

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN QUESTIONS BOX TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI MAGNET DAN KEGUNAANNYA DI KELAS V SD NEGERI 064988 MEDAN JOHOR T.P 2025/2026

THE EFFECT OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL ASSISTED BY A QUESTION BOX ON STUDENTS' IPAS LEARNING OUTCOMES ON THE TOPIC OF MAGNETS AND THEIR USES IN GRADE V OF SD NEGERI 064988 MEDAN JOHOR, ACADEMIC YEAR 2025/2026

Desi Veronika Br Tarigan^{1*}, Pandapotan Tambunan², Tina Sheba Cornelia Sitompul³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

desiveronika12@gmail.com dapot1002@gmail.com domtinasitompul@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box* terhadap hasil belajar IPAS pada materi magnet dan kegunaannya siswa kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan *Questions Box* dan kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan *Questions Box*. Data hasil belajar IPAS diperoleh melalui tes tertulis yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan *Questions Box* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan *Questions Box*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,710$ dan $t_{tabel} = 2,028$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,710 > 2,028$. Dengan demikian, H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box* terhadap hasil belajar IPAS materi magnet dan kegunaannya siswa kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, *Questions Box*, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Questions Box on IPAS learning outcomes on the topic of magnets and their uses among fifth-grade students at SD Negeri 064988 Medan Johor in the 2025/2026 academic year. This research employed a quantitative approach using a pretest-posttest control group design. The research subjects consisted of two classes: an experimental class taught using the TGT learning model assisted by Questions Box and a control class taught using conventional learning methods. Data on IPAS learning outcomes were collected through written tests administered before (pretest) and after (posttest) the treatment. The results of data analysis indicated that the IPAS learning outcomes of students taught using the TGT learning model assisted by Questions Box were higher than those of students taught using conventional learning methods. Based on the hypothesis testing, the obtained values were $t_{count} = 3,170$ and $t_{table} = 2,028$, indicating that $t_{count} > t_{table}$ or $3.170 > 2.028$. Therefore, H_1 was accepted and H_0 was rejected. It can be concluded that the use of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Questions Box has a significant effect on IPAS learning outcomes on the topic of magnets and their uses among fifth-grade students at SD Negeri 064988 Medan Johor in the 2025/2026 academic year.

Keywords: *Team Games Tournament, Questions Box, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi dituntut mampu menyiapkan generasi yang tidak hanya menguasai pengetahuan faktual, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21. Keterampilan ini penting agar peserta didik mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, perubahan sosial yang cepat, serta kompleksitas permasalahan kehidupan. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pembelajaran berperan sebagai fondasi dalam membangun kompetensi tersebut, sehingga proses belajar tidak cukup hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi perlu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas yang melibatkan keterampilan proses, sikap ilmiah, dan pemecahan masalah secara kontekstual (Khoirunnisa & Amaliyah, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kompetensi tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi Magnet dan Kegunaannya. Materi ini memberikan pemahaman kepada siswa mengenai konsep dasar gaya magnet serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran tentang magnet, siswa mempelajari kemampuan magnet dalam menarik benda tertentu, mengenali

kutub-kutub magnet, serta memahami pemanfaatannya pada berbagai alat seperti kompas, motor listrik, dan perangkat elektronik. Selain itu, pembelajaran ini mendorong siswa untuk melakukan observasi, percobaan sederhana, dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan. Dengan demikian, melalui materi magnet dan kegunaannya, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan ilmiah, tetapi juga mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir logis, serta pemahaman tentang peran sains dalam mendukung kehidupan manusia (Putri, Destiniar, & Dedy, 2023).

Namun, kondisi di kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai. Berdasarkan observasi pada 15 Agustus 2025, rata-rata nilai IPAS materi Magnet dan Kegunaannya masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar ≥ 75 . Data ulangan harian Tahun Pelajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa di kelas VA dari 20 siswa hanya 8 siswa (40%) yang mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 69,2, sedangkan 12 siswa (60%) belum tuntas. Di kelas VB, dari 20 siswa terdapat 9 siswa (45%) yang tuntas dengan rata-rata nilai 69,5 dan 11 siswa (55%) belum tuntas. Secara keseluruhan, dari 40 siswa hanya 17 siswa (42,5%) yang mencapai nilai sesuai KKTP, sementara 23 siswa (57,5%) belum mencapai ketuntasan, dengan rata-rata kelas 68,5, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan belajar IPAS siswa kelas V masih tergolong rendah.

Rendahnya capaian belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti penggunaan metode ceramah yang masih dominan sehingga pembelajaran berlangsung secara satu arah, kurangnya variasi media pembelajaran, serta terbatasnya kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Pola pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa mudah kehilangan minat, mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, dan kurang mampu menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Situasi ini mengindikasikan perlunya pembaruan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, memperkuat interaksi antarsiswa, serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Model ini termasuk dalam pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja sama kelompok dengan kompetisi akademik berbasis permainan. Melalui penerapan TGT, siswa terlibat aktif dalam proses belajar melalui kegiatan diskusi, pemecahan masalah, serta keikutsertaan dalam turnamen akademik yang bersifat

menyenangkan. Model ini dianggap efektif karena mengombinasikan kompetisi yang sehat untuk meningkatkan motivasi belajar dengan kolaborasi tim yang dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa (Khoirunnisa & Amaliyah, 2023). Untuk mengoptimalkan pelaksanaannya, TGT dapat dipadukan dengan media Questions Box, yaitu kotak berisi kartu pertanyaan yang diambil secara acak untuk dijawab secara individu maupun kelompok. Media ini mendorong interaksi, membangkitkan rasa ingin tahu, serta melatih siswa berpikir cepat dan responsif (Putri et al., 2023).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model Team Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan Questions Box efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA maupun IPAS. Khoirunnisa dan Amaliyah (2023) melaporkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa setelah strategi tersebut diterapkan. Temuan serupa dikemukakan oleh Paramita dan Zulherman (2022), yang tidak hanya mencatat peningkatan hasil belajar, tetapi juga bertambahnya partisipasi dan motivasi siswa selama pembelajaran. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih terfokus pada mata pelajaran IPA di kelas III dan IV, sementara kajian mengenai penerapan pada mata pelajaran IPAS kelas V dalam konteks Kurikulum Merdeka masih relatif terbatas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment). Rancangan yang diterapkan adalah *pretest-posttest control group design*, yaitu membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 064988 Medan Johor pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 40 orang, terdiri atas kelas VA dan VB. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan Questions Box, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Objek penelitian adalah hasil belajar IPAS pada materi Magnet dan Kegunaannya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang diberikan pada tahap pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman

siswa. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti daftar nilai dan jumlah siswa. Instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, persentase ketuntasan, dan peningkatan hasil belajar. Sementara itu, analisis inferensial dilakukan melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan penerapan model TGT berbantuan Questions Box terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian: Kemampuan awal siswa

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064988 Medan Johor T.P 2025/2026 semester ganjil di kelas VA dan VB yang berjumlah sebanyak 40 siswa. Sebelum adanya perlakuan, semua kelas diberikan Pre test terlebih dahulu yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Berdasarkan analisis data pretest, diperoleh rata-rata kemampuan siswa dari hasil pretest kelas Va adalah 51,5 dan di kelas Vb adalah 54,5. kelas yang memiliki nilai rata-rata tertinggi akan dijadikan sebagai kelas kontrol dan rata-rata lebih rendah dijadikan kelas eksperimen.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas. Kelas V-A sebagai kelas eksperimen diajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box*, sedangkan kelas V-B sebagai kelas kontrol diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional tanpa penerapan model tersebut. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa pada kelas eksperimen sebesar 83,5 yang menunjukkan kategori baik, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 69,5 yang berada pada kategori cukup. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *Questions Box* memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Khoirunnisa dan Amaliyah (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara

kolaboratif melalui diskusi kelompok dan kompetisi akademik yang terstruktur, sehingga siswa dapat mengulang pemahaman materi melalui interaksi dan evaluasi bersama teman sebaya. Selain itu, adanya unsur turnamen dan pertanyaan acak melalui *Questions Box* mendorong siswa untuk lebih siap dan aktif dalam memahami konsep yang dipelajari. Variasi tingkat kesulitan soal serta tantangan dalam permainan akademik membantu siswa memperdalam pemahaman terhadap materi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Selama proses pembelajaran berlangsung, suasana kelas eksperimen terlihat lebih aktif dan partisipatif dengan penerapan model TGT berbantuan *Questions Box*. Siswa tampak lebih antusias mengikuti kegiatan diskusi dan turnamen, karena mereka terlibat langsung dalam proses menjawab pertanyaan serta bekerja sama dalam kelompok. Interaksi yang terjadi antar siswa menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan kognitif dan sosial dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil post-test kelas kontrol (V-B), distribusi nilai menunjukkan bahwa 10% siswa memperoleh nilai 40, 10% memperoleh nilai 50, 10% memperoleh nilai 60, 25% memperoleh nilai 70, 35% memperoleh nilai 80, dan 10% memperoleh nilai 90. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada rentang nilai sedang hingga cukup baik, namun masih terdapat siswa dengan hasil belajar rendah. Hal tersebut mencerminkan adanya variasi pemahaman siswa terhadap materi Magnet dan Kegunaannya pada kelas yang tidak menggunakan model TGT berbantuan *Questions Box*.

Sebaliknya, pada kelas eksperimen (V-A), distribusi nilai post-test menunjukkan bahwa 5% siswa memperoleh nilai 60, 10% memperoleh nilai 70, 40% memperoleh nilai 80, 35% memperoleh nilai 90, dan 10% memperoleh nilai 100. Mayoritas siswa berada pada kategori nilai tinggi (80 ke atas), yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *Questions Box* mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Dominasi nilai pada kategori baik dan sangat baik mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif lebih efektif dalam membantu siswa memahami konsep IPAS secara mendalam.

2. Analisis statistik

A. Uji Normalitas

Uji Normalitas data untuk dua kelas yang disajikan kelas eksperimen yaitu diajarkan menggunakan Team Games Tournament berbantuan Question box dan kelas kontrol tanpa menggunakan Team Games Tournament berbantuan Question box yang dapat dihitung dengan menggunakan uji dapat disusun pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Post test

KELAS	N	L_o	L_{tabel}
Va (Kelas Eksperimen)	20	0,188	0,190
Vb(Kelas Kontrol)	20	0,142	0,190

Berdasarkan tabel diatas uji normalitas data post-test kelas V-A diperoleh Nilai L_{hitung} sebesar 0,188 dengan $n = 20$. Nilai L_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk $n = 20$ adalah 0,190. Karena $0,188 < 0,190$ ($L_o < L_t$), maka H_0 diterima atau data berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel diatas uji normalitas data post-test kelas V-B diperoleh Nilai L_{hitung} sebesar 0,142 dengan $n = 20$. Nilai L_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk $n = 20$ adalah 0,190. Karena $0,142 < 0,190$ ($L_o < L_t$), maka H_0 diterima atau data berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Perhitungan homogenitas varians data posttest menggunakan uji sebagai berikut. Hasil pengujian homogenitas kelas posstest adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Uji homogenitas Data post test

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}
IV-A (Eksperimen)	0,431	0,461
IV-B (Kontrol)		

Berdasarkan tabel diatas diperoleh $F_{hitung} = 0,431$ dan $F_{tabel(0,5)(20,20)} = 0,461$ dengan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis $F_{hitung} < F_{tabel}$ kelas V-A dan V-B memiliki nilai $F_{hitung} = 0,431 < F_{tabel(0,5)(20,20)} = 0,461$ maka H_0 diterima sehingga dinyatakan data post-test kelas V-A dan V-B Homogen.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji statistik *t-test* untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,710$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,028$ pada taraf signifikansi 0,05. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box* terhadap hasil belajar IPAS materi Magnet dan Kegunaannya pada siswa kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor tanpa menggunakan Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box* Terhadap hasil belajar IPAS materi Magnet dan kegunaannya yaitu diperoleh rata- rata sebesar 69,5, berada pada katagori cukup.
2. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor dengan menggunakan Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box* Terhadap hasil belajar IPAS materi Magnet dan kegunaannya yaitu diperoleh rata- rata sebesar 83,5, berada pada katagori baik.
3. Ada pengaruh yang signifikan, pengujian hipotesis menggunakan uji t di peroleh $t_{hitung} = 3,710$ dan $t_{tabel} = 2,028$. Berdasarkan kriteria pengujian yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Pengaruh Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions box* terhadap hasil pembelajaran IPAS materi Magnet dan kegunaannya di kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor TP 2025/2026

DAFTAR PUSTAKA

- Amita, 2013. Statistik Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Anderson L W, & Krathwohl D R, 2001. A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Longman.
- Arikunto S, 2018. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arikunto S, 2021. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad A, 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bagou R, & Suling A, 2020. *Media Pembelajaran dan Implementasinya dalam Pendidikan Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Destiniar, & Dedy, 2023. *Pembelajaran Integratif dalam Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Ghaniem R, dkk, 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hiliani S, 2020. "Penggunaan Media Questions Box dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 4(2): 55–63. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Kasmadi, 2013. *Statistik Untuk Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Khoirunnisa R, & Amaliyah N, 2023. "Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2): 115–125.
- Lestari R, 2023. *Psikologi Belajar untuk Guru SD*. Jakarta: Prenada Media.
- Maghfiroh N, 2022. *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Marjuki M, (2020). *Model pembelajaran PAIKEM berbasis pendekatan saintifik*. Remaja Rosdakarya. Marta, dkk. 2024. *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Jorong Pale: Insan Cendekia Mandiri Group.
- Ni Luh E, & Ekayani N, 2021. *Media Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar*. Denpasar: UNDIKSHA Press.
- Nofita, 2022. *Hakikat Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Paramita N, & Zulherman, 2022. "Pengaruh Model Team Games Tournament terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1): 32–41.
- Putri S Destiniar, & Dedy, 2023. *Integrasi Sains dan Sosial dalam Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Renaningtyas R, 2023. *Perencanaan dan Evaluasi Pembelajaran SD*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rusman, 2019. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slamet, & Rahmawati, 2020. *Question Box dalam Pembelajaran IPS*. Jakarta: Research Gate Publications.
- Sujana A, & Sopandi W, (2020). *Model-model pembelajaran inovatif: Teori dan implementasi*. Rajawali Pers.
- Sudjana N, 2013. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana N, 2016. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

- Sudjana N, 2019. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana N, 2020. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana N, 2021. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiarti, 2021. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Terbaru)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati S, 2021. *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syahrul, & Kahar A, 2020. *Teori dan Praktik Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Makassar: UIN Alauddin Press.
- Thobroni M, 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik dalam Pendidikan Modern*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Verawati N, & Sabarua E, 2020. *Konsep Dasar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Palembang: Universitas Sriwijaya Press
- Widodo S, & Rofiqoh L, 2020. *Strategi Belajar Mengajar Kontemporer*. Malang: CV. Ahlimedia Press.
- Yulmasita D, & Suling A, 2020. *Profesionalisme Guru dalam Mengajar di Sekolah Dasar*. Makassar: UIN Alauddin Press.