



## Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Biologi di SMP Negeri 19 Palu

<sup>1</sup>Nurul Inaya Aziza, <sup>2</sup>Mohammad Jamhari, <sup>3\*</sup>Yulia Windarsih, <sup>4</sup>Gamar, B. N. Shamdas, <sup>5</sup>Rafiqah, <sup>6</sup>Zulaikhah Dwi Jayanti

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Indonesia.

\*Corresponding Author e-mail: [yuliawindarsih777@gmail.com](mailto:yuliawindarsih777@gmail.com)

Received: May 2025; Revised: May 2025; Accepted: June 2025; Published: June 2025

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA Biologi siswa di SMP Negeri 19 Palu. Model pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung menurunkan interaksi dan partisipasi siswa, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih aktif dan inovatif, seperti TGT dengan media KOKAMI untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperiment* dengan desain *post-test only control group*. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas dan tes hasil belajar, dengan sampel yang diambil secara *purposive*. Analisis data dilaksanakan secara kuantitatif melalui perbandingan skor rata-rata kelas eksperimen dan kontrol. Hasil uji-t menggunakan SPSS ver.29 menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,001 < \alpha < 0,05$ . Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang menyatakan adanya perbedaan signifikan aktivitas dan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif TGT berbantuan media KOKAMI berpengaruh nyata dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA Biologi. Model ini memiliki potensi untuk diterapkan lebih luas guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di tingkat sekolah menengah.

**Kata Kunci:** *Team games tournament*; kotak kartu misterius (KOKAMI); aktivitas belajar; hasil belajar

**Abstract:** This study aims to determine the effect of *Team Games Tournament* (TGT) cooperative learning model assisted by *Mysterious Card Box* (KOKAMI) media on students' *Biology Science* learning activities and outcomes at SMP Negeri 19 Palu. Teacher-centered learning models tend to reduce student interaction and participation, so a more active and innovative approach is needed, such as TGT with KOKAMI media to improve student learning activities and outcomes. The research method used was *quasi-experiment* with *post-test only control group* design. Data were collected through activity observations and learning outcome tests, with samples taken *purposively*. Data analysis was carried out quantitatively through comparison of the average scores of experimental and control classes. The *t*-test results using SPSS ver.29 showed a significance value (2-tailed) of  $0,001 < \alpha < 0,05$ . Thus, the alternative hypothesis ( $H_1$ ) which states that there is a significant difference in activity and learning outcomes between the experimental and control classes is accepted. This shows that the application of the TGT cooperative model assisted by KOKAMI media has a real effect in increasing the activity and learning outcomes of *Biological Science*. This model has the potential to be applied more widely to improve the quality of science learning at the secondary school level.

**Keyword:** *Team games tournament*; *mysterious card box* (KOKAMI); learning activity; learning result

**How to Cite:** Aziza, N., Jamhari, M., Windarsih, Y., Shamdas, G., Rafiqa, R., & Jayanti, Z. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Biologi di SMP Negeri 19 Palu. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 13(2), 1268-1280. doi:<https://doi.org/10.33394/bioscientist.v13i2.15769>



<https://doi.org/10.33394/bioscientist.v13i2.15769>

Copyright© 2025, Aziza et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



### PENDAHULUAN

Pembelajaran biologi menjadi salah satu bidang ilmu yang ikut berkontribusi dalam peningkatan potensi belajar siswa yang memfokuskan pada pengetahuan saintis, keterampilan, maupun kepribadian siswa (Jonita, 2018). Dalam implementasi pendidikan di sekolah, hal yang diharapkan adalah terpenuhinya tujuan pembelajaran.

Proses interaksi antara guru dan siswa menjadi salah satu faktor pemicu utama dalam mewujudkan hal tersebut (Fakhrurrazi, 2018) dengan melibatkan komunikasi dua arah, di mana guru tidak hanya mengajar, tetapi juga memiliki peran mendengarkan, memahami dan menyesuaikan metode pembelajaran agar sesuai dengan gaya belajar siswa (Hafizha *et al.*, 2022). Gaya belajar merupakan sebuah pendekatan individual dalam memusatkan perhatian dan pemahaman informasi baru melalui berbagai persepsi (Budi *et al.*, 2021). Guru berperan penting dalam menghidupkan suasana belajar dan meningkatkan motivasi siswa (Rosyidah, 2022), akan tetapi pada kenyataan yang umum terjadi, implementasi model pembelajaran seringkali berpusat pada guru, yang semestinya memberikan ruang seluas-luasnya kepada siswa sebagai upaya pengembangan kemampuan dan menggali pengetahuan (Pulungsari, 2015). Menyadari realita tersebut, diperlukan adanya ketepatan dalam pemilihan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan siswa era sekarang adalah model *Team Games Tournament* (TGT) yang dapat dipadukan dengan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI).

Permasalahan serupa yang dipaparkan di atas juga terjadi di kelas VIII SMP Negeri 19 Palu, Sulawesi Tengah. Model pembelajaran yang kurang tepat dan gaya mengajar guru yang kurang mampu membangun keaktifan siswa menyebabkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi menurun dan tujuan pembelajaran tidak tercapai (Adawiyah, 2021). Hasil observasi dan wawancara dengan guru di sekolah tersebut menunjukkan bahwa guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dan pembelajaran yang dominan berpusat pada guru. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata kelas VIII hanya mencapai 72,74. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa pencapaian nilai akhir pada mata pelajaran IPA Biologi belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah disepakati, yaitu 75. Tidak tercapainya KKM ini menjadi salah satu permasalahan utama dalam proses pembelajaran.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, pemilihan model belajar yang membawa suasana yang menyenangkan dan berpusat pada siswa dapat menjadi solusi jitu seperti model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) (Zulhijrah *et al.*, 2024). Model TGT yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang mengusung sebuah konsep kerja sama antar tim, melalui kelompok kecil yang saling bekerja sama memaksimalkan situasi belajar guna terwujudnya tujuan pembelajaran (Ariyani, 2016). Penerapan model pembelajaran yang tepat perlu didukung oleh pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga harus mendukung karakteristik model, seperti interaksi dan kerja sama antar siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) yang dimodifikasi dan dikembangkan untuk menunjang penerapan model kooperatif TGT secara optimal (Istiqomah, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya telah banyak menggunakan model kooperatif TGT untuk memecahkan beragam permasalahan siswa di kelas seperti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar, meningkatkan keaktifan siswa, dan merangsang kemampuan berpikir kritis siswa (Sugiata, 2018; Ula & Jamilah, 2023; Fauziah & Anugraheni, 2020). Penerapan model kooperatif TGT disinyalir mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih santai, fleksibel, menantang, dan menyenangkan dengan aspek utama adalah kerja sama antar individu dalam satu kelompok kecil (Thalita *et al.*, 2019). Efektivitas model pembelajaran akan semakin terlihat apabila dikombinasikan dengan penggunaan media (Umbara *et al.*, 2020). TGT termasuk model pembelajaran yang penerapannya cenderung fleksibel, artinya dapat digunakan dalam memecahkan permasalahan

siswa pada berbagai jenjang sekolah, kelas, dan disiplin ilmu, termasuk pada mata pelajaran IPA Biologi untuk siswa SMP. Dalam penelitian ini, media KOKAMI digunakan karena dapat membuat suasana belajar semakin hidup, namun guru juga diharuskan untuk mengelola kelas dengan baik guna memastikan siswa tetap dapat mengikuti alur pembelajaran tanpa membuat suasana gaduh.

Berdasarkan hasil penelitian Rahayu *et al.* (2022) model kooperatif TGT berbantuan KOKAMI secara signifikan memberikan peningkatan prestasi belajar pada siswa kelas XI jurusan IPA pada pelajaran kimia dengan materi termokimia di SMA Negeri 1 Tambusai Utara. Sebelum penerapan model kooperatif TGT berbantuan KOKAMI, hanya 35% siswa pada kelas eksperimen yang berhasil mencapai KKM pada materi termokimia. Pengambilan sampel pada penelitian ini memakai *quasi eksperimen* dengan rancangan berupa *pretest posttest*. Irawan (2017) juga menerapkan model kooperatif TGT dalam penelitiannya yang berupa penelitian tindakan kelas (PTK) pada mata pelajaran matematika siswa kelas XII IPS. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas XII IPS SMA Bina Mulya Gadingrejo. Mengacu pada beberapa hasil penelitian relevan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), maka dari itu peneliti mencoba melakukan penelitian dengan model yang sama dengan penambahan pada penggunaan media KOKAMI yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan instrumen evaluasi pelajaran IPA biologi. Peneliti juga secara khusus merancang penelitian ini untuk diterapkan pada mata pelajaran IPA Biologi di SMPN 19 Palu dan sekolah ini belum pernah menerapkan model pembelajaran TGT.

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan secara jelas dan rinci pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Biologi di SMP Negeri 19 Palu. Bagi pendidik dan calon pendidik, model TGT berbantuan KOKAMI dalam penelitian ini diharapkan menjadi alternatif untuk lebih efektif dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi variabel permasalahan utama yang diukur dalam penelitian ini. Secara riil, penelitian ini berkontribusi pada penyediaan informasi dalam penerapan model TGT dengan bantuan KOKAMI sebagai referensi bagi guru dalam menciptakan suasana kelas yang menarik dan menyenangkan sebagai langkah awal peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* yang memiliki desain penelitian berupa *post-test only control group design*. Dilakukan perlakuan yang berbeda antara kelompok eksperimen dan control, guna melihat perbedaan dalam penggunaan model pembelajaran yang diterapkan (Saputra *et al.*, 2017). Pada kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI), sedangkan pada kelas kontrol menerapkan pembelajaran konvensional berbantuan media *Power Point Presentation* (PPT). Desain dari penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Desain penelitian

Kelas	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X	O <sub>1</sub>
Kontrol	-	O <sub>2</sub>

(Sumber: Normalisa, 2023)

**Keterangan:**

X = Melakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI)

O<sub>1</sub>/O<sub>2</sub> = *Post-test* kelas eksperimen dan kontrol

Populasi yang diambil pada penelitian ini berasal dari keseluruhan siswa kelas VIII di SMP Negeri 19 Palu. Keseluruhan siswa berjumlah 101 orang yang tersebar pada empat kelas, yaitu VIII A, VIII B, VIII C, dan VIII D. Dengan rincian pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Populasi penelitian kelas VIII

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
1	VIII A	11	17	28
2	VIII B	16	12	28
3	VIII C	13	11	24
4	VIII D	12	9	21
<b>Jumlah</b>				<b>101</b>

Sampel yang digunakan terdapat di dua kelas, yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol dengan total jumlah sampel sebanyak 56 orang siswa. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan secara *purposive sampling*. Teknik ini adalah cara yang dipakai untuk menentukan sampel berdasarkan pada pertimbangan dan kriteria tertentu (Yunus et al., 2018) yaitu kesetaraan jumlah siswa antar kelas serta kesamaan karakteristik akademik yang mencakup rata-rata nilai dan tingkat kemampuan belajar siswa.

Teknik pengumpulan data penelitian pada aspek kognitif siswa dengan menggunakan soal *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol. Soal dibuat secara subjektif dengan bentuk tes soal pilihan ganda sebanyak 19 nomor, yang masing-masing terdiri dari lima pilihan jawaban. Pada aktivitas belajar siswa, menggunakan lembar observasi dengan mengacu pada beberapa indikator, yaitu *visual activities*, *writing activities*, *listening activities*, *oral activities*, *motor activities*, dan *mental activities*. Teknik ini dilakukan untuk melihat pola tingkah laku suatu kelompok pada kondisi tertentu, yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan pengamat (Sudijono, 2015; Nafs et al., 2023). Adapun rumus persentase yang digunakan untuk menghitung data aktivitas siswa, sebagai berikut:

$$TCR = \frac{\text{skor yang didapatkan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

TCR = Tingkat Capaian Responden

Kategori penentuan aktivitas belajar siswa, menggunakan skala likert, yang dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Kategori penentuan aktivitas belajar siswa

No	Kategori Keaktifan	Persentase Keaktifan Siswa (%)
1	Sangat Aktif	$80 \leq x \leq 100$
2	Aktif	$60 \leq x < 80$
3	Cukup Aktif	$40 \leq x < 60$
4	Kurang Aktif	$20 \leq x < 40$
5	Sangat Kurang Aktif	$0 \leq x < 20$

(Sumber: Thalita et al., 2019)

Penelitian ini menggunakan pengujian validitas dan reliabilitas butir soal. Pada uji validitas butir soal, digunakan rumus *Pearson Product Moment* dalam *Microsoft Office Excel 2019*. Keputusan validitas diambil dengan membandingkan nilai koefisien pearson ( $r$ -hitung) dengan nilai koefisien ( $r$ -tabel). Jika nilai ( $r$ -hitung)  $>$  ( $r$ -tabel) maka hasilnya dianggap valid, dengan taraf signifikansi  $\alpha$  0,05 (Puspasari & Puspita, 2022). Sedangkan pada uji reliabilitas, menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dalam *Microsoft Office Excel 2019*. Sebuah instrumen penelitian dikatakan reliabel, jika nilai *Cronbach's Alpha*  $>$  0,60 (Slamet & Wahyuningsih, 2022).

Prosedur penelitian ini dilaksanakan dengan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan memuat observasi lapangan, analisis tinjauan literatur, menentukan populasi dan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, dan merancang alat ukur pembelajaran. Tahap pelaksanaan memuat pengujian alat ukur pembelajaran, menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan KOKAMI pada kelas eksperimen dan menerapkan metode pembelajaran konvensional berbantuan *Power Point Presentation (PPT)* pada kelas kontrol, penilaian pada lembar observasi aktivitas belajar siswa, serta *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol. Dan pada tahap akhir memuat pengolahan dan analisis data hasil penelitian.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial bertujuan untuk menarik kesimpulan melalui hipotesis, memakai sistem SPSS ver.29 dengan pengujian analisis parametrik pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Pengujian yang dipakai pada analisis parametrik adalah uji-t. Sebelum pengujian, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan teknik *lilliefors test* pada *software* SPSS. Dasar pengambilan keputusannya, apabila nilai signifikansi  $>$  0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, dan begitu juga sebaliknya. Selanjutnya uji homogenitas, ini merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui variasi beberapa data dari populasi memiliki varians yang sama atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji *Levene*. Dasar pengambilan keputusannya, apabila nilai signifikansi  $>$  0,05 maka data yang diperoleh bersifat homogen dan begitu juga sebaliknya.

Data yang telah berdistribusi normal dan homogen, akan dilanjutkan dengan analisis uji-t. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kontrol, dan melihat seberapa jauh hipotesis didukung oleh data yang didapatkan. Dasar pengambilan keputusan uji-t pada taraf signifikansi  $\alpha$  0,05, yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima jika nilai sig (2-tailed)  $<$   $\alpha$  0,05.  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak jika nilai sig (2-tailed)  $>$   $\alpha$  0,05. Adapun hipotesis penelitian ini, sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan aktivitas dan hasil belajar di kelas eksperimen dan kontrol.

$H_1$  = Terdapat perbedaan aktivitas dan hasil belajar di kelas eksperimen dan Kontrol.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Butir soal yang digunakan sebagai parameter pengaruh model TGT berbantuan KOKAMI telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai ( $r$ -hitung)  $>$  ( $r$ -tabel), dan dinyatakan tidak valid apabila nilai ( $r$ -hitung)  $<$  ( $r$ -tabel) dengan taraf signifikansi 95% atau alpha 0,05. Sedangkan pada uji reliabilitas butir soal akan dinyatakan reliabel apabila nilai dari *Cronbach's Alpha*  $>$  0,60, dan dinyatakan tidak reliabel apabila nilai dari *Cronbach's Alpha*  $<$  0,60. Hasil uji validitas dan reliabilitas butir soal dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil uji validitas dan reliabilitas butir soal

Soal	Hasil Uji Validitas				Hasil Uji Reliabilitas		
	r- hitung	r- tabel	Status Validitas	Varians Butir	Nilai <i>Cronbach's</i> <i>Alpha</i>	Standar	Status Reliabilitas
1	0.549	0.361	Valid	0.240	0.80	0.60	Reliabel
2	0.736		Valid	0.254			
3	0.208		Tidak Valid	0.257			
4	-0.303		Tidak Valid	0.254			
5	0.452		Valid	0.259			
6	-0.155		Tidak Valid	0.093			
7	0.490		Valid	0.259			
8	0.687		Valid	0.248			
9	0.247		Tidak Valid	0.144			
10	0.390		Valid	0.185			
11	0.383		Valid	0.257			
12	0.546		Valid	0.254			
13	0.326		Tidak Valid	0.217			
14	0.396		Valid	0.166			
15	0.392		Valid	0.254			
16	0.162		Tidak Valid	0.217			
17	0.527		Valid	0.259			
18	0.446		Valid	0.120			
19	0.633		Valid	0.254			
20	0.018		Tidak Valid	0.230			
21	0.315		Tidak Valid	0.144			
22	0.640		Valid	0.259			
23	0.422		Valid	0.257			
24	0.303		Tidak Valid	0.254			
25	0.178		Tidak Valid	0.254			
26	0.446		Valid	0.120			
27	0.244		Tidak Valid	0.230			
28	0.702		Valid	0.240			
29	0.533		Valid	0.254			
30	0.401		Valid	0.202			

Hasil uji validitas dan reliabilitas diketahui bahwa dari 30 butir soal yang dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas, hanya 19 nomor yang dinyatakan valid. Pada uji reliabilitas menunjukkan bahwa butir soal tersebut dinyatakan reliabel, karena nilai yang ditunjukkan dari *Cronbach's Alpha* (0,80) > 0,60 yang menjadi standar pengambilan keputusannya. Selanjutnya tabulasi lembar observasi aktivitas belajar siswa menggunakan skala likert yang diadaptasi dari Thalita *et al.* (2019) pada kelas eksperimen dan kontrol ditunjukkan sebagai berikut.

**Tabel 5.** Tabulasi observasi aktivitas belajar siswa kelas eksperimen

Absen Siswa	Aktivitas Belajar				Nilai Rata-Rata	$\Sigma$	%	Kategori
	1	2	3	4				
1	50	50	60	65	56	225	56	Cukup Aktif
2	62	67	70	82	70	281	70	Aktif

Absen Siswa	Aktivitas Belajar				Nilai Rata-Rata	$\Sigma$	%	Kategori
	1	2	3	4				
3	55	52	60	65	58	232	58	Cukup Aktif
4	60	52	70	80	66	262	66	Aktif
5	57	62	0	70	47	189	47	Cukup Aktif
6	67	65	70	75	69	277	69	Aktif
7	0	60	67	72	50	199	50	Cukup Aktif
8	62	65	67	70	66	264	66	Aktif
9	57	60	62	80	65	259	65	Aktif
10	65	72	75	82	74	294	74	Aktif
11	67	67	70	80	71	284	71	Aktif
12	60	70	72	72	69	274	69	Aktif
13	57	60	60	62	60	239	60	Aktif
14	57	60	55	60	58	232	58	Cukup Aktif
15	55	57	60	62	59	234	59	Cukup Aktif
16	57	70	0	75	51	202	51	Cukup Aktif
17	47	70	70	72	65	259	65	Aktif
18	60	55	60	70	61	245	61	Aktif
19	0	67	67	70	51	204	51	Cukup Aktif
20	0	60	62	67	47	189	47	Cukup Aktif
21	60	62	67	70	65	259	65	Aktif
22	60	62	72	75	67	269	67	Aktif
23	0	57	62	67	47	186	47	Cukup Aktif
24	70	67	80	80	74	297	74	Aktif
25	60	65	65	67	64	257	64	Aktif
26	60	67	65	70	66	262	66	Aktif
27	65	70	80	82	74	297	74	Aktif
28	55	57	60	62	59	234	59	Cukup Aktif
<b>Rata-Rata Kelas</b>						<b>61,75</b>		

Hasil aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen pada pertemuan I-IV menunjukkan siswa dengan kategori aktif (60-79%) sebanyak 17 orang, kategori cukup aktif (40-59%) sebanyak 11 orang, dengan nilai rata-rata kelas bernilai 61,75. Tabulasi aktivitas belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Tabulasi observasi aktivitas belajar siswa kelas kontrol

Absen Siswa	Aktivitas Belajar				Nilai Rata-Rata	$\Sigma$	%	Kategori
	1	2	3	4				
1	55	60	60	57	58	232	58	Cukup Aktif
2	60	55	60	57	58	232	58	Cukup Aktif
3	50	50	52	55	52	207	52	Cukup Aktif
4	60	60	57	65	61	242	61	Aktif
5	47	50	0	57	39	154	39	Kurang Aktif
6	0	62	60	60	46	182	46	Cukup Aktif
7	50	52	55	57	54	214	54	Cukup Aktif
8	62	65	60	62	62	249	62	Aktif
9	50	50	55	57	53	212	53	Cukup Aktif
10	0	57	60	62	45	179	45	Cukup Aktif
11	55	57	55	57	56	224	56	Cukup Aktif

Absen Siswa	Aktivitas Belajar				Nilai Rata-Rata	$\Sigma$	%	Kategori
	1	2	3	4				
12	57	60	60	65	61	242	61	Aktif
13	0	55	52	57	41	164	41	Cukup Aktif
14	0	57	60	60	44	177	44	Cukup Aktif
15	57	62	67	67	63	253	63	Aktif
16	0	57	55	60	43	172	43	Cukup Aktif
17	52	50	55	60	54	217	54	Cukup Aktif
18	55	52	60	57	56	224	56	Cukup Aktif
19	62	65	70	70	67	267	67	Aktif
20	55	60	0	57	43	172	43	Cukup Aktif
21	52	50	57	60	55	219	55	Cukup Aktif
22	57	60	62	62	60	241	60	Aktif
23	60	57	0	60	44	177	44	Cukup Aktif
24	60	62	65	67	64	254	64	Aktif
25	62	57	60	60	60	239	60	Aktif
26	55	60	57	57	57	229	57	Cukup Aktif
27	50	57	55	57	55	219	55	Cukup Aktif
28	0	57	65	65	47	187	47	Cukup Aktif
<b>Rata-Rata Kelas</b>					<b>53,50</b>			

Hasil aktivitas belajar siswa di kelas kontrol pada pertemuan I-IV menunjukkan siswa dengan kategori aktif (60-79%) sebanyak 8 orang, kategori cukup aktif (40-59%) sebanyak 19 orang, dengan nilai rata-rata kelas bernilai 53,50. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media KOKAMI juga menunjukkan perbedaan skor rata-rata yang signifikan secara statistik pada hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil belajar siswa kelas eksperimen

Absen Siswa	Post Test		Nilai Rata-Rata
	Pertemuan 1 & 2	Pertemuan 3 & 4	
1	80	89	84
2	90	89	89
3	70	78	74
4	70	89	79
5	70	89	79
6	80	89	84
7	80	89	84
8	70	89	79
9	90	100	95
10	100	100	100
11	90	89	89
12	90	89	89
13	80	89	84
14	80	78	79
15	80	78	79
16	90	100	95
17	90	89	89

Absen Siswa	Post Test		Nilai Rata-Rata
	Pertemuan 1 & 2	Pertemuan 3 & 4	
18	80	89	84
19	90	89	89
20	70	78	74
21	80	89	84
22	80	89	84
23	80	78	79
24	90	89	89
25	80	78	79
26	80	89	84
27	90	89	89
28	70	78	74
<b>Rata-Rata Kelas</b>	<b>84,29</b>		

Hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang, menunjukkan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendahnya sebesar 74, dengan nilai rata-rata 84,29. Sedangkan pada kelas kontrol perolehan nilai tertinggi sebesar 89 dan nilai terendahnya sebesar 63, dengan nilai rata-rata 76,07. Hasil belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 8.

**Tabel 8.** Hasil belajar siswa kelas kontrol

Absen Siswa	Post Test		Nilai Rata-Rata
	Pertemuan 1 & 2	Pertemuan 3 & 4	
1	80	78	79
2	80	78	79
3	70	78	74
4	80	89	84
5	70	67	68
6	70	78	74
7	70	78	74
8	80	89	84
9	70	67	68
10	70	89	79
11	70	78	74
12	70	89	79
13	70	78	74
14	70	78	74
15	90	89	89
16	70	78	74
17	60	67	63
18	70	78	74
19	90	89	89
20	70	67	68
21	70	67	68
22	70	78	74
23	70	67	68
24	90	89	89
25	80	78	79
26	70	67	68

Absen Siswa	Post Test		Nilai Rata-Rata
	Pertemuan 1 & 2	Pertemuan 3 & 4	
27	80	78	79
28	80	89	84
<b>Rata-Rata Kelas</b>	<b>76,07</b>		

Uji prasyarat pada penelitian ini dibagi ke dalam dua tahapan, yaitu uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* dengan teknik *lilliefors*, dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Selanjutnya, ketika data berdistribusi normal dan variasinya homogen, akan dilanjutkan dengan uji-t untuk melihat perbedaan nilai rata-rata aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol. Hasil dari uji normalitas, homogenitas, dan uji-t ditunjukkan sebagai berikut.

**Tabel 9.** Hasil uji normalitas aktivitas dan hasil belajar siswa

Uji Normalitas	Kelas	Statistik	Df	Sig.
Aktivitas Belajar	Eksperimen	.934	28	.077
	Kontrol	.944	28	.142
Hasil Belajar	Eksperimen	.934	28	.079
	Kontrol	.928	28	.056

Tabel 9 menunjukkan hasil uji normalitas aktivitas belajar siswa didapatkan nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar  $0,077 > 0,05$ , dan kelas kontrol  $0,142 > 0,05$ . Pada hasil belajar siswa, didapatkan nilai signifikansi kelas eksperimen  $0,079 > 0,05$ , dan kelas kontrol  $0,056 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data pada kedua variabel tersebut berdistribusi normal dengan nilai signifikansi  $> 0,05$ .

**Tabel 10.** Hasil uji homogenitas aktivitas dan hasil belajar siswa

Based on Mean	Levene Statistik	df1	df2	Sig.
Aktivitas Belajar	.202	1	54	.655
Hasil Belajar	.445	1	54	.508

Tabel 10 menunjukkan hasil uji homogenitas aktivitas belajar siswa didapatkan nilai signifikansi  $0,655 > 0,05$ . Pada hasil belajar siswa, didapatkan nilai signifikansi  $0,508 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan variasi data dari kedua variabel tersebut bersifat homogen.

**Tabel 11.** Hasil uji-t aktivitas dan hasil belajar siswa

Equal Variances Assumed	f	Sig	T	df	Significance Two-sided p
Aktivitas Belajar	.183	.167	3.808	54	<.001
Hasil Belajar	.445	.508	4.528	54	<.001

Tabel 11 menunjukkan hasil uji-t aktivitas dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol, didapatkan nilai signifikansi (2-tailed)  $0,001 < 0,05$ . Sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji-t, jika nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_1$  yang berbunyi terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol diterima dan  $H_0$  ditolak. Secara teoritis, temuan ini mendukung efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media KOKAMI dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kontrol. Secara praktis, model ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki struktur sintaks yang sistematis dan dirancang untuk mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Terdapat lima tahapan sintaks *Team Games Tournament* (TGT), yaitu tahapan penyajian kelas, pembentukan kelompok, game akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok. Dalam aktivitas langsung di kelas, yang menjadi titik awal sintaks dari model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang memberikan pengaruh terhadap keaktifan siswa terdapat pada tahap games dan turnamen akademik, di mana siswa merasakan euforia belajar secara kolaboratif dan interaktif.

Pada tahap games, siswa disuguhkan dengan pembelajaran yang berkonsep permainan. Siswa diminta untuk mengerjakan soal yang terdapat dalam media kokami dengan timnya masing-masing. Kartu soal pada media kokami divariasikan menjadi tiga jenis soal, yaitu pilihan ganda, gambar, dan esai. Setiap kelompok diminta menyelesaikan soal dengan sebaik mungkin dengan kerja sama antar tim, dan tim yang lebih dulu selesai mengerjakan semua soal akan mendapatkan tambahan poin. Pada tahapan turnamen, dibuat pertandingan kerjasama tim dalam menyelesaikan soal, dengan mekanisme tiap tim akan diberikan waktu dalam pengerjaan soal berjenis pilihan ganda yang terdapat pada media kokami, dan semua perolehan skor akan diakumulasikan dari pertemuan I-IV, yang nantinya tim yang memperoleh skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan. Sintaks pada Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* memiliki korelasi yang sejalan dengan permainan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI), sehingga dinamika proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Setyaningrum & Asrofah (2024) juga mengemukakan bahwa sintaks pada model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya mengatur alur pembelajaran secara runtut, tetapi juga memiliki peran penting dalam membangun dinamika belajar yang kolaboratif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat.

Aktivitas belajar merupakan salah satu indikator penting dalam penentuan efektivitas proses pembelajaran dengan beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Respon siswa di kelas eksperimen terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media KOKAMI menunjukkan kecenderungan yang sangat positif. Model ini menjadi bagian dari strategi pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja sama antar kelompok dan kompetisi antar tim melalui sebuah permainan yang edukatif, sehingga antara guru dan siswa ketika menjalankan model tersebut akan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Siswa juga terlihat lebih antusias, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, dibandingkan ketika menggunakan metode konvensional. Kamila et al. (2024) juga menyatakan bahwa konsep model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dikembangkan untuk mendorong siswa bekerja sama dalam kelompok yang saling mendukung, aktif berdiskusi, dan terlibat dalam aktivitas permainan edukatif bersama-sama. Berbeda halnya pada kelas kontrol, dengan menerapkan metode konvensional berbantuan *Power Point Presentation* (PPT) pembelajaran dengan metode konvensional lebih menekankan pada penyampaian materi yang bersifat satu arah. Walaupun *Power Point* bisa membantu penyajian materi secara visual, pendekatan ini lebih cenderung membuat siswa menjadi penerima pasif, sehingga siswa sangat terbatas dalam terlibat langsung tanpa banyak interaksi dan eksplorasi mandiri.

Penerapan model kooperatif tipe pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media KOKAMI pada sintaks yang telah dijalankan juga memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Solihah (2016) juga mengemukakan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam peningkatan hasil belajar

siswa dibandingkan dengan metode belajar konvensional, karena konsep dari model ini yang mendorong adanya keterlibatan aktif dan kerja sama antar kelompok, sehingga belajar menjadi lebih bermakna dan mudah untuk menyerap pembelajaran. Hasil belajar pada konteks ini juga mengacu pada aspek kognitif siswa, yang mencakup pemahaman terhadap materi pelajaran yang didiskusikan, kemampuan menganalisis soal, dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berhasil menciptakan kondisi belajar yang mendukung proses masuknya informasi lebih mudah, terlebih lagi di barengi dengan bantuan media pembelajaran yang dapat menstimulasi pemahaman dalam proses belajar mengajar. Dibandingkan pada kelas kontrol yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Dalam teori konstruktivisme, siswa yang aktif secara kognitif dan partisipatif lebih mampu membangun pengetahuan secara mandiri melalui interaksi dan pengalaman belajar yang bermakna. Aktivitas tinggi mencerminkan keterlibatan dalam proses membangun pengetahuan, yang berkontribusi langsung terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA Biologi. Hal ini dibuktikan melalui analisis data yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan skor rata-rata aktivitas belajar siswa antara kelas eksperimen sebesar 61,75 dan 53,50 pada kelas kontrol. Dan juga perbedaan skor rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 84,29 dan 76,07 pada kelas kontrol. Penelitian ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan yang dihadirkan oleh model kooperatif TGT berbantuan media KOKAMI, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, model ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga membantu pemahaman materi yang lebih mudah, serta menumbuhkan semangat belajar siswa secara berkelanjutan.

## REKOMENDASI

Merujuk pada penelitian ini, disarankan kepada guru untuk menggunakan dan mengembangkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media KOKAMI lebih inovatif dan kreatif, serta model ini bisa sebagai alternatif pembelajaran yang menarik. Sekolah diharapkan mendukung dan memfasilitasi penyediaan sarana dan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan strategi pembelajaran aktif berbasis kolaboratif. Dan bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas model ini pada jenjang dan mata pelajaran berbeda, serta dapat mengembangkan media KOKAMI dalam bentuk digital untuk memudahkan akses penggunaan dan lebih variatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memudahkan penulis dalam menyelesaikan penelitian dengan baik. Penulis juga mengutarakan terima kasih banyak kepada orang tua atas doa dan dukungan dalam segala hal, dosen pembimbing Pendidikan Biologi Universitas Tadulako yang selalu memberikan ilmu, masukan dan saran, terkhusus kepada seluruh warga Sekolah SMP Negeri 19 Palu

yang telah membantu penulis selama masa penelitian, serta terima kasih juga untuk semua pihak yang turut serta berkontribusi dalam penelitian penulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–111.
- Ariyani, D. (2016). *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur* [Skripsi]. Universitas Lampung.
- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82.
- Budi, S. S., Suhaili, N., & Indramuni, I. (2021). Konsep Gaya Belajar dan Implementasinya pada Proses Pembelajaran. *Journal of Educational and Learning Studies*, 4(2), 232–236.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Takfir*, 11(1), 85–99.
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Hafizha, D., Ananda, R., & Aprinawati, I. (2022). Analisis Pemahaman Guru terhadap Gaya Belajar Siswa di SDN 20 Ridan Permai. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 25–33.
- Irawan, A. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal E-DuMath*, 3(2), 164–170.
- Istiqomah, U. S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Pembelajaran Tematik SBDP Seni Musik di kelas VB SDN Kubang Sepat I. *SWARA - Jurnal Antologi Pendidikan Musik*, 3(1), 81–90.
- Jonita, S. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dengan Bantuan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) pada Pembelajaran Biologi kelas IX di MTs Sikabau Dharmasraya* [Skripsi]. Institut Agama Islam Negeri.
- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1545–1553.
- Nafs, H., Sridana, N., Hikmah, N., & Soeprianto, H. (2023). Analisis Kualitas Butir Soal Ulangan Akhir Semester Genap Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMPN 6 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2324–2331.
- Normalisa, R. (2023). *Pengaruh Media Video Pembelajaran Biologi pada Materi Genetik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPA di MAN 1 Parigi* [Skripsi]. Universitas Tadulako Palu.
- Pulungsari, R. (2015). *Efektivitas Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) berbantuan Media KOKAMI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Kompetensi Dasar Peran Bank Umum dan Bank Sentral* [Skripsi]. Universitas Negeri Semarang.
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65.

- Rahayu, S., Ritonga, P. S., & Yenti, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media KOKAMI terhadap Prestasi Belajar pada Materi Termokimia. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 1(2), 128.
- Rosyidah, R. F. (2022). *Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTS Negeri 1 Kota Mojokerto* [Skripsi]. UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Dedaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 1–9.
- Sholihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1(1), 45–53.
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87.
- Saputra, A., Mulyadiprana, A., & Indihadi, D. (2017). *Penggunaan Media Pop-up Sebagai Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Ekspositorik*. 4(2), 76–84.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas dan Reliabilitas terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58.
- Thalita, A. R., Fitriyani, D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Umbara, I. A. A. P., Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 174–186.
- Yunus, N., Wahyuni, F. R. E., & Syafruddin, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Cycle* 5E dengan Gaya Kognitif terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 3(1), 33–38.
- Zulhijrah, Z., Saputri, H. A., Hulkin, M., Lasarti, N. J., & Prastowo, A. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dan Pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) dalam Pelaksanaan Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 719–732.