

Improving Motivation And Learning Outcomes In Mathematics Using The Cooperative Learning Model Used By Dakota Media In Grade IV Of SD Negeri 100/II Muara Bungo

Vivi Fitriana Rhamdhani

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Puput Wahyu Hidayat

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Sundahry

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Abstrak

Mathematics learning in elementary schools still faces various challenges, particularly the low motivation and engagement of students during the learning process. This study aims to improve the motivation, learning process, and learning outcomes of fourth-grade students at SDN 100/II Muara Bungo through the implementation of the Cooperative Learning model, specifically the Teams Games Tournament (TGT), supported by the use of Dakon Matematika media. The research employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 28 fourth-grade students, and data were collected through teacher and student observation sheets, motivation questionnaires, and achievement tests. The findings revealed significant improvements in all aspects. Teacher performance increased from 92% in the first cycle to 100% in the second cycle, student participation rose from 15.22% to 52.14%, learning motivation improved from 54.54% to 85.71%, and learning achievement mastery increased from 53.57% to 82.14%. These results indicate that the TGT model assisted by Dakon Matematika is effective in enhancing mathematics learning quality, and it can serve as an innovative instructional strategy that is engaging, interactive, and meaningful for elementary school students.

Keywords:

Teams Games Tournament;
Dakon Matematika;
learning motivation;
learning outcomes;
Classroom Action Research

Article History

Recived: 2025-08-30
Revised: 2025-10-31
Accepted: 2025-11-06

©2025 Rhamdhani, V. R;
published by CV. Master Literasi
Indonesia.

How to cite:

Rhamdani, V. F., Hidayat, P. W., & Sundahry, S. (2025). Improving Motivation And Learning Outcomes In Mathematics Using The Cooperative Learning Model Used By Dakota Media In Grade IV Of SD Negeri 100/II Muara Bungo. *Master of Action Research in Mathematics Classroom*, 1(2), 61-69. <https://doi.org/10.63461/math-action.v12.173>

1 Introduction

Pendidikan adalah upaya yang sengaja diatur dan dipersiapkan dengan sadar, demi membangun ruang belajar yang memberi kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk menumbuhkan seluruh kemampuan bawaan dan bakat yang dimiliki siswa hingga mencapai titik optimal, mulai dari sisi rohani, kecerdasan pikir, pembentukan karakter, hingga kemampuan praktis yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat (Lumintang, 2022; Rahman dkk., 2022). Dalam konteks sistem pendidikan nasional, kurikulum memegang peranan penting sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran di sekolah. Kurikulum bukan sekadar daftar rancangan

pembelajaran, melainkan juga berfungsi sebagai pijakan utama yang menuntun jalannya proses belajar-mengajar agar tujuan pendidikan dapat diwujudkan secara optimal (Cut & Anjani, 2023). Pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang berlaku di lingkungan sekolah menawarkan kebebasan lebih luas untuk guru dan siswa guna menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta berorientasi pada pengembangan karakter (Bambang, 2023).

Kenyataannya, praktik pendidikan di lapangan memperlihatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar masih sarat dengan beragam hambatan. Hasil observasi awal dari observasi di kelas IV SDN 100/II Muara Bungo memperlihatkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa masih rendah. Hasil angket menunjukkan hanya 46,42% siswa yang termasuk kategori baik, sedangkan mayoritas lainnya berada pada kategori cukup hingga kurang. Kondisi ini berdampak langsung pada capaian belajar: dari 28 siswa, hanya 12 yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 16 siswa lainnya belum tuntas dengan rata-rata nilai hanya 59,28%. Fakta ini menegaskan bahwa baik motivasi maupun capaian belajar matematika masih membutuhkan peningkatan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik.

Dorongan motivasi belajar menjadi elemen krusial yang sangat menentukan sejauh mana peserta didik dapat meraih keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi dapat dipahami sebagai dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan peserta didik untuk bertindak dan berusaha mencapai tujuan tertentu (Indardi, 2017). Menurut Nelud & Didit, (2024), motivasi belajar tercermin melalui berbagai indikator, seperti keinginan kuat untuk meraih keberhasilan, adanya kebutuhan yang mendorong aktivitas belajar, cita-cita yang ditargetkan untuk dicapai di masa mendatang, penghargaan yang diberikan, keterlibatan dalam aktivitas belajar yang menyenangkan, serta dukungan dari lingkungan belajar yang kondusif. Peserta didik yang mempunyai motivasi kuat akan lebih tekun, bersemangat, dan aktif dalam pembelajaran, sehingga pencapaian hasil belajar juga lebih optimal (Difa et al., 2024). Dengan demikian, peran guru menjadi sangat vital untuk merancang taktik pengajaran yang mampu merangsang munculnya motivasi belajar siswa, yakni dari penyajian pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memiliki makna mendalam.

Selain motivasi, keberhasilan pendidikan juga dilihat berdasarkan capaian belajar siswa. Hasil belajar ialah kompetensi yang diraih peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah pengetahuan (kognitif), ranah sikap (afektif), dan ranah keterampilan (psikomotorik) (Amilanadzma et al., 2021). Pada pembelajaran matematika, capaian belajar siswa kerap tidak maksimal, sebab mata pelajaran ini kerap dipersepsikan sebagai sesuatu yang rumit, membosankan, bahkan menimbulkan rasa takut. Padahal, matematika memiliki peran krusial dalam membiasakan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif (Amir, 2014). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif supaya matematika tidak hanya dipahami sebagai pelajaran berhitung, tetapi juga sebagai wahana guna menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dianggap tepat untuk mengatasi persoalan tersebut ialah Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT). Model kooperatif ini berfokus pada kolaborasi antar siswa dalam kelompok kecil, di mana setiap anggota memiliki peran untuk saling mendukung dan membantu dalam menguasai materi. TGT menambahkan unsur permainan akademik dan kompetisi yang sehat untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam belajar (Alisyia et al., 2024). Penelitian terdahulu membuktikan

bahwa penerapan TGT mampu menumbuhkan motivasi, partisipasi, dan prestasi belajar siswa karena suasana belajar yang tercipta lebih interaktif dan menyenangkan (Artika & Muhammad, 2025).

Di samping penggunaan model pembelajaran, keberadaan media juga memegang peranan krusial dalam menghadirkan pengalaman belajar yang bernilai dan mendalam. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang memudahkan guru dalam menyajikan materi, sehingga dapat diterima dengan lebih jelas sekaligus menarik bagi siswa (Nurseto, 2011). Penelitian ini menerapkan salah satu media inovatif berupa Dakota (Dakon Matematika), yaitu media pembelajaran yang mengadaptasi permainan tradisional congklak menjadi alat bantu untuk memahami operasi hitung dasar. Media Dakota dinilai mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika secara konkret, sekaligus membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan (Winda et al., 2019). Dengan menggabungkan unsur tradisional dan edukatif, Dakota tidak hanya meningkatkan hasil belajar, namun juga memupuk interaksi sosial dan semangat belajar siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji efektivitas model TGT maupun penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penerapan TGT tanpa dikombinasikan dengan media berbasis permainan tradisional, atau hanya menekankan penggunaan media Dakota tanpa mengintegrasikannya ke dalam model pembelajaran kooperatif. Celah penelitian ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menguji sejauh mana integrasi model *Teams Games Tournament* dengan media Dakota dapat menghadirkan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang dan celah penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan guna menganalisis efektivitas penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* berbantu media Dakota dalam menumbuhkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 100/II Muara Bungo.

2 Method

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan melalui dua siklus. Pada tiap siklus, terdapat rangkaian tahapan yang mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, kegiatan observasi, serta proses refleksi (Arikunto, 2019). Pemilihan desain penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa pendekatan tersebut paling tepat digunakan guna mengadakan perbaikan nyata terhadap proses pembelajaran di dalam kelas. Adapun desain siklus Penelitian Tindakan Kelas terdapat pada gambar 1.

Penelitian dilaksanakan di SDN 100/II Muara Bungo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Objek penelitian adalah motivasi dan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* berbantu media Dakota.

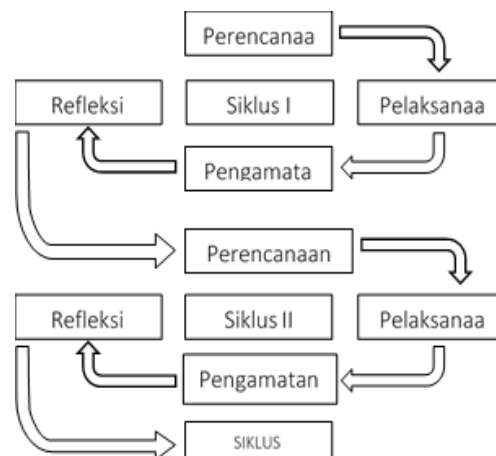
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ditempuh melalui beberapa cara, yaitu:

1. Angket, yang dirancang berdasarkan indikator motivasi belajar menurut (Widha & Sarwanto, 2018), untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa.
2. Observasi, yang digunakan untuk menilai keterlaksanaan proses pembelajaran, aktivitas guru, serta partisipasi siswa.
3. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda, yang difungsikan untuk mengukur aspek

kognitif siswa pada materi operasi hitung dasar.

4. Instrumen penelitian meliputi angket motivasi, lembar observasi guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Seluruh instrumen divalidasi melalui uji ahli yang dilakukan oleh dosen pembimbing dan guru mata pelajaran.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data terkait motivasi siswa diolah dengan menghitung persentase berdasarkan kategori tinggi, sedang, dan rendah. Data hasil observasi dianalisis melalui persentase keterlaksanaan aktivitas guru maupun siswa. Sementara itu, capaian hasil belajar dianalisis dengan menghitung tingkat ketuntasan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di sekolah, yakni 70. Keberhasilan penelitian ini bisa dilihat melalui adanya peningkatan motivasi, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta pencapaian ketuntasan hasil belajar dari siklus I ke siklus II.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

3 Results and Discussion

3.1 Results

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Masing-masing siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Fokus penelitian ini adalah meningkatkan motivasi, proses, dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 100/II Muara Bungo melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media Dakon Matematika.

1. Proses Pembelajaran

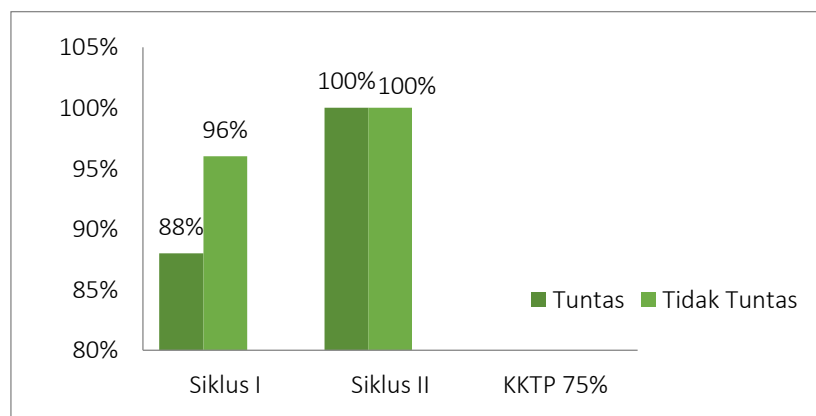
Proses pembelajaran dipantau menggunakan lembar observasi guru dan siswa. Data hasil pengamatan memperlihatkan adanya peningkatan yang cukup mencolok dari siklus I menuju siklus II. Pada aspek guru, keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama mencapai 88% dan meningkat menjadi 96% pada pertemuan kedua dengan rata-rata 92% (kategori sangat baik). Sementara pada siklus II, keterlaksanaan mencapai 100% pada kedua pertemuan. Hal ini mengindikasikan bahwa kapasitas guru dalam menerapkan model pembelajaran mengalami peningkatan menuju tingkat yang lebih optimal. Guru menjadi semakin terampil dalam memanfaatkan alokasi waktu, mengelola dinamika kelas, serta memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam turnamen yang menjadi karakteristik utama model TGT. Peningkatan ini sesuai dengan prinsip *cyclical improvement* dalam Penelitian Tindakan Kelas

yang dikemukakan oleh McTaggart, bahwa setiap siklus dilakukan untuk memperbaiki kelemahan sebelumnya sehingga kualitas pembelajaran semakin meningkat.

Tabel 1. Rekapitulasi Lembar Observasi Siklus I dan Siklus II

Kegiatan	Nilai Persentase		Rata-rata
	Pertemuan 1	Pertemuan II	
Siklus I	88%	100%	94%
Siklus II	96%	100%	98%

Pada aspek siswa, keterlibatan dalam pembelajaran pada siklus I masih rendah. Rata-rata keterlibatan hanya 15,22%, dengan rincian 0% pada pertemuan pertama dan 30,43% pada pertemuan kedua. Ini mengindikasikan bahwa pada tahap awal siswa belum terbiasa dengan strategi pembelajaran berbasis turnamen. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan, yaitu 40% pada pertemuan pertama dan 64,28% pada pertemuan kedua, sehingga rata-ratanya mencapai 52,14%. Ini membuktikan bahwa siswa mulai terbiasa, lebih aktif, dan antusias ketika mengikuti pembelajaran menggunakan TGT berbantu media Dakota.



Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Lembar Observasi Pendidik

Peningkatan keterlibatan ini relevan dengan pendapat (Meilida & Heru, 2025) yang memaparkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe TGT mampu mendorong interaksi sosial, meningkatkan rasa tanggung jawab kelompok, serta membuat suasana belajar yang kompetitif namun menggembirakan. Dengan adanya unsur permainan dan turnamen, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dan berkontribusi terhadap kelompoknya.

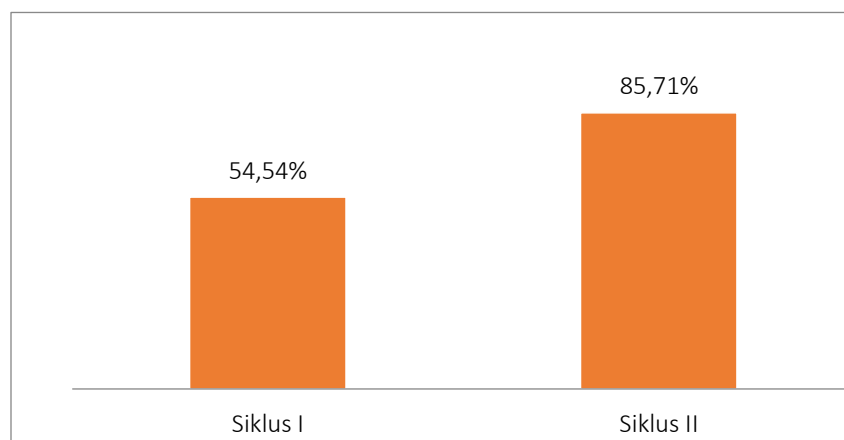
2. Motivasi Belajar

Tingkat motivasi belajar siswa dievaluasi menggunakan angket yang dibagikan pada setiap siklus. Hasil pengukuran memperlihatkan adanya peningkatan yang cukup mencolok. Pada siklus I, motivasi belajar siswa berada pada persentase 54,54% (kategori cukup). Kondisi ini menggambarkan bahwa sebagian siswa belum memiliki dorongan belajar yang kuat. Tetapi, setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus II, motivasi belajar siswa melonjak hingga mencapai 85,71% dan masuk dalam kategori baik. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 31,17%.

Tabel 2. Rekapitulasi Lembar Angket Motivasi Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Kegiatan	Nilai Motivasi Peserta Didik
Siklus I	54,54%
Siklus II	85,71%

Peningkatan motivasi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan model TGT berbantu media Dakota efektif dalam menumbuhkan semangat belajar siswa. Siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran karena adanya unsur permainan tradisional yang familiar dan dikemas dalam kompetisi yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori motivasi (Suci, 2016) bahwa motivasi belajar dapat tumbuh ketika pembelajaran dikemas dengan kegiatan yang menarik, adanya penghargaan, serta lingkungan yang kondusif.

**Gambar 2.** Diagram Rekapitulasi Motivasi Peserta Didik

Selain itu, hasil ini juga mendukung teori konstruktivis Piaget (Sheyvilda et al., 2025) yang menyatakan bahwa motivasi akan meningkat jika pembelajaran bersifat aktif, interaktif, dan menyajikan pengalaman praktis yang dapat dirasakan langsung oleh siswa. Dengan menggunakan media Dakota, siswa dapat memanipulasi benda konkret sekaligus berkompetisi melalui turnamen akademik. Pengalaman ini mampu menumbuhkan motivasi intrinsik, yaitu kekuatan batin yang menstimulasi siswa untuk belajar dengan lebih tekun.

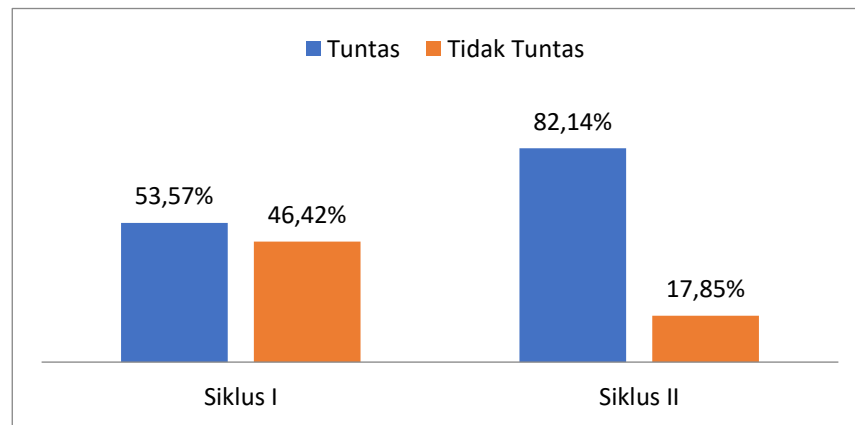
3. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dievaluasi melalui tes yang diberikan pada akhir tiap siklus. Pada siklus I, tercatat 15 siswa (53,57%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 13 siswa lainnya (46,42%) masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa belum memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Kegiatan	Pencapaian KKTP			
	Tuntas	Presentase	Tidak Tuntas	Presentase
Siklus I	15	53,57%	13	46,42%
Siklus II	23	82,14%	5	17,85%

Pada siklus II terlihat adanya lonjakan hasil yang cukup signifikan. Siswa yang berhasil mencapai ketuntasan bertambah menjadi 23 orang (82,14%), sementara yang belum tuntas berkurang menjadi hanya 5 orang (17,85%). Oleh karena itu, persentase ketuntasan belajar bertambah hingga 28,57% dibandingkan siklus I.



Gambar 3. Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Peningkatan hasil belajar ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan model TGT berbantu media Dakota bisa mempermudah siswa dalam proses penguasaan materi yang diajarkan. Melalui turnamen, siswa terdorong untuk menguasai materi karena mereka ingin berkontribusi bagi kemenangan kelompoknya. Sementara penggunaan media Dakota membantu siswa memahami konsep operasi hitung dasar melalui representasi konkret yang menarik. Hal ini sesuai dengan teori Bruner dalam (Atin & Istiyati, 2025) yang menekankan pentingnya penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika.

3.2 Discussion

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan model Cooperative Learning tipe TGT yang dipadukan dengan media Dakota memberikan dampak positif dalam meningkatkan mutu pembelajaran matematika pada siswa kelas IV SDN 100/II Muara Bungo. Peningkatan keterlaksanaan guru menunjukkan adanya perbaikan strategi mengajar, peningkatan keterlibatan siswa menunjukkan adanya partisipasi aktif yang lebih besar, peningkatan motivasi belajar menunjukkan bertambahnya semangat siswa, dan peningkatan hasil belajar menunjukkan pemahaman siswa yang lebih baik terhadap materi.

Temuan ini mengafirmasi mengafirmasi temuan riset terdahulu yang menegaskan efektivitas model TGT dalam meningkatkan motivasi serta capaian belajar siswa (Rafianti, 2024). Di sisi lain, penggunaan media permainan tradisional yang dimodifikasi, seperti Dakota, sejalan dengan temuan (Sumarno & Joko, 2025) yang menyatakan bahwa media berbasis budaya lokal mampu membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Dengan demikian, integrasi model TGT dan media Dakota terbukti menjadi kombinasi yang efektif untuk menumbuhkan motivasi, keterlibatan, dan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi matematika.

4 Conclusions

Penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam dua siklus menghasilkan temuan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media Dakon Matematika bisa meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas IV SDN 100/II Muara Bungo. Peningkatan tersebut tampak dari beberapa aspek. Pertama, proses pembelajaran mengalami peningkatan keterlaksanaan, baik dari sisi guru maupun keterlibatan siswa, yang menunjukkan perbaikan praktik mengajar serta partisipasi aktif siswa pada setiap siklus. Kedua, motivasi belajar siswa menunjukkan lonjakan yang nyata, dari kategori cukup pada siklus I menjadi kategori baik pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model TGT dengan dukungan media Dakota efektif dalam menumbuhkan semangat serta minat belajar siswa. Ketiga, capaian hasil belajar siswa pun meningkat, sebagaimana terlihat dari kenaikan persentase ketuntasan, yakni dari 53,57% pada siklus I menjadi 82,14% pada siklus II.

Dengan demikian, bisa ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan media Dakon Matematika terbukti efektif dalam mendorong peningkatan motivasi, partisipasi aktif, serta capaian hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar. Pendekatan ini layak dijadikan salah satu alternatif strategi bagi guru untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, sekaligus sarat makna.

5 References

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. . (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Amir, Z. (2014). *Pembelajaran Matematika SD dengan Pendekatan Realistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Amrulloh, A., Aliyah, N. darajaatul, & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Kebiasaan Belajar, Lingkungan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa MTS Darul Hikmah Langkap Burneh Bangkalan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 5(01), 188–200. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.5656>
- Aprillia, E., Nurhayati, C., & Pandiangan, A. P. B. (2023). Perubahan kurikulum pada proses pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(4), 402–407. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i4.78>
- Ardhia, W. P., Prasetyawati, D., & Baedowi, S. (2019). Pengaruh Media Dakota Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi KPK dan FPB Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 01 Gemuhblanten. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 150-157. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3328>
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Devi, S., A., Tahir, M., & Khaerudin, K. (2025). Penerapan Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 23 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 1057-1061. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.857>
- Harianti, R., & Amin, S. (2016). Pola Asuh Orangtua Dan Lingkungan Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Curricula*, 1(2), 20-29. <https://doi.org/10.22216/JCC.v2i2.983>
- Indardi. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Latifatunnisa, & Rafianti, W. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Model Group Investigation dan

- Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan PPKn di Kelas 4 Sekolah Dasar . *MARAS : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2130–2137. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.573>
- Lumintang, S. (2022). *Filsafat Pendidikan: Landasan dan Aplikasinya*. Bandung: Alfabeta.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *NUSANTARA*, 3(1), 48-62. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i1.1167>
- Ningsih, W., Sari, M. E., & Prasetyo, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 246-259. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30466>
- Nurhikmawati, A. P., Alfani, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa . *JSPH : Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35–41. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8, 1 (Apr. 2012). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Rahim, Abd., & Ismayana, B. (2023). Pendidikan karakter dalam kurikulum merdeka belajar: tantangan dan peluang. *Journal of Science and Education*, 1(3), 88-96. <https://doi.org/10.59561/jse.v1i3.234>
- Sari, N., Sunarno, W., & Sarwanto, S. (2018). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fisika Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(1), 17–32. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i1.591>
- Slamiah, U., Supriatin, A., & Mahmudah, I. (2025). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Materi Pecahan di SDIT Al Qonita. *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 146–160. <https://doi.org/10.25217/numerical.v9i1.6300>
- Trisnawati, D., Sumarno, S., & Sulianto, J. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Dakota Untuk Materi FPB Dan KPK Kelas IV SDN 12 Kendari. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 63-72. <https://doi.org/10.30872/primatika.v14i1.4733>
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071–2082. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>

Corresponding Author

Vivi Fitriani Rhamdhani can be contacted at: vivifitrianarhamdhani773@gmail.com

