adalah 59 orang. Skor *pre-test* yang didapatkan kemudian digunakan untuk uji kesetaraan dengan metode Anava satu jalur, dengan tingkat kepercayaan 5%. Dari uji awal, kelas yang dicoba dan kelas yang dijadikan perbandingan memiliki nilai F untuk partisipasi belajar sebesar 0,450 dengan tingkat signifikansi 0,505. Untuk hasil belajar siswa, nilai F adalah 1,970 dan tingkat signifikansinya adalah 0,166. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, keputusan yang diambil adalah bahwa sampel tersebut memiliki variasi yang sama. Artinya, tidak ada perbedaan dalam cara siswa belajar dan hasil belajarnya di pelajaran IPAS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa kedua kelompok berada dalam situasi yang sama sebelum menerima perlakuan. Jadi, perbedaan hasil yang diperoleh nantinya bisa dikaitkan dengan cara belajar yang digunakan dalam penelitian ini. Selanjutnya, sambil menggunakan sampel yang sudah disamakan, dilakukan pengundian lagi untuk memilih kelas eksperimen (SD Negeri 23 Pemecutan) dan kelas kontrol (SD Negeri 2 Pemecutan).

Metode yang diterapkan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah pendekatan non-tes yang menggunakan kuesioner untuk menilai partisipasi dalam pembelajaran, serta tes untuk mengevaluasi hasil belajar IPAS. Kuesioner merupakan serangkaian pertanyaan/pernyataan yang memiliki hubungan dengan objek yang akan dinilai, yang bertujuan

untuk menghasilkan informasi/data yang diperlukan (Dantes, 2021). Pengujian instrumen tes pengumpulan data harus melewati tahapan pengujian terlebih dahulu. Pengujian instrumen tes dilakukan dengan mengujicobakan instrumen pada kelompok kelas yang lebih tinggi dari kelas sampel. Setelah diujicobakan, nilai hasil uji instrumen partisipasi belajar diuji validitasnya dengan uji validitas isi, uji validitas empiris, dan uji reliabilitas. Didasarkan atas uji instrumen kuesioner dihasilkan 30 kuesioner yang valid dan dapat dipergunakan untuk mengukur partisipasi belajar. Untuk mengecek kevalidan tes hasil belajar, kita melakukan beberapa pengecekan, yaitu: uji kesesuaian isi, uji kesesuaian soal, uji perbedaan kemampuan, uji tingkat kesulitan, dan uji konsistensi. Hasil uji tes tersebut diperoleh 30 soal untuk tes hasil belajar. Adapun kisi-kisi dari kuisisioner partisipasi belajar dan hasil belajar dengan bentuk soal pilihan ganda dijelaskan dalam tabel 2 dan 3 berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Partisipasi Belajar

Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Item	
		Positif	Negatif
Partisipasi Belajar	Partisipasi bertanya.	1, 8	14, 22
	Partisipasi menjawab.	2, 9	15, 23
	Menuntaskan tugas yang diberikan.	3, 30	16, 24
	Partisipasi dalam diskusi kelompok.	10, 17	19
	Mencatat penjelasan guru.	11, 18	4, 25
	Mampu memecahkan soal di papan tulis.	5, 12	26, 29
	Menyelesaikan ulangan secara individu.	6, 20	13, 27
	Menyimpulkan materi di akhir pelajaran.	7, 21	28

Sebuah penelitian tak akan terlepas dari sebuah variabel karena variabel merupakan suatu konsep penting yang harus ada dalam penelitian termasuk penelitian pengembangan. Agung (2014) berpendapat bahwa variabel adalah gejala berupa konsep yang menjadi inti dari suatu penelitian. Ada dua variabel yaitu dalam penelitian ini ada satu faktor yang tidak

tergantung dan dua faktor yang tergantung. Menurut Sugiyono (2012), variabel independen adalah komponen yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi atau mengubah variabel dependen atau variabel terikat. Kelompok eksperimen digunakan sebagai variabel independen dalam penelitian ini. Model pembelajaran Turnamen Tim (X1) digunakan pada kelompok yang mencoba hal baru, sedangkan kelompok kontrol menggunakan cara belajar biasa. Ada dua jenis variabel: variabel yang dapat diubah dan variabel yang tergantung. Variabel terikat juga disebut variabel yang dipengaruhi (Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini, yang diukur adalah seberapa terlibat seseorang dalam belajar dan seberapa baik hasil belajarnya.

TGT merupakan Salah satu jenis pembelajaran kolaboratif yang mengintegrasikan aktivitas belajar dalam kelompok dengan persaingan di antara kelompok-kelompok yang ada. TGT adalah metode pembelajaran yang sederhana untuk diterapkan, melibatkan semua siswa untuk ikut serta tanpa melihat perbedaan status, membuat siswa saling mengajarkan, serta ada elemen permainan dan dukungan (Slavin, 2011). Berdasarkan Wijaya (2019), TGT adalah cara belajar yang melibatkan kerja sama dalam kelompok sambil juga bersaing dengan kelompok lain. Model ini mengajak siswa untuk ikut serta secara aktif dalam belajar dengan menggunakan permainan akademis yang memiliki elemen kompetisi.

Partisipasi belajar adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, mencakup aspek fisik, mental, dan emosional. Ini berarti siswa tidak hanya sekadar hadir secara fisik di kelas, tetapi juga terlibat secara aktif melalui mendengarkan, bertanya, berinteraksi dengan teman dan guru, serta berkontribusi dalam diskusi atau aktivitas kelompok (Arends, 2012). Partisipasi aktif siswa merupakan elemen penting membuat cara belajar yang baik dan mendapatkan hasil belajar yang terbaik. Partisipasi belajar merupakan keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai hasil yang lebih baik dan bermakna. Anizar (2016) mengemukakan bahwa partisipasi belajar adalah bagian dari kegiatan akademik dan non-akademik yang melibatkan aspek perilaku, emosional, dan kognitif siswa.

Hasil belajar berarti kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mempelajari sesuatu (Sudjana, 2019). Dimiyati dan Mudjiono (2021) mengatakan bahwa hasil belajar terjadi karena adanya interaksi antara aktivitas belajar

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

Tujuan Pembelajaran	Lingkup Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal
Mencari tahu ragam informasi tentang daerah tempat tinggal melalui peta digital maupun konvensional	Menjelaskan mengenai peta	menjelaskan pengertian peta. membedakan jenis peta. menyebutkan unsur-unsur peta dan fungsinya.	C1 C4 C2	1 2, 3, 7 4
	Menjelaskan syarat, jenis dan manfaat peta	menginterpretasi skala pada peta. memahami fungsi dari komponen inset peta. mengklasifikasikan jenis peta berdasarkan informasi yang disajikan.	C4 C2 C3	5 6, 11, 12 8, 10
		menentukan langkah awal dalam membuat peta. mengidentifikasi komponen dalam pembuatan peta. menjelaskan faktor penentu letak geografis.	C3 C3 C1	9 13 14, 15
Menganalisis hubungan dari ragam informasi yang ada di peta dan temuan lainnya, seperti batas wilayah dan bentang alam	Menjelaskan berbagai bentang alam	menghubungkan letak geografis dengan iklim. menginterpretasi informasi letak astronomis suatu wilayah dari peta. menyebutkan contoh bentang alam dataran tinggi. menghubungkan mata pencaharian dengan kondisi lingkungan. menjelaskan proses pembentukan bentang alam.	C3 C4 C1 C3 C2	16 17, 18, 19 20, 21, 22 23 24, 25, 26, 27
	Mengidentifikasi kisi-kisi lapisan bumi	mengidentifikasi lapisan bumi berdasarkan gambar penampang Bumi. membedakan antara bentang alam untuk obyek wisata.	C1 C3	28, 29 30

dan mengajar. Menurut penjelasan Susanto (2020) perubahan ini meliputi kemampuan berpikir, emosi, dan keterampilan fisik, yang merupakan akibat dari proses belajar. Di sisi lain, Purwanto (2018) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan dalam perilaku yang terjadi setelah siswa menjalani proses pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pendidikan. Dari penjelasan yang ada, karena pengalaman belajar mereka. Proses ini melibatkan tiga hal: pengetahuan (apa yang kita tahu), sikap (cara kita bersikap), dan keterampilan (kemampuan kita melakukan

sesuatu). Semua ini bisa diukur dan dinilai untuk melihat seberapa baik kita mencapai tujuan belajar.

Informasi yang diperoleh dalam penelitian ini mencakup data mengenai keterlibatan peserta dalam proses belajar serta hasil pembelajaran IPAS. Metode yang diterapkan untuk menganalisis data dari eksperimen yang melibatkan satu faktor yang tidak tergantung (model pembelajaran) dan dua faktor yang tergantung (partisipasi belajar dan hasil belajar) adalah Analisis Multivariat Varians (MANOVA). Nilai ulangan sebelumnya yang diperoleh dari dua grup, yaitu grup eksperimen dan grup kontrol, tidak hanya dimanfaatkan untuk mengevaluasi kesetaraan antara kelompok-kelompok tersebut, tetapi juga berfungsi untuk menilai kemampuan awal mengenai materi yang akan diajarkan. Hasil penelitian yang didapat dikumpulkan dan diperiksa secara bertahap. Langkah-langkahnya adalah: a) analisis menjelaskan, b) pemeriksaan syarat, c) pengujian dugaan.

Analisis deskripsi digunakan untuk menjelaskan data yang didapat, yaitu tentang partisipasi dalam belajar dan hasil belajar di pelajaran IPAS. Untuk itu, kita mencari rata-rata, nilai tengah, angka yang paling sering muncul, selisih antara nilai tertinggi dan terendah, serta deviasi standar. Data akan dideskripsikan berbentuk tabel.

Pengujian hipotesis dapat dianalisis jika data yang berasal dari sampel harus bersumber dari populasi yang benar-benar berdistribusi normal untuk memastikan dilakukannya uji normalitas dari data yang dimiliki. Analisis yang dilakukan dalam pengujian normalitas sebaran data pada dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS 26.00 for Windows*. Kemudian untuk menarik simpulan analisis dilakukan dengan melakukan perbandingan hasil analisis yang diperhatikan yaitu pada uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Data yang berdistribusi normal adalah data yang hasil analisisnya menyatakan angka signifikansi (sig.) $> 0,05$.

Uji homogenitas ditujukan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan antar kelompok yang terjadi saat uji hipotesis. Data yang nilai probabilitasnya lebih dari 0,05 adalah data yang variannya bersifat homogen (Candiasa, 2010:204). Kami memakai komputer dengan program *IBM SPSS 26.00* untuk menguji apakah variansnya sama. Hasil uji kesamaan varians dilihat dari nilai uji Barlett melalui uji Box'M (Matriks Box). Data dikatakan homogen apabila nilai Box'M lebih rendah dari nilai χ^2 tabel, nilai F hitung lebih rendah dari nilai F kritis dan dengan

nilai signifikansi yang didapat harus lebih besar dari 0,05.

Hubungan atau korelasi antar variabel dependen perlu diketahui tingkat signifikansinya, untuk mengetahuinya perlu dilakukan analisis data melalui uji korelasi antar variabel dependen. Apabila data variabel dependen ditemukan hubungan atau korelasi yang relatif tinggi, hal ini menunjukkan bahwa terdapat aspek-aspek ketidaksamaan yang diukur pada variabel-variabel itu atau dapat dikatakan bahwa kedua variabel memiliki perbedaan. Uji korelasi antar variabel terikat memiliki sinonim dengan uji multikolinearitas, pengujian dilakukan dengan korelasi Pearson. Bila diperoleh nilai $r_{xy} > 0,8$ antara efikasi diri dan minat belajar siswa, sehingga kedua variabel terikat disebut kolineritas, sebaliknya bila diperoleh nilai $r_{xy} < 0,8$ maka dinyatakan tidak kolineritas (Candiasa, 2020). Jika nilai signifikansi (sig.) lebih dari 5% ($\text{sig.} > 0,05$), berarti bisa disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara variabel yang sedang diperiksa. Jika hasil analisis menunjukkan bahwa semua variabel yang dipelajari tidak saling berhubungan, maka analisis bisa dilanjutkan ke pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis multivariate.

Setelah uji prasyarat dipenuhi maka pengujian hipotesis dapat dilaksanakan. Uji Manova dan Anava satu jalur digunakan untuk menguji hipotesis pada data yang menunjukkan peningkatan skor. Hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1) adalah dua kategori pengujian hipotesis. Hipotesis statistik yang diperiksa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: perhitungan dilakukan menggunakan *IBM SPSS 26.00* untuk Windows.

Menguji hipotesis 1 dan 2 dilakukan dengan *Analisis One Way Anava* (anava satu jalur atau Anova) dengan batas pengujian yang ditetapkan 5%. H_0 ditolak jika nilai F kurang dari 0,05. Hipotesis 3 diuji menggunakan Manova (Analisis Varians Multivariat) dengan batas signifikansi 5%. H_0 ditolak jika angka F kurang dari 0,05. Data yang dipelajari adalah hasil dari tes setelah pembelajaran mengenai seberapa aktif siswa belajar dan hasil belajar mereka dalam pelajaran IPAS di kelas IV SD. Ketiga hipotesis dianalisis menggunakan program *IBM SPSS-26.00* untuk Windows.

3. Hasil dan Pembahasan Hasil

Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan dalam cara siswa ikut belajar dan hasil belajar mereka di pelajaran IPAS setelah memakai cara belajar

TGT. Studi ini mengumpulkan data tentang jumlah siswa yang masuk ke kelas IV di SD Gugus Tuanku Imam Bonjol di Kecamatan Denpasar Barat yang aktif dan berprestasi. Kami mengumpulkan data untuk penelitian ini melalui kuesioner dan tes.

Penelitian ini dibuat sebagai jenis penelitian yang mirip dengan eksperimen dan menggunakan desain Posttest Hanya Kelompok Kontrol. Proses analisis data dalam penelitian ini diawali dengan pemerolehan data dengan *posttest*, menganalisis secara deskriptif, dilakukan pemeriksaan syarat analisis dengan menguji apakah data berdistribusi normal, memeriksa kesamaan varian, dan melakukan uji hipotesis menggunakan analisis ANOVA dan MANOVA.

Dalam penelitian ini, data berikut diperoleh: Partisipasi siswa dalam belajar kelompok yang diajarkan dengan cara Turnamen Permainan Tim, serta hasil belajar IPAS dari kelompok siswa yang diajarkan dengan cara yang sama, keterlibatan siswa dalam belajar kelompok yang tidak diajarkan menggunakan metode Turnamen Permainan Tim, dan hasil belajar mereka dalam pelajaran IPAS yang juga tidak diajarkan dengan metode tersebut. Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan diperoleh data pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif				
	Kelas	Mean	Std. Deviation	N
Partisipasi Belajar	Kontrol	117,45	6,737	31
	Eksperimen	125,50	7,285	28
	Total			59
Hasil Belajar	Kontrol	78,58	4,972	31
	Eksperimen	87,32	4,347	28
	Total			59

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata nilai partisipasi belajar untuk kelompok kontrol adalah 117,45, dengan rata-rata 125,50, kelompok eksperimen memiliki standar deviasi 7,285, sementara kelompok lainnya memiliki standar deviasi 6,737. Nilai rata-rata dari hasil belajar IPAS menunjukkan bahwa kelompok kontrol mendapat rata-rata 78,58 dengan variasi 4,972, kelompok yang diuji memperoleh rata-rata lebih tinggi, yaitu 87,32, dengan variasi 4,347.

Sebelum kita menguji dugaan, kita harus terlebih dahulu melakukan pemeriksaan syarat atau asumsi. Untuk melakukan uji hipotesis, kita perlu data yang memenuhi syarat, yaitu data harus berdistribusi normal, homogen dan tidak terjadi korelasi antar variabel terikat. Data yang diuji adalah Data setelah uji tentang keterlibatan

dalam belajar dan hasil belajar siswa dari kelas uji dan kelas biasa..

Baik siswa yang mengikuti Turnamen Pertandingan Tim maupun yang tidak memiliki hasil dengan nilai sig lebih dari 0,05, berdasarkan analisis data tentang keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka dalam pelajaran IPAS. Ini menunjukkan bahwa semua data terdistribusi secara normal. Maka, keseluruhan data dinyatakan berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas varians nilai signifikansi yang diperoleh lebih tinggi dari 0,05 ($0,092 > 0,05$). Artinya, Matriks varian kovarian untuk data partisipasi belajar dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah memenuhi syarat uji kesamaan varians. Jadi, semua data memiliki distribusi yang sama. Uji korelasi antara variabel dilakukan untuk melihat seberapa kuat hubungan antara variabel yang dipengaruhi. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rxy atau Pearson Correlation antara kedua variabel adalah 0,245, yang kurang dari 0,8. Selain itu, nilai signifikansi lebih besar dari 0,061, yang berarti lebih dari 0,05. Jadi, bisa disimpulkan bahwa kedua hal itu tidak ada hubungannya. Ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel tidak penting atau tidak ada hubungan antara variabel, jadi uji MANOVA bisa dilakukan. Setelah syarat uji sudah dipenuhi, kita bisa melanjutkan ke uji hipotesis.

Uji hipotesis 1 dilakukan untuk melihat apakah model pembelajaran TGT dapat mempengaruhi partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Dijelaskan pada tabel 5, hipotesis 1 diuji dengan menggunakan analisis varians satu arah. Digunakan kriteria perbandingan nilai F_{hitung} pada taraf signifikansi 5%.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi hasil Analisis Anova pada Variabel Partisipasi Belajar

Anava Satu Jalur					
	JK	df	RJK	F	Sig
Antar Grup	952,984	1	952,984	19,437	0,000
Dalam Grup	2794,677	57	49,029		
Total	3747,661	58			

Berdasarkan hasil uji satu jalur, didapatkan nilai $F = 19,437$ dan nilai signifikansinya 0,000. Ada kesimpulan bahwa ada perbedaan yang nyata dalam partisipasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dan siswa yang tidak, karena angka pentingnya kurang dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa menggunakan metode belajar kelompok TGT membuat siswa lebih terlibat saat belajar IPAS.

Uji Hipotesis 2 dilakukan untuk melihat apakah metode belajar menggunakan turnamen tim membuat hasil belajar IPAS menjadi lebih baik. Dijelaskan pada tabel 6, hipotesis 2 diuji dengan menggunakan *one way analysis of variance* (ANAVA A) dengan *statistic variance* (F tengah/F antar). Kriteria yang digunakan adalah membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi hasil Analisis Anova pada Variabel Hasil Belajar

Anava Satu Jalur					
	JK	df	RJK	F	Sig
Antar Grup	1124,00	5	1124,00	51,18	0,00
Dalam Grup	1251,65	6	21,959	7	0
Total	2375,66	11			
		1			
		8			

Dari hasil analisis di atas, didapat nilai $F = 51,187$ dan nilainya sangat penting, yaitu 0,000. Karena nilainya kurang dari 0,05, kita dapat mengatakan bahwa hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran kooperatif TGT sangat berbeda dari siswa yang tidak menggunakannya. Jadi, hasil ini menunjukkan bahwa metode belajar kelompok TGT membantu siswa belajar lebih baik dalam pelajaran IPAS.

Pengujian hipotesis 3 dilakukan untuk melihat apakah cara belajar TGT bisa meningkatkan keikutsertaan dan hasil belajar siswa kelas IV di SD Gugus Tuanku Imam Bonjol dalam pelajaran IPAS. Untuk menguji hipotesis 3, dilakukan uji-F menggunakan MANOVA di program IBM SPSS Statistics 26.00. Kriteria pengujiannya adalah tingkat signifikansi $F = 5\%$ (0,05), yang berarti jika nilai signifikansinya. Jika nilai sig itu 0,05 atau kurang, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika nilai sig lebih dari 0,05, maka kita menerima H_0 dan menolak H_1 . Ini berarti kita setuju dengan H_0 dan tidak setuju dengan H_1 . Hasil uji MANOVA disajikan dalam tabel 7 berikut.

Hasil analisis MANOVA menunjukkan bahwa hipotesis nol tidak diterima, dan hipotesis alternatif diterima. Nilai signifikansi untuk uji Pillai, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root adalah kurang dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan yang tidak menggunakan TGT, metode pembelajaran kooperatif TGT membantu siswa lebih terlibat dan belajar lebih banyak.

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Hasil Analisis Manova

Tes Multivariat Analisis Varians ^a							
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	
Intercept	Pillai's Trace	0,999	21186,147 ^b	2,00	56,000	0,000	
	Wilks' Lambda	0,001	21186,147 ^b	2,00	56,000	0,000	
	Hotelling's Trace	756,648	21186,147 ^b	2,00	56,000	0,000	
	Roy's Largest Root	756,648	21186,147 ^b	2,00	56,000	0,000	
Kelas	Pillai's Trace	0,593	40,774 ^b	2,00	56,000	0,000	
	Wilks' Lambda	0,407	40,774 ^b	2,00	56,000	0,000	
	Hotelling's Trace	1,456	40,774 ^b	2,00	56,000	0,000	
	Roy's Largest Root	1,456	40,774 ^b	2,00	56,000	0,000	

a. Design: Intercept + Kelas

b. Exact statistic

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa cara bermain Tim di Turnamen membuat siswa lebih percaya diri dan lebih ingin belajar. Siswa yang menggunakan gaya ini berbeda dari yang tidak. Setelah menganalisis dengan MANOVA menggunakan program IBM SPSS Statistic 26.00 untuk Windows, hasilnya menunjukkan angka penting lebih kecil dari 0,05. This shows that the fourth-grade students in the Tuanku Imam Bonjol group, West Denpasar district, belajar dan mendapatkan hasil yang lebih baik karena pengaruh dari Turnamen Game Tim.

Berdasarkan analisis yang menunjukkan bahwa semakin banyak orang ikut belajar, semakin baik hasil belajarnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa jika siswa lebih aktif dalam belajar, hasil belajarnya akan semakin baik. Ini menunjukkan bahwa model turnamen permainan tim bisa meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS. Penelitian ini menunjukkan bahwa model permainan tim bisa bersama-sama meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa di kelas IV.

Secara teoritis partisipasi belajar adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, mencakup aspek fisik, mental, dan emosional. Ini berarti siswa tidak hanya sekadar hadir secara fisik di kelas, tetapi juga terlibat secara aktif melalui mendengarkan, bertanya, berinteraksi dengan teman dan guru, serta berkontribusi dalam diskusi atau aktivitas kelompok (Arends, 2012). Hasil belajar berarti kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka belajar (Sudjana, 2019). Penerapan model TGT

yang telah dirancang dapat membentuk partisipasi belajar dan hasil belajar siswa. Meningkatkan partisipasi belajar dan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan mengajak siswa secara aktif melakukan pembelajaran IPAS melalui pembelajaran dengan penerapan model TGT karena model pembelajaran ini menekankan terhadap keaktifan siswa. Model pembelajaran TGT merupakan pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan semua siswa tanpa membedakan status, melibatkan siswa sebagai tutor untuk teman-teman mereka, dan ada elemen permainan serta penguatan (Slavin, 2015).

Dalam penerapan model pembelajaran TGT, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa karena mereka terlibat langsung dan bekerja dalam tim. Dalam pelaksanaan model ini, guru memfasilitasi siswa dengan lembar kerja peserta didik dan beberapa permainan untuk mendukung kesuksesan dari penerapan model pembelajaran TGT. Hal ini terbukti juga jika ditinjau dari sudut empiris, model pembelajaran TGT mampu mendorong munculnya dimensi partisipasi belajar dan hasil belajar dalam diri siswa. Dari kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen siswa kelas IV sangat bersemangat belajar menggunakan model pembelajaran TGT, oleh karena itu kepercayaan diri dan minat belajar siswa pun meningkat. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Slavin (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan, seperti TGT, dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian Wahyudi (2018) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dalam pembelajaran IPA meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah.

Berdasarkan pemaparan di atas penerapan model pembelajaran TGT meningkatkan partisipasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Model pembelajaran kooperatif tersebut mampu mengarahkan siswa untuk menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, sehingga kepercayaan diri dan minat belajar siswa tumbuh dengan lebih baik. Meskipun penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan partisipasi belajar dan hasil belajar siswa, penting untuk diingat bahwa beberapa keterbatasan penelitian perlu dipertimbangkan untuk diperbaiki pada penelitian berikutnya.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu berfokus pada ruang lingkup satu gugus saja, yaitu Gugus Tuanku Imam Bonjol Kecamatan Denpasar Barat. Hal ini berarti bahwa temuan penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas.

4. Simpulan dan Saran

Setelah semua tahapan penelitian dilakukan mulai dari identifikasi masalah, menyusun proposal, seminar proposal, meninjau secara teoritis dan praktis, penyusunan instrumen penelitian yang disertai dengan uji judges dan uji coba instrumen, pemberian perlakuan, pengumpulan data, analisis data sampai interpretasi hasil analisis data. Berdasarkan hasil temuan-temuan dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dalam pembelajaran IPAS terhadap partisipasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Gugus Tuanku Imam Bonjol Kecamatan Denpasar Barat. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan model TGT terhadap partisipasi dan hasil belajar IPAS siswa secara simultan pada siswa kelas IV Gugus Tuanku Imam Bonjol Kecamatan Denpasar Barat.

Daftar Pustaka

- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Anizar. (2016). Model Pembelajaran Guided Teaching untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI. *Jurnal Education*, II(1).
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Brown, A., & Thompson, B. (2020). *A Comparative Study of Cooperative Learning Models: TGT vs. Conventional Methods in Science Education*. New York: Academic Press.
- Candiasa, I M. (2010). *Statistik Multivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Chen, W., & Liu, H. (2021). Enhancing Elementary Students' Science Learning Through Teams Games Tournament: A Comparative Study. *International Journal of Science Education*, 43(5), 678-694.
- Dantes, Nyoman. (2021). *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Dimiyati & Mudjiono. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Huda, M. (2021). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (11th ed.). Pearson.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. Paris: OECD Publishing.
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2022). Penerapan Model Team Games Tournament untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Proses Sains Siswa dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(2), 220-232.
- Purwanto. (2018). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, A. R., Suciati, S., & Ramli, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 1-10.
- Rahmawati, dkk. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Pembelajaran TGT kelas IV SD Negeri 2 Gombang. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 15-22.
- Sari, M., Putri, A., & Lestari, D. (2022). *Challenges in Implementing Cooperative Learning TGT in Elementary Schools*. Jakarta: PT Gramedia.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruizz Media.
- Slavin, R.E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2009). *Educational Psychology: Theory and Practice* (9th ed.). Boston: Pearson Education
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (3rd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Pearson Education
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media.
- Wahyudi, A. (2018). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Widodo, A., Rochintaniawati, D., & Riandi. (2020). Analisis Konten IPAS dalam Kurikulum Sekolah Dasar di Indonesia. *Mimbar Sekolah Dasar*, 7(1), 50-65.
- Wijaya, H. (2021). Penerapan Model Team Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 119-131.