

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDIQ AR-RISALAH

Lana Fauziah^{1*}, Eka Lokaria², Willy Lontoh³

Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}

Email : lanafauziahlana@gmail.com^{1*}

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Metode penelitian menggunakan metode *pre-experimental design* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan Teknik sampel random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Instrumen tes yang digunakan berbentuk essay yang berjumlah 10 soal. Data dianalisis menggunakan uji-T. Berdasarkan hasil analisis uji-T diperoleh $T_{hitung} = 2,8709 > T_{tabel} = 1,7109$ sehingga terbukti bahwa H_a diterima dan H_o di tolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V SDIQ AR-Risalah Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan tuntas.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPAS, *Teams Games Tournament* (TGT)

ABSTRACT

This study aims to determine the completeness of the results of learning science of class V students of SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau after the implementation of the cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT). The research method uses a pre-experimental design method with a one group pretest-posttest design research design. The sampling technique uses a random sampling technique. The data collection technique uses a test. The test instrument used is in the form of an essay with 10 questions. Data were analyzed using the T-test. Based on the results of the T-test analysis, it was obtained that $T_{count} = 2.8709 > T_{table} = 1.7109$ so that it is proven that H_a is accepted and H_o is rejected. So it can be concluded that the results of learning science of class V students of SDIQ AR-Risalah Lubuklinggau after the implementation of the cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) are significantly complete.

Keywords: Learning Outcomes, Science, *Teams Games Tournament* (TGT)

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari mengenai kehidupan sosial yang di dasari dari berbagai cabang Ilmu Sejarah, Sosial Ekonomi, Sosiologi, Geografi, Politik, Hukum, dan budaya dengan menyajikan permasalahan

yang ada dilingkungan masyarakat dan dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi pandangan serta pemahaman yang luas kepada siswa (Isa & Rustini, 2023:25). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI adalah konsep, fakta, generalisasi dan peristiwa yang berkaitan dengan isu sosial. Hasnah (Antika dkk., 2024:1229) mengatakan bahwa melalui pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial ini siswa diarahkan agar bisa menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta siswa yang harus memiliki kecerdasan dari kognitif, afektif dan psikomotor yang dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, sehingga peningkatan mutu pendidikan siswa dapat tercapai secara maksimal.

Materi Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar (SD) tidak hanya mencakup materi pelajaran, namun juga terdapat nilai-nilai yang harus ditanamkan pada diri siswa. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peduli masalah sosial yang ada disekitarnya, mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada dirinya maupun masyarakat serta memiliki sikap mental positif terhadap kesenjangan yang ada.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 30 Oktober 2024 yang di lakukan peneliti dengan wali kelas V di SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau, ditemukan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menunjukkan masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 75 untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini di ketahui dari nilai ulangan harian, siswa yang nilainya sudah tuntas sebanyak 5 dari 25 siswa sedangkan siswa yang nilainya belum tuntas sebanyak 20 dari 25 siswa. Indikator penyebab rendahnya hasil belajar siswa di karenakan kurangnya inisiatif atau keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan, serta kurangnya pemahaman materi yang disampaikan, rendahnya minat dan semangat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran. Selama pembelajaran siswa merasa bosan dan tidak terlibat aktif, siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat siswa lebih senang bermain sendiri seperti menggambar dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Hal ini di karenakan dalam proses pembelajaran gurulah yang paling banyak mendominasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan kondisi belajar tersebut cenderung monoton dan siswa merasa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi rendah atau belum optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlunya dilakukan perbaikan pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik minat belajar siswa. Allung dkk., (2023:712), menjelaskan bahwa guru seharusnya memilih model pembelajaran yang efektif, dimana siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga memperoleh pengalaman dan hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan melakukan inovasi dalam pembelajaran, dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menerapkan turnamen didalamnya dalam satu tim akan bekerja sama saling membantu untuk mempersiapkan kelompoknya supaya permainan dapat di menangkan oleh timnya.

Hal tersebut juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Melindawati & Oktavianti (2021) dengan judul penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa di kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas V.

Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan dalam latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut dengan mengambil judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDIQ Ar-risalah”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau yang pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen (*Pre -experimental design*) yang hanya menggunakan satu kelas tanpa adanya kelas kontrol. Desain penelitian ini menggunakan bentuk *one group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau yang terdiri dari empat kelas dan berjumlah 101 siswa. Teknik sampel yang digunakan adalah teknik *simple random sampling*. Untuk sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas VB dengan jumlah siswa 25 orang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Jenis instrumen yang digunakan adalah tes essay yang diberikan sebanyak dua kali yaitu tes awal atau sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) atau sesudah diberikan perlakuan. Tes adalah sekumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan kognitif siswa sebelum atau sesudah proses pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan yaitu: Menentukan Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku, Uji Normalitas Data dan Uji Hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kenormalan data, data yang akan dianalisis apakah berdistribusi normal atau tidak.

HASIL PENELITIAN

Data Hasil *Pretest*

Tabel 1. Hasil Belajar Tes Awal (*Pretest*)

Nilai	Keterangan	<i>Pre-test</i>	
		Frekuensi	Persentase
≥ 75	Tuntas	3	12%
< 75	Tidak Tuntas	22	88%
Jumlah		25	100%
Nilai Rata - Rata		53,96	

Berdasarkan Tabel 1 di atas, maka dapat disimpulkan siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 dengan kriteria tuntas 3 orang (12%) dan siswa yang mendapat nilai < 75 dengan kriteria tidak tuntas 22 orang (88%) dan dengan nilai rata-rata 53,96. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VB SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau sebelum diberikan perlakuan dengan

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS secara signifikan belum tuntas.

Data Hasil *Posttest*

Tabel 2. Hasil Belajar Tes Akhir (*Posttest*)

Nilai	Keterangan	<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Persentase
≥ 75	Tuntas	21	84%
< 75	Tidak Tuntas	4	16%
Jumlah		25	100%
Nilai Rata - Rata		79,76	

Berdasarkan Tabel 2 di atas, maka dapat disimpulkan siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 kriteria tuntas sebanyak 21 orang (84%) dan siswa yang mendapat < 75 dengan kriteria tidak tuntas sebanyak 4 orang (16%) dan dengan nilai rata-rata 79,76. Hasil tersebut menunjukkan hasil belajar siswa kelas VB SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS secara signifikan tuntas.

Hasil Uji Normalitas Data

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Tes	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Tes Awal (<i>Pretest</i>)	6,685	11,0705	Normal
Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	4,2383	11,0705	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data nilai tes awal (*pretest*) adalah 6,685 dan nilai tes akhir (*posttest*) 4,2383 adalah lebih kecil dari pada nilai χ^2_{tabel} yaitu 11,0705, sehingga diperoleh nilai χ^2_{hitung} kurang dari χ^2_{tabel} . Pengujian normalitas dengan menggunakan uji kecocokan χ^2 (Chi Kuadrat) dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan data berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 5% ($\alpha = 0,05$) karena nilai $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis Data *Posttest*

Tes	T_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan
<i>Posttest</i>	2,8709	1,7109	$T_{hitung} > T_{tabel}$, H_a diterima dan H_o ditolak

Berdasarkan Tabel 4. di atas, menunjukkan hasil analisis uji-t. Diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,8709 > 1,7109$), sehingga H_o ditolak H_a diterima. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V

SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan tuntas.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPAS Siswa Kelas V SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau setelah diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil belajar yang diukur adalah ranah kognitif, proses belajar mengajar yang diterapkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS kelas V SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh aktivitas siswa dalam kelompok belajar tanpa harus ada perbedaan prestasi akademik, ras maupun jenis kelamin dan mengandung unsur permainan.

Sebelum proses penelitian dilakukan, terlebih dahulu diadakan uji instrumen yakni diadakan pada tanggal 22 April 2025. Uji instrumen yang dilakukan dalam satu kali pertemuan pada kelas VI SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau. Uji coba ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah butir soal tersebut valid atau tidaknya suatu soal dan menentukan soal yang dikategorikan layak untuk digunakan pada penelitian di kelas VB SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau.

Setelah uji instrumen, penulis mengadakan *pre-test*, *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi yang dipelajari yaitu kegiatan ekonomi dimasyarakat. *Pre-test* dilakukan pada kelas VB sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan analisis kemampuan siswa disimpulkan data berdistribusi normal. Selanjutnya diadakan *post-test* untuk mengetahui hasil kemampuan akhir siswa.

Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 06 Mei 2025 yang diawali dengan memberikan *pre-test* kepada siswa kelas VB guna mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan rekapitulasi hasil *pre-test*, dapat diketahui bahwa dari 25 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 dengan kriteria tuntas adalah sebanyak 3 siswa dan mendapatkan nilai < 75 dengan kriteria tidak tuntas sebanyak 22 siswa dengan rata-rata kelas sebesar 53,96.

Pertemuan kedua dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pada tanggal 7 Mei 2025. Penulis memberikan perlakuan dan melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi dimasyarakat. Penulis membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi tentang kegiatan ekonomi dimasyarakat seperti kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi dan menjelaskan langkah langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan kartu domino. Lalu siswa dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri 6-7 orang yang heterogen. Dalam setiap kelompok dilatih dan diberi arahan untuk bisa saling kerja sama dalam memahami materi dan memecahkan suatu masalah. Kemudian penulis memberikan lembar kerja peserta didik kepada setiap kelompok untuk berdiskusi menjawab soal yang telah diberikan. Setelah itu, diadakan permainan/games dimana setiap kelompok bertanding menjawab dan menyusun

kartu domino sesuai dengan urutan pertanyaan dan jawaban yang disediakan, setiap kelompok menyelesaikan permainan atau menyusun kartu domino dengan cepat dan tepat atau menyusun kartu domino terlebih dahulu dan jawaban benar akan menjadi pemenang dalam permainan, diakhir penulis akan memberikan reward kepada kelompok yang menjadi pemenang.

Berdasarkan evaluasi pada proses pembelajaran yang pertama ini, penulis, menemukan beberapa kendala dikelas eksperimen. Kendala atau hambatan yang ditemukan pada kelas eksperimen tersebut yakni pada saat proses pembelajaran masih ada siswa ribut, kurangnya kerja sama antar siswa, dan masih ada siswa yang kurang bersemangat dan kurang aktif hanya melihat teman temannya saja dan siswa masih kurang mengerti cara menyusun kartu domino dengan baik karna belum paham mana pertanyaan dan mana yang jawaban, sehingga membuat siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Meskipun siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kartu domino, penulis tetap memberikan motivasi dan semangat kepada siswa agar bisa belajar dengan baik dan memahami materi dengan cara menyusun pertanyaan dan jawaban yang ada di kartu domino.

Selanjutnya pada pertemuan ketiga yaitu pada tanggal 08 Mei 2025 siswa diberikan motivasi dulu terlebih dahulu untuk semangat belajar dan harus memiliki kerjasama yang baik, penulis menyampaikan lanjutan materi tentang kegiatan ekonomi dimasyarakat seperti kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi, setelah itu penulis mengadakan turnamen yang terdiri dari 4 kelompok yang sudah dibagikan pada pertemuan sebelumnya. Setiap kelompok mempunyai kartu domino untuk menyusun sesuai dengan dengan pertanyaan dan jawaban yang disediakan, bagi kelompok yang cepat dan tepat menyusun kartu domino akan menjadi pemenang dan penulis akan memberikan reward kepada kelompok yang menang dalam permainan serta memotivasi siswa yang lainnya agar tetap semangat dalam proses pembelajaran.

Pada perlakuan atau pelaksanaan ini, penulis dapat melihat siswa benar-benar sudah beradaptasi dan tertarik dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang sudah diterapkan. Sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan penyampaian materi menjadi lebih baik, dan siswa menjadi lebih percaya diri dan melalui turnamen berupa permainan menyusun kartu domino siswa merasa senang sehingga siswa mengerti apa yang sudah dipelajari tentang materi kegiatan ekonomi, dan siswa memperoleh pengetahuan, melatih kerja sama dan saling menghargai sesama teman dan bisa memajemen waktu dalam menyelesaikan suatu masalah.

Pertemuan keempat dilakukan pada tanggal 09 Mei 2025. Pada pertemuan ini siswa melakukan *post-test* guna melihat hasil akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Siswa menjawab soal-soal yang diberikan oleh penulis, sebanyak 10 soal yang berbentuk essay. Setelah dilakukan pengolahan data skor *post-test* pada kelas VB ddiperoleh data bahwa rata-rata nilai keseluruhan sebesar 79,76, siswa yang tuntas pada tes ahir sebanyak 21 siswa (84%) sedangkan siswa yang tidak tuntas sebnyak 4 siswa (16%). Berdasarkan hasil analisis diperoleh rata-rata *pre-test* adalah 53,96 dan untuk rata-rata nilai *post-test* 79.76.

Berdasarkan hasil analisis data *post-test* menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan tuntas. Hal ini ditunjukkan berdasarkan nilai rata-rata siswa yang telah mencapai KKTP (>75). Dari hasil penelitian dan analisis uji-t dengan nilai *post-test* yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan tuntas. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,8709 > 1,7109$), sehingga H_0 ditolak H_a diterima. Dengan demikian uji hipotesis pada penelitian terbukti kebenarannya dan hipotesis diterima.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka sejalan dengan penelitian yang relevan menurut penelitian Aribah dkk., (2024) dengan judul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Mahad Al-Zaytun”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada *pre-test*, nilai siswa berada dalam kategori sangat rendah yaitu 42,25, namun pada *post-test* terjadi peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata siswa mencapai kategori tinggi, yaitu 79,25.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada penelitian ini dan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap hasil belajar siswa. Dari penelitian tersebut mendukung temuan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap hasil belajar siswa. Dengan metode ini siswa menjadi lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan penelitian di SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau, dimana sebagian besar siswa mencapai nilai di atas 75 setelah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dan disajikan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau setelah diterapkan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS secara signifikan tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Allung, M., (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Global Journal Teaching Professional*, 2(November), 711–727. <https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gpp/article/view/867>
- Antika, D., Yusnaldi, E., Khairunnisa, K., Sakinah, N., Azhari, W., & Deliyanti, Y. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa terhadap Pembelajaran IPS. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 142–147. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i3.1150>
- Isa, S. F. P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh Media Pada Pembelajaran Ips Di Sd.

Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN, 8(1), 24–29.
<https://doi.org/10.15294/harmony.v8i1.63949>

Melindawati, S., & Oktavianti, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 3(1), 1-15.

Aribah, A., Iswandi, I., & Utami, D. (2024). Efektivitas Penerapan Model Kooperatif Tipe Tgt (*Team Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. Sindoro: *Cendikia Pendidikan*, 6(8), 31–40.
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v6i8.5889>