

# Peningkatan Kedisiplinan Dan Prestasi Belajar IPAS Melalui Model Team Games Tournament Bantuan Media Aplikasi Kreatif Edukatif Kelas IV SD N Sidamulya 1 Cilacap

**Rifki Agung Kurniawan\*, Pamujo Pamujo**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia

\*Corresponding Author: [agungbhae11@email.com](mailto:agungbhae11@email.com)

## Article History:

Received 2025-06-28

Accepted 2025-09-14

## Keywords:

Discipline,  
Learning Achievement  
TGT Learning Model,  
Creative Educational  
Applications

## Kata Kunci:

Kedisiplinan,  
Prestasi belajar,  
Model Pembelajaran TGT,  
Aplikasi Kreatif Edukatif

## ABSTRACT

*This study was conducted in response to problems identified in the classroom, particularly the low level of student discipline, which adversely affected their academic achievement. Therefore, it was deemed necessary to improve the quality of classroom learning to achieve the school's minimum mastery criteria (KKM) of 75%. This research employed a Classroom Action Research (CAR) method involving 15 students as participants. The study applied the cooperative learning model of Team Games Tournament (TGT), supported by a creative educational application to facilitate learning through educational games within the TGT model. The research focused on Fourth Grade students, with data collected through discipline observation sheets, discipline questionnaires, and instruments such as observation sheets for teacher activities and student learning engagement. The results revealed significant improvement. The average discipline observation score increased from 54.15 in Cycle I to 77.3 in Cycle II. Questionnaire data showed a rise in discipline scores from 70 (Good) to 81 (Very Good). Student activity improved from 58 (Fair) to 86 (Excellent), while teacher activity rose from 76 (Good) to 88 (Very Good). Student learning achievement also improved, with the percentage of students meeting the KKM increasing from 65% (Fair) in Cycle I to 77.5% (Good) in Cycle II. These findings indicate a significant enhancement in both student discipline and academic performance in the IPAS subject through the implementation of the TGT learning model supported by creative educational applications.*

## ABSTRAK

Penelitian yang dilaksanakan ini karena terdapat permasalahan yang membuat peneliti ingin melakukan kajian yang lebih mendalam dimana terdapat rendahnya tingkat sikap kedisiplinan peserta didik ketika di kelas dan berdampak menurunnya prestasi belajar pada peserta didik. Sehingga perlu dilakukan peningkatan agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan KKM 75% di sekolah. dalam penelitian ini memakai metode pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana subjek 15 peserta didik memakai model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament TGT, dengan bantuan media belajar aplikasi kreatif edukatif untuk mendukung pembelajaran dengan games edukasi permainan pada model TGT. Disini fokus objek terhadap kelas IV, dengan pengumpulan hasil data menggunakan lembar observasi sikap kedisiplinan, angket kedisiplinan, Instrumen penelitian meliputi lembar pengamatan untuk aktivitas mengajar guru dan kegiatan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan kemajuan yang berarti. Rata-rata observasi siklus I sebesar 54,15 (cukup) meningkat menjadi 77,3 (baik) pada siklus II. Data hasil angket menunjukkan peningkatan dari 70 (baik) menjadi 81 (baik sekali). Aktivitas peserta didik meningkat dari 58 Cukup menjadi 86 kriteria sangat baik.

Aktivitas guru meningkat dari 76 (baik) menjadi 88 (baik sekali). Kemudian hasil prestasi belajar siswa mengalami kenaikan dari 65% (cukup) menjadi 77,5% menjadi (baik). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sikap kedisiplinan dan prestasi belajar mapel IPAS pada peserta didik yang signifikan.

## 1. PENDAHULUAN

Kualitas suatu daerah serta sebuah wilayah harus memiliki kuantitasnya sangat ditentukan melalui Sumber Daya Manusia (SDM), dalam hal yang lebih lanjut lagi mutu rendahnya Sumber Daya Manusia (SDM) yang menjadi hambatan ketika mempengaruhi oleh sistem pendidikan yang diterapkan Maisaroh, Renita, Khoirunnisa, & Surani, (Riyanti, A. D., & Ernawati, 2024). Berdasarkan hal tersebut dengan adanya pendidikan Merdeka belajar yang dicanangkan melalui kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi, ada salah satu inisiatif dalam implementasi melalui program Merdeka belajar yang melatih siswa untuk selalu bersosial dengan lingkungan pada dasarnya terdapat beberapa salah satu input yang lebih secara umum dibuat serta mempersiapkan peserta didik dan guru supaya bisa mengikuti keadaan serta makin berkembang dalam menggunakan cara lebih bagus. Meskipun hal demikian adanya perubahan serta pergantian kurikulum dapat memungkinkan menghambat memicu aneka macam pro dan kontra terhadap kebijakan tersebut tentunya, tetapi pada transformasi perubahan kurikulum ialah suatu keniscayaan yg tidak bisa dihindari menggunakan pesatnya perkembangan zaman yang begitu semakin lebih maju pada teknologi (IPTEK) (Wahyuni, N. E., & Arifin Muslim, 2019).

Sekolah berfungsi menjadi suatu forum pendidikan yang dikelola melalui pemerintah buat mewujudkan pendidikan nasional yang ditujukan pada warga, sekolah dapat dikatakan menjadi tempat tinggal kedua bagi peserta didik, sekaligus sebuah institusi yang memiliki seperangkat norma dan regulasi dapat diklaim mempunyai hukum serta aturan yg telah ditetapkan buat mengatur tingkah laris setiap individu yang selalu dapat membedakan, peran orang tua, pentingnya dalam mendukung lembaga pendidikan menjadi faktor yang krusial (Aprilia, C. A., Shofia, N. A., & Sari, 2021). peserta didik yang ingin mengikuti pendidikan di suatu institusi tentunya wajib mematuhi aturan hukum yang berlaku ditetapkan tadi terutama ruangan, ketaatan terhadap regulasi ini sama halnya menciptakan lingkungan menjadi lebih tertib, tetapi juga melatih kedisiplinan individu dibutuhkan agar dapat diterapkan dalam berbagai aspek mengikuti peraturan hal lainnya. Sejalan dengan hal tersebut, (Fasya, A., Darmayanti, N., & Arsyad, 2022), mengklasifikasikan bahwa dalam beberapa bentuk-bentuk kedisiplinan pada lingkungan instansi antara lain: disiplin berpenampilan, disiplin waktu, disiplin akademik, dan disiplin menaati tata tertib disekolah. Indikator disiplin fokus dan perhatian dalam pembelajaran, kepatuhan terhadap aturan disekolah dan kelas, kemampuan mengatur waktu belajar.

Sikap disiplin pada hakikatnya adalah upaya membentuk kontrol diri, bukan paksaan untuk menaati intruksi orang dewasa. Sebagai unsur yang sangat fundamental dalam perilaku bermoral, kedisiplinan mutlak diperlakukan siswa sebagai bekal yang dapat dilaksanakan ketika berada di lingkungan sekitar dengan adanya disiplin maka kita diharapkan bisa berusaha dalam meraih cita-cita, proses pembentukannya bersifat sangat intens sehingga membutuhkan pembinaan yang konsisten mulai dari lingkungan keluarga hingga institusi pendidikan. Kedisiplinan perlu adanya rasa yang buat menanamkan rasa disiplin semenjak dini di setiap siswa sehingga mereka memiliki pencerahan intrinsik diri mereka sendiri terkait kedisiplinan, hal ini seperti yang telah diungkapkan oleh (Khoirul Ulum, 2023).

Disiplin yang bersumber dari pemahaman internal jauh lebih efektif dan berkelanjutan daripada disiplin yang timbul karena paksaan. Fenomena ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran. Siswa yang telah menginternalisasi nilai-nilai kedisiplinan akan secara alami mematuhi peraturan belajar tanpa perlu dipaksa, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang ideal. Kedisiplinan akademik merupakan elemen

krusial bagi semua pelajar, karena mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan minim gangguan. Pada akhirnya, hal ini memungkinkan tercapainya tujuan pendidikan secara berkelanjutan. Dari perspektif praktik pendidikan, disiplin belajar berperan sebagai mekanisme protektif terhadap berbagai faktor yang berpotensi mengganggu proses Pendidikan (Rahmawati, A. D., Fakhriyah, F., & Ermawati, 2021).

Kemampuan siswa dalam mengatasi ketertinggalan pembelajaran belum menunjukkan hasil yang memuaskan bagi semua pihak. Rendahnya kualitas pendidikan ini dipengaruhi berbagai faktor, seperti karakteristik peserta didik, kompetensi guru, kelengkapan sarana prasarana, dalam memakai metode pembelajaran yang digunakan. Salah satu bentuk upaya dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia adalah melalui perbaikan lewat cara pembelajaran yang baik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan cara yang efektif dalam pendekatan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas kegiatan proses belajar mengajar guna menghasilkan lulusan yang lebih kompeten. Berbagai permasalahan muncul dalam setting kelas, salah satunya adalah penurunan terjadi pada prestasi akademik. Menurut Akhwani & Nurizka (2021), capaian pembelajaran merupakan tujuan tahap fundamental dari seluruh perubahan pendidikan di sekolah (Akhwani., Nurizka, 2021). Hal ini Prestasi belajar dapat diukur melalui hasil evaluasi akademik sehingga belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yang pada hakikatnya merupakan serangkaian usaha individu untuk mencapai target tertentu yang termanifestasi dalam bentuk nilai. Dalam konteks ini, siswa diharapkan mampu menguasai berbagai mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, IPAS muncul sebagai terobosan yang menyatukan perspektif ilmu alam dan sosial dalam mempelajari kehidupan. Mata pelajaran ini mengeksplorasi berbagai manifestasi kehidupan, termasuk posisi manusia sebagai bagian dari sistem yang saling bergantung (Prasetyo, A. S., Sulastriningsih, A. ., & Anggoro, 2023). Esensi IPAS terletak pada perpaduan antara IPA dan IPS yang diaplikasikan untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila - gambaran ideal lulusan pendidikan Indonesia. Melalui IPAS, peserta didik diajak mengembangkan sikap inquiry terhadap fenomena sekitar, yang menjadi landasan untuk memahami dinamika alam dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Insight yang diperoleh dari pembelajaran IPAS dapat diimplementasikan untuk mengatasi tantangan pembangunan berkelanjutan. (Meylovia, D., & Julianto, 2023).

Penelitian ini mengidentifikasi beberapa masalah melalui survei observasi awal, yaitu rendahnya tingkat kedisiplinan dan prestasi belajar. Prestasi Belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah di capai oleh anak dalam periode tertentu. Solusi yang ditawarkan adalah penerapan yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lewat pembelajaran IPAS di kelas IV. Di SD Negeri Sidamulya 1, perilaku individualistik siswa kelas IV terbukti mempengaruhi pencapaian belajar secara negatif. Banyak siswa lebih mementingkan diri sendiri dan sering mengandalkan beberapa teman yang dianggap lebih pintar untuk mengerjakan tugas kelompok. Di sisi lain, siswa yang lebih pandai tidak mau membantu temannya yang kesulitan memahami materi. Situasi ini menyebabkan stagnasi dalam perkembangan akademik siswa. Pemecahan masalah ini memerlukan penerapan model pembelajaran yang tepat, mengingat model pembelajaran yang sesuai merupakan komponen krusial untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan pencapaian target pembelajaran. (Artilia, F.S, Sitti A.A., 2023).

Studi-studi terdahulu hanya terpusat pada pencapaian akademik dengan tetap mempertahankan permainan tradisional, walau menggunakan model pembelajaran TGT yang sama. Berbeda dengan itu, penelitian ini menambahkan dimensi kedisiplinan sebagai variabel pendukung peningkatan prestasi belajar melalui penerapan model pembelajaran TGT. Inovasi utama terletak pada penggunaan media digital kreatif sebagai sarana pembelajaran interaktif dalam kerangka model pembelajaran TGT. Pendekatan ini dirancang untuk membangun karakter positif anak melalui alat permainan edukatif yang menarik. Harapannya,

pembelajaran yang kreatif dan sesuai ini dapat membantu siswa mengembangkan kesadaran diri untuk meninggalkan kebiasaan-kebiasaan kurang baik selama proses belajar mengajar (Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, 2022).

Penerapan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media pembelajaran digital melalui aplikasi *Kreatif Edukative* terbukti efektif dalam proses pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan Muslim (2016), model pembelajaran TGT merupakan strategi yang mampu melibatkan siswa secara lebih aktif dalam memahami materi tanpa menimbulkan kebosanan. Metode ini tidak hanya mendorong keaktifan belajar, tetapi juga mengembangkan kerja sama kelompok dan memfasilitasi pemahaman materi melalui pendekatan yang menyenangkan. Lebih lanjut, model ini turut berkontribusi terhadap peningkatan prestasi akademik peserta didik (Miryani, A. R., Muslim, A., & Pamujo, 2020). Dalam menerapkan melakukan pendekatan terhadap siswa dengan menggunakan model *Team Games Tournament* TGT permainan bisa dengan cara mengenal permainan tradisional untuk menumbuhkan rasa semangat dan ingin tahu untuk belajar maka dalam permainan berkelompok ini bisa jadi untuk menumbuhkan saling kekompakan dan kerjasama antar peserta didik untuk tujuan yang lebih baik dengan hasil prestasi belajar yang membanggakan. Oleh karena itu siswa akan dapat termotivasi untuk terlibat dalam diskusi kelas, bekerja sama dalam kelompok dan memahami ide-ide kritis melalui permainan yang diterapkan metode ini. Dengan demikian prestasi belajar juga akan dipengaruhi secara positif oleh pendekatan ini ketika berada di kelas Riyanti, A. D., & Ernawati, A. (2024).

Game edukatif merupakan media yang menarik buat digunakan dalam pembelajar yang bisa mendukung proses psikomotorik anak yang masih memerlukan tahap belajar sambil bermain (Susanti, 2021). Game edukatif menjadi media yang digunakan dalam bentuk visual animasi dan audio yang menyenangkan sehingga dapat memunculkan rasa menarik perhatian kepada anak-anak Sekolah Dasar (SD) terutama dalam kegiatan pembelajaran IPA yang membutuhkan media untuk memvisualisasi teori-teori abstraknya (Solano, L., Ulehlova, E., & Espinoza, 2017). Penggunaan Media aplikasi Pembelajaran *Kreatif Edukative* adalah alat, sumber, atau perangkat yang dipakai dalam proses kegiatan pembelajaran untuk memberikan sebuah informasi, konsep, atau keterampilan dengan cara yang inovatif, menarik, serta interaktif. Media ini dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, memfasilitasi pemahaman yang menjadi baik, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan proses belajar. Media aplikasi pembelajaran *Kreatif Edukative* tak hanya berfungsi menjadi penyampaian informasi, tetapi juga menjadi sarana untuk merangsang kreativitas, imajinasi, dan motivasi peserta didik (Krisdiawan, R. A., & Ramdhany, 2018).

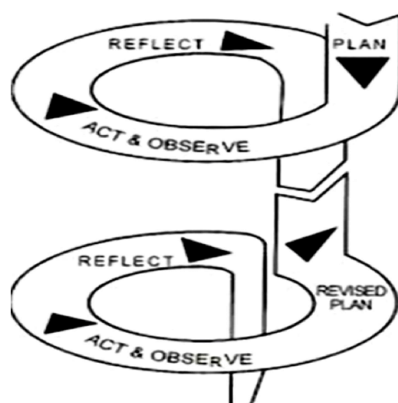
Keunggulan media pembelajaran ini terletak pada keragaman pendekatan yang mampu memudahkan pemahaman materi sekaligus mengembangkan daya kritis dan semangat kolaborasi peserta didik. Prestasi Belajar juga merupakan penilaian hasil yang telah diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan nilai akademik berupa perubahan perilaku. Proses pembelajaran yang menyenangkan ini juga memberikan pengalaman langsung tentang konsep magnet melalui praktik dan penerapan media, sekaligus meningkatkan kemampuan analisis dalam menjawab pertanyaan. Alat permainan edukatif berperan sebagai media pembentuk karakter yang efektif sejak masa kanak-kanak, menjadi landasan pendidikan berkelanjutan. Pendekatan inovatif ini secara khusus dirancang untuk membina karakter siswa menjadi individu yang: (1) patuh pada norma, (2) menjaga ketertiban kelas, dan (3) mencapai prestasi optimal melalui usaha maksimal (Azizatunnisa, dkk. 2022).

Berdasarkan dari Tujuan kajian ilmiah ini adalah untuk mengetahui kondisi setelah menerapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* TGT terhadap disiplin dan prestasi belajar siswa kelas IV setelah diterapkannya dengan bantuan media aplikasi *Kreatif Edukative*. untuk

mengetahui bagaimana hasil yang ditingkatkan sikap kedisiplinan serta prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) bantuan media pembelajaran aplikasi *Kreatif Edukative* kelas IV SD Negeri Sidamulya 1.

## 2. METODE PENELITIAN

Pada Penelitian ini mengimplementasikan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada perbaikan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dikelas dengan pendekatan reflektif, dimana guru mengidentifikasi masalah, merencanakan tindakan perbaikan, melaksanakan mengamati hasilnya, dan merefleksikanya untuk perbaikan lebih lanjut. Hal ini dilakukan secara langsung pada kelas IV SD Negeri Sidamulya 1. Pelaksanaan penelitian berlangsung dari bulan Februari hingga Maret 2024/2025 melalui dua siklus, dimana dalam setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan total empat pertemuan. Peneliti mengambil tempat ini karena ada permasalahan akademik dan sudah melakukan observasi kepada guru kelas maka di temukan beberapa hal yang menarik untuk dilakukanya penelitian di Sekolah Dasar yang berlokasi di Jalan Tunggul Wulung, Desa Sidamulya, Kecamatan Karangpucung, Kabupaten Cilacap, dengan jumlah responden 15 siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan peserta didik. Prosedur penelitian mengikuti empat tahapan dalam setiap siklus: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan evaluasi hasil. Desain penelitian mengadopsi model Kemmis dan McTaggart (1998) yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Siklus PTK Kemmis dan Mc. Taggart

Pada Gambar 1 menjelaskan empat tahapan penelitian: (1) Perencanaan, tahap persiapan sebelum pelaksanaan penelitian dan pembelajaran ini dilakukan oleh peneliti dan guru pengampu terkait dnegan pembuatan modul ajar dan media serta evaluasi (2) Pelaksanaan, implementasi rencana yang telah disusun untuk mengatasi masalah pembelajaran yang teridentifikasi hal ini di laksanakan untuk mengetahui secara langsung bagaimana kondisi siswa sebelum dan sesudah menerapkan sikap disiplin (3) Observasi, proses pengamatan melalui langsung terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran menggunakan instrumen observasi, dengan bantuan rekan sejawat sebagai pengamat (4) Refleksi, evaluasi untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan pelaksanaan, dimana temuan kekurangan akan menjadi bahan perbaikan untuk siklus berikutnya. Pada tahap refleksi ini, peneliti juga melakukan diskusi yang menjadi tahap menentukan model dan metode pendekatan pembelajaran yang tepat guna mendorong partisipasi aktif peserta didik(Kemmis, S. and Mc Taggart, 1998).

Penelitian ini mengadopsi pendekatan multi-metode dalam pengumpulan data, dengan fokus pada dua variabel utama: kedisiplinan dan prestasi belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu metode nontes (meliputi observasi,wawancara dan dokumentasi) serta

metode tes. Secara operasional, instrumen penelitian terdiri dari: (1) lembar observasi untuk menilai sikap disiplin, (2) angket sebagai alat ukur perilaku siswa, (3) tes unruk mnengukur pengetahuan lewat prestasi belajar, dan (4) dokumentasi. Lembar observasi dirancang dalam dua format terpisah untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik. Angket digunakan untuk memantau perkembangan sikap disiplin, sementara lembar evaluasi berfungsi mengukur capaian akademik.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### HASIL PENELITIAN

##### ***Hasil Sikap Kedisiplinan Peserta didik Kelas IV SD Negeri Sidamulya 01***

Data hasil penelitian yang dikumpulkan ada dua hal yaitu kualitas dalam proses selama pembelajaran dengan cara melakukan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang berupa sikap kedisiplinan dan kualitas hasil capaian pembelajaran yang berupa prestasi akademik peserta didik. Oleh sebab itu, menunjukkan bahwa dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada semetser 2 di Kelas IV SD Negeri Sidamulya 1 Kecamatan Karangpucung, Kabupaten Cilacap pada tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanagn dalam dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dimulai dari tanggal 24 februasri 2025 sampai dengan 20 maret 2025, dengan alokasi waktu 1 hari atau 120 menit dalam satu pertemuan pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari atas tahap perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan melalui kolaborasi antara peneliti dengan Guru Kelas IV selaku pelaksana tindakan, dibantu oleh rekan sejawat yang bertindak sebagai observer. Pengolahan data dilakukan dengan memadukan hasil tes dan non-tes. Data tes diperoleh melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) setiap pertemuan dan soal evaluasi berjumlah 10 butir per pertemuan untuk mengukur prestasi akademik. Sementara data non-tes mencakup angket sikap disiplin di akhir siklus, serta lembar observasi untuk menilai aktivitas guru, peserta didik, dan tingkat kedisiplinan selama proses pembelajaran. Seluruh data hasil setiap siklus kemudian dianalisis dan direfleksikan guna mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam pencapaian pembelajaran.

Setiap peserta didik diminta mengisi lembar observasi dan angket kedisiplinan secara mandiri di akhir setiap siklus pembelajaran. Instrumen angket disusun berdasarkan tiga indikator utama dengan 10-15 butir pernyataan. Pemberian angket ini bertujuan untuk memantau perkembangan sikap disiplin siswa setiap siklus sekaligus mengukur peningkatan yang dicapai. Hasil analisis angket kedisiplinan di kelas IV SD Negeri Sidamulya 01 menunjukkan pencapaian dalam kategori baik. Data lengkap mengenai hasil angket sikap kedisiplinan dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut.

#### 1) Sikap Kedisiplinan Peserta Didik

Tabel 1. Hasil Observasi Sikap Kedisiplinan Siklus I dan II

Siklus	Jumlah		Rata-rata	Kriteria
	P 1	P 2		
I	53,3	55	54,15	Cukup
II	74	80,6	77,3	Baik

Berdasarkan pengamatan dan angket yang digunakan untuk menilai sikap kedisiplinan, terdapat mengalami beberapa peningkatan yang signifikan antara siklus 1 dan siklus 2. Kegiatan ini bertujuan untuk memahami rasa ingin tahu peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* TGT. Hasil dari observasi dan angket yang dilaksanakan pada kedua siklus menunjukkan



hasil yang baik. Hasil observasi mengenai sikap kedisiplinan siswa kelas IV di SDN Sidamulya 1 Kabupaten Cilacap selama siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel di atas.

Hasil pengukuran sikap disiplin menunjukkan perkembangan signifikan antara kedua siklus. Pada siklus I, skor rata-rata kedisiplinan mencapai 54,15 (kategori cukup), kemudian meningkat menjadi 77,3 (kategori baik) di siklus II, dengan selisih peningkatan sebesar 20,15 poin. Perbaikan ini berkorelasi positif dengan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) yang berhasil meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa. Melalui pendekatan kompetitif berbasis kelompok ini, peserta didik tidak hanya lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran, tetapi juga mampu merekonstruksi pengetahuan yang telah diperoleh.



Grafik 1. Hasil Angket Sikap Kedisiplinan

Hasil yang ditampilkan dalam Tabel 1 menunjukkan adanya beberapa peningkatan di antara siklus I dan II. Namun, pada hasil yang didapat di siklus I, persentase yang didapatkan, yaitu 54,15%, belum dapat dianggap berhasil, karena masih berada dalam kategori cukup. Dari total 15 peserta didik kelas IV pada siklus I, terdapat 1 peserta didik yang termasuk dalam kriteria kategori kurang, 9 peserta didik dalam kategori cukup baik, dan 5 peserta didik dalam kategori baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa siklus I masih memerlukan perbaikan untuk meningkatkan sikap kedisiplinan. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran yang menekankan disiplin, sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media aplikasi *Kreatif Edukative*. Slavin (1995) mengemukakan bahwa model pembelajaran TGT terdiri dari lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, tim, permainan, turnamen, dan pengakuan tim (Slavin, 1995). Dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* TGT yang didukung oleh aplikasi *Kreatif Edukative*, peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam mengembangkan sikap disiplin belajar dengan mematuhi aturan yang ada. Kerja sama antar peserta didik dalam memahami materi ajar, saling membantu, serta berfokus pada kelompok untuk mencapai kemenangan dalam turnamen akan semakin memperkuat kedisiplinan. Selain itu, penerapan permainan berbasis teknologi ini juga memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk terus belajar di luar lingkungan sekolah, sehingga menciptakan suasana pengalaman belajar yang baru menyenangkan dan bermakna.

Hasil siklus kedua menunjukkan kemajuan berarti dengan capaian kedisiplinan sebesar 77,3% (kategori baik). Data mengungkapkan 5 siswa berada dalam kategori baik dan 10 siswa mencapai kategori sangat baik. Transformasi perilaku ini bersumber dari perubahan sikap baik dari pendidik maupun peserta didik. Teramati pergeseran dari sikap awal yang pasif dan individualistik menuju perilaku kolaboratif dan

saling peduli dalam setting kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa peserta didik telah menginternalisasi nilai kedisiplinan dan kepatuhan terhadap norma kelas, yang berkorelasi positif dengan peningkatan hasil akademik.

## 2) Hasil Angket Sikap Kedisiplinan

Proses pembelajaran yang mengubah struktur kognitif peserta didik dapat memberikan informasi baru, sehingga mempengaruhi sikap mereka dalam proses belajar. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini berfungsi untuk mengolah informasi yang membantu peserta didik menjadi lebih disiplin dalam aspek kognitif. Peserta didik diperkenalkan dengan materi yang disajikan untuk pertama kalinya. Dalam pelaksanaan tugas pembelajaran, tujuan utamanya adalah untuk menjelaskan materi baru, mengaitkannya dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya, serta mengintegrasikannya secara menyeluruh. serta membedakan antara materi baru dan yang sudah dipelajari. Hasil dari angket sikap kedisiplinan peserta didik pada siklus I dan siklus II menunjukkan perkembangan yang signifikan.

Tabel 2 Angket Sikap Kedisiplinan Siklus I dan II

Siklus	Skor Rata-rata	Kriteria
I	70	Baik
II	81	Baik Sekali

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa dalam setiap melakukan kegiatan selalu memberikan skor pada lembar angket kedisiplinan hal ini mengalami peningkatan, dari 70 pada siklus I menjadi meningkat dengan 81 pada siklus II. Dengan demikian, sebagaimana yang di tampilkan pada tabel 2, terdapat hasil yang disimpulkan bahwa sikap kedisiplinan peserta didik menunjukkan peningkatan pada setiap pernyataan selama pelaksanaan siklus I dan II. Data tersebut selanjutnya dapat digambarkan dalam bentuk grafik sesuai dengan informasi yang di sajikan dalam tabel di atas.



Grafik 2. Hasil angket Sikap Kedisiplinan

## **Hasil Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik kelas IV SD Negeri Sidamulya 01 pada Mata Pelajaran IPAS**

### Hasil Prestasi Belajar IPAS Peserta Didik

Dalam menilai prestasi belajar Mata Pelajaran IPAS, guru memberikan soal evaluasi pada penutup setiap sesi pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran ini terlihat dari pencapaian akademik siswa. Peserta didik dinyatakan tuntas belajar berdasarkan nilai yang diperoleh. Hasil belajar siswa dalam IPAS menunjukkan kualitas yang sangat tinggi. Berikut disajikan tabel dan grafik yang memuat data prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Sidamulya 1 pada mata pelajaran IPAS.



Tabel 3. Hasil Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sidamulya 1 Siklus I dan II

Indikator	Siklus I		Siklus II	
	P 1	P 2	P 1	P 2
KKM	75	75	75	75
Rata-rata	65	70	75	84,5
Siswa Tidak Tuntas	6	5	5	3
Siswa Tuntas	9	10	10	12
Nilai Tertinggi	80	90	90	100
Nilai Terendah	50	60	60	70
Jumlah Siswa	15	15	15	15
Ketuntasan	55	75	75	80
Ketuntasan Kalsikal		65%		77,5%
Kriteria		Cukup		Baik

Hasil siklus I menunjukkan rata-rata pencapaian sebesar 67,5 dengan variasi nilai antara pertemuan. Pada pertemuan pertama, nilai tertinggi mencapai 80 dan terendah 50, sedangkan pertemuan kedua mencatat nilai tertinggi 90 dan terendah 60. Dari segi ketuntasan, 9 siswa tuntas pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 10 siswa di pertemuan kedua. Persentase keseluruhan sebesar 65% termasuk dalam kategori cukup baik. Namun berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan, siklus I belum memenuhi standar karena belum mencapai target ketuntasan minimal 75%. Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi lebih intensif dari pendidik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada siklus berikutnya. Dengan begitu bisa dilakukan beberapa perbaikan dengan merancang modul ajar dan bahan ajar serta LKPD agar pada waktu kegiatan berikutnya baik dari hasil sikap dan prestasi belajar bisa sesuai tercapai dengan indikator yang di tetapkan.



Grafik 3. Hasil Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sidamulya 1

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam prestasi belajar dengan rata-rata nilai 79,75. Rentang nilai pada pertemuan pertama berkisar antara 60 hingga 90, sedangkan pertemuan kedua mencapai 70 sampai 100. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 10 orang (pertemuan 1) menjadi 12 orang (pertemuan 2), dengan persentase keseluruhan sebesar 77,5% yang tergolong dalam kategori baik. Pencapaian ini telah melampaui indikator keberhasilan minimal sebesar 75%, sehingga siklus II dapat dinyatakan berhasil. Meski demikian, upaya mempertahankan dan meningkatkan capaian ini tetap diperlukan untuk memastikan perkembangan belajar peserta didik yang berkelanjutan. dan berubah karakter baik dalam sikap kedisiplinannya di lingkungan kelas dan sekolah.

## PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Studi ini mengimplementasikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Sidamulya 1, Kecamatan Karangpucung, Kabupaten Cilacap. Tujuan utama penelitian adalah untuk meningkatkan kedisiplinan belajar dan prestasi akademik peserta didik di kelas tersebut. Pada pelaksanaan siklus I yang dilakukan pada bulan Februari selama 1 minggu dua pertemuan dari tanggal 24 dan 27 Februari 2025.

Penelitian ini mengimplementasikan empat tahapan utama: 1) perencanaan, dalam tahap ini peneliti bersama guru kelas membuat rancangan pembelajaran yang akan di gunakan seperti perangkat pembelajaran, LKPD, media dan lembar evaluasi. 2) pelaksanaan, dilaksanakan dikelas langsung untuk dapat mengetahui kondisi siswa sebelum menggunakan alat peraga. 3) pengamatan, untuk mengetahui aktivitas dari pelaksanaan tindakan guru dan melihat perubahan perilaku aktivitas siswa setelah dilaksanakan selama proses pembelajaran dan, 4) refleksi, dilaksanakan setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kekurangan dan hasil yang di capai agar dapat di perbaiki pada siklus kedua. Tahap perencanaan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap pelaksanaan, diterapkan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan komponen-komponen: presentasi kelas, pembentukan tim, turnamen permainan, dan pengakuan tim, penghargaan. Model ini didukung oleh permainan interaktif melalui berbagai aplikasi pembelajaran pada siklus I menggunakan permainan tebak gaya (pertemuan 1) dan bola pertanyaan (pertemuan 2), sedangkan siklus II menerapkan rangkai nama (pertemuan 1) dan jenis-jenis gaya (pertemuan 2). Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan peserta didik serta perkembangan sikap disiplin yang baik selama kegiatan pembelajaran. Dari hasil tersebut menunjukan adanya perubahan yang tadinya peserta didik belajar dengan mendengarkan dan jarang memberi pendapat, setelah di lakukan dengan perbaikan dengan menerapkan beberapa media pembelajaran dengan permainan edukasi melalui aplikasi *Kreatif Edukative*. Tahap observasi dilakukan untuk meninjau hasil aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Refleksi di laksanakan untuk melihat sejauhmana capaian yang telah berhasil dan merefleksi kekurangan pada pertemuan sebelumnya untuk dapat meningkatkan di siklus berikutnya.

Temuan dalam pembahasan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa dalam menyatakan sebuah instrumen penilaian sikap penting untuk di kembangkan karena dalam pembelajaran layak digunakan sebab untuk penilaian sikap disiplin bahwa bisa diterapkan dengan baik sebagai bahan evaluasi dan mengukur kemampuan peserta didik. Di tingkat sekolah dasar, guru umumnya melakukan penilaian dari dua aspek utama yaitu kognitif dan afektif. Di SD Negeri Sidamulya 1 Kabupaten Cilacap, aspek kognitif dinilai melalui tes tertulis, sementara penilaian afektif dilakukan melalui observasi sehari-hari. Meskipun metode observasi ini tidak sepenuhnya salah, namun kurang tepat untuk mengukur perkembangan afektif siswa. Praktik ini cenderung menghasilkan penilaian yang digeneralisasikan, dimana semua siswa memperoleh nilai afektif yang serupa. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih akurat tentang perkembangan afektif siswa, peneliti mengembangkan instrumen penilaian sikap khususnya kedisiplinan menggunakan Skala Likert sebagai alat ukur non-tes yang dianggap lebih sesuai (Widhaningsih, L., & Mawardi, 2021).

Pada waktu saat pengamatan atau observasi terdapat beberapa upaya yang di lakukan Proses observasi melibatkan pengamatan terhadap guru oleh wali kelas serta pengamatan peserta didik oleh dua orang observer. Keberadaan dua observer ini diperlukan untuk memastikan cakupan pengamatan yang optimal mengingat jumlah peserta didik yang cukup banyak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam sikap kedisiplinan dan prestasi belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II.

Implementasi model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kreatif melalui aplikasi *Kreatif Edukative* telah berhasil menciptakan pengalaman belajar yang variatif, bermakna, dan menyenangkan dalam mata pelajaran IPAS, sekaligus meningkatkan kedisiplinan dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui bahwa dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT Efektif karena siswa menjadi memiliki rasa ingin tahu untuk mencoba dengan bantuan permainan dan saling memberi masukan untuk anggota teman yang lain, sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih terarah.

Pelaksanaan siklus II yang dilakukan pada bulan Maret dengan alokasi waktu 1 minggu dan dua pertemuan tanggal 17 dan 20 Maret 2025. Berdasarkan dari hasil analisis yang sudah dikerjakan ada 1) Tahap perencanaan Dimana pada siklus II memperbaiki pada hasil refleksi Dimana dengan media yang digunakan bisa lebih membantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan lebih efektif dan spesifik, 2) Tahap pelaksanaan peneliti mencoba membuat pembelajaran bervariasi dengan memakai media bantuan media aplikasi Kreatif Edukatif sebagai alat bantu untuk pembelajaran dan mengerjakan lembar LKPD yang dibagikan. 3) Tahap observasi dilakukan untuk membantu pelaksanaan tindakan serta aktivitas peserta didik dan aktivitas pelaksanaan tindakan guru yang telah dilaksanakan untuk meningkatkan sikap kedisiplinan serta interaksi selama pembelajaran. 4) Tahap refleksi dilaksanakan untuk meninjau Kembali perencanaan dari pertemuan 1 dan 2 untuk proses evaluasi diri yang dilakukan oleh guru terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Terdapat beberapa peningkatan pada observasi aktivitas peserta didik yang telah dilaksanakan pada siklus I dan II dari hasil tersebut terdapat peningkatan yang dapat diantaranya pada siklus I memperoleh nilai sebesar 58 dengan kriteria cukup dan pada siklus II terdapat hasil sebesar 86 dengan kriteria baik sekali. Kemudian pada hasil analisis yang sudah dilakukan pada penelitian observasi aktivitas guru terdapat beberapa hasil yang signifikan untuk peningkatan pada hasil kolaborasi dengan guru kelas IV dan pada siklus I memperoleh nilai sebesar 76 dengan kriteria baik dan pada siklus II memperoleh nilai sebesar 88 dengan kriteria sangat sekali. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pada aktivitas peserta didik dan aktivitas guru membantu meningkatkan pada pencapaian yang dikaji tentang sikap kedisiplinan dan prestasi belajar pada peserta didik.

Dalam temuan yang sudah dilakukan menjelaskan bahwa prestasi adalah hasil dari niat usaha yang telah diciptakan dan dikerjakan, yang diperoleh berdasarkan kesungguhan baik secara individual maupun kelompok. Yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah hasil penilaian pendidikan terhadap perkembangan menyeluruh siswa dalam proses pembelajaran di sekolah, termasuk penguasaan materi pengetahuan dan keterampilan yang terukur. Dalam analisis pada penelitian sebelumnya model TGT juga dapat memberikan dampak yang bagus dengan menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan prestasi ini menjadi tolok ukur akhir untuk mengevaluasi efektivitas pendidikan melalui berbagai kegiatan yang telah dirancang secara sistematis dan memenuhi standar (Sa'adiyyah, A. M., & Nurahmawati, 2021).

Dalam kajian yang sudah dilakukan penelitian ini terdapat beberapa penemuan yang dapat menjadi patokan untuk mengukur sebuah keberhasilan dalam temuan di lapangan, seperti sikap kedisiplinan yang perlu dan sangat penting diterapkan dalam pembelajaran di kelas sebab dengan kita menggunakan peraturan di dalam kelas dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih terarah. Dengan mengatur peserta didik secara heterogen yang merupakan bentuk untuk saling memahami keadaan disekitar agar tidak mengganggu supaya dapat merubah beberapa tingkah laku yang kurang baik. Dengan demikian, akan tertanam sikap disiplin yang kokoh pada peserta didik. Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam berdiskusi dan kolaborasi, penting juga memberikan penguatan guna mengenali aspek-aspek yang masih perlu diperbaiki.

Hal ini akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi sekaligus meningkatkan prestasi belajar mereka. Kegiatan turnamen yang diadakan guru, baik menggunakan permainan tradisional maupun

game edukasi digital, juga mendorong siswa untuk lebih aktif. Peserta didik menjadi lebih termotivasi, saling membantu, dan bekerja sama dalam tim untuk meraih kemenangan. Melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), siswa terdorong untuk berdiskusi dan saling membantu memahami materi demi persiapan kompetisi turnamen. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga menumbuhkan kedisiplinan dan prestasi belajar dalam mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan dari Penelitian ini menghadapi beberapa tantangan implementasi, terutama terkait alokasi waktu mengajar yang terbatas karena harus disesuaikan dengan jadwal kegiatan sekolah lainnya. Kendala lain meliputi kurangnya fokus siswa selama penyampaian materi serta berbagai keterbatasan teknis seperti pemadaman listrik saat proses pembelajaran. Meskipun demikian, pendidik tetap berupaya memberikan pengajaran yang optimal dan profesional dalam kondisi yang ada. Keterbatasan yang di alami oleh peneliti ketika melakukan penelitian pada waktu di sekolah yaitu masih kurangnya penyampaian yang belum maksimal ketika di kelas dan kondisi siswa yang kadang susah untuk di atur, kemudian penyesuaian kondisi di sekolah dengan tahapan pembelajaran di kelas. Masih adanya siswa yang belum mengikuti dan memahami materi ketika diajarkan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitin dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa membuktikan efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* TGT dapat meningkatkan sikap kedisiplinan dan prestasi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada hasil observasi dari Indikator sikap kedisiplinan melalui observasi naik dari (kategori cukup) siklus I menjadi kategori (baik) siklus II. Kemudian melalui angket meningkat dari kategori (baik) siklus I menjadi kategori (sangat baik) siklus II. Untuk prestasi belajar IPA terjadi peningkatan dari kategori (cukup) di siklus I menjadi kategori (baik sekali) di siklus II. Berdasarkan uraian di atas, bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan sikap kedisiplinan dan prestasi belajar peserta didik. Hasil observasi menunjukkan nilai sikap kedisiplinan sudah baik, sementara hasil angket kedisiplinan menunjukkan persentase sikap kedisiplinan peserta didik baik sekali. Di sisi lain, hasil prestasi belajar dalam mata pelajaran IPA menunjukkan persentase yang sangat baik. Capaian ini menunjukkan bahwa penelitian berhasil mencapai, bahkan melampaui, indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi Bab 7 "Gaya di Sekitar Kita" di kelas IV SDN Sidamulya 01, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil dilaksanakan dan memberikan dampak yang signifikan: a) guru dapat memahami kondisi peserta didik selama pembelajaran dengan mengembangkan kinerja mengajar melalui penerapan pendekatan tipe model pembelajaran *Team Games Tournament* TGT, b) selain itu meningkatkan inovasi guru dan kualitas pengelolaan pengajaran dalam mengatasi masalah selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* TGT.

#### 5. REFERENSI

- Akhwani., Nurizka, R. (2021). Meta-Analysis Quasi Eksperimental Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1060–1066.
- Aprilia, C. A., Shofia, N. A., & Sari, W. N. (2021). Pentingnya Kontribusi Orang Tua Terhadap Lembaga Pendidikan Dalam Peningkatan Mutu Sekolah. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 1(1), 20–30.
- Artilia, F.S, Sitti A.A., E. A. (2023). Pengaruh Model Dialogic Reading Berbantuan Media Gambar Terhadap Penguasaan Kosakata dan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Segugus 6 Center Kecamatan Polongbengkeng Kabupaten Takalar. *Jurnal Cendekiawan*, 5(2), 96–100.

- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23.
- Fasya, A., Darmayanti, N., & Arsyad, J. (2022). The Influence of Learning Motivation and Discipline on Learning Achievement of Islamic Religious Education in State Elementary Schools. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2711>
- Kemmis, S. and Mc Taggart, R. (1998). *The Action Research Palnner*. Deakin University.
- Khoirul Ulum, dkk. (2023). *Disiplin Pendidikan Dalam Belajar dan Pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Krisdiawan, R. A., & Ramdhany, T. (2018). Implementasi Algoritma Fisher Yates Pada Games Edukasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Sd Berbasis Mobile Android. *Jurnal Komputer Bisnis*, 11(2), 14–22.
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91.
- Miryani, A. R., Muslim, A., & Pamujo, P. (2020). Peningkatan prestasi belajar matematika melalui pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(1), 22–25.
- Prasetyo, A. S., Sulastriningsih, A. ., & Anggoro, S. . (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Stad Terintegrasi Saintifik Materi Perubahan Wujud Benda Pada Peserta Didik Kelas Iv Di Sd Negeri 3 Bancarkembar. *Journal of Professional Elementary Education*, 2(2), 2399–247. <https://doi.org/10.46306/jpee.v2i2.53>
- Rahmawati, A. D., Fakhriyah, F., & Ermawati, D. (2021). Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III SDN Tambaharjo 02. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(8), 3738–3746.
- Riyanti, A. D., & Ernawati, A. (2024). Meningkatkan Sikap Gotong Royong Dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Permainan Tradisional. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2774–2783.
- Sa'adiyyah, A. M., & Nurahmawati, A. (2021). Upaya Guru Ppkn Dalam Mengimplementasikan Sikap Kedisiplinan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Smp Islam Daarul Yaqiin Kota Serang. Pro Patria. *Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, Dan Politik*, 4(2), 166–183.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Solano, L., Ulehlova, E., & Espinoza, V. (2017). Interactive Games as Educative Strategy to Motivate Students to Communicate Inside the Classroom. *International Conference on Interactive Collaborative Learning*.
- Susanti, S. dkk. (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zani.
- Wahyuni, N. E., & Arifin Muslim, P. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Dan Prestasi Belajar Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2), 147–153.
- Widhaningsih, L., & Mawardi, M. (2021). Instrumen penilaian untuk mengukur sikap kedisiplinan siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 467–474.