

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournament) Berbantuan Media Card Sort Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV MIS Darul Ulum Palangka Raya

Akhmad Sukma Wahdana^{1*}, Sri Hidayati², Setria Utama Rizal³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

Email: ¹Wahmadsukma@email.com, ²sri.hidayati@iain-palangkaraya.ac.id**, ^{3,*} setria.utama.rizal@iain-palangkaraya.ac.id

Email Penulis Korespondensi: ¹wahmadsukma@email.com

Abstrak—Materi pembelajaran IPAS banyak yang bersifat kontekstual, karena berkaitan dengan fenomena alam dan kehidupan social sehari-hari. Namun konsep tersebut sering kali abstrak dan membutuhkan pemahaman yang mendalam, serta sering kali melibatkan proses dan teori yang kompleks mengakibatkan kejenuhan jika hanya disampaikan dengan metode ceramah, oleh karena itu di butuhkan model pembelajaran yang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan : 1. Tahapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Group Tournament (TGT) berbantuan media card sort pada pembelajaran IPAS di kelas IV MIS Darul Ulum Palangkaraya. 2. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media card sort Terhadap Keaktifan Belajar IPAS siswa kelas IV MIS Darul Ulum Palangkaraya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain One-Group Pretest-Posttest. Teknik pengumpulan data meliputi tes observasi keaktifan belajar siswa (pretest dan posttest). 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini berjalan dengan sangat baik, dengan total nilai observasi mencapai 93. Dengan penerapan yang berjalan sangat baik juga berdampak pada hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. 2. Adapun nilai pretest siswa diperoleh rata-rata sebesar 63,56, sementara rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 80,86. Hasil analisis statistik dengan uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansin 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi (a) 0,05, sehingga H0 ditolak dan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Nilai t hitung sebesar -10,715, Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan kategori sedang. Dengan demikian, model pembelajaran yang diterapkan terbukti berpengaruh dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat pada kelas IV A MIS Darul Ulum Palangkaraya.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament, Card Sort, Keaktifan, IPAS

Abstract— Many science learning materials are contextual, because they are related to natural phenomena and everyday social life. However, these concepts are often abstract and require deep understanding, and often involve complex processes and theories that result in boredom if only delivered using the lecture method, therefore an effective and efficient learning model is needed. This study aims to describe: 1. Stages of the Teams Group Tournament (TGT) Cooperative Learning Model assisted by card sort media in science learning in class IV MIS Darul Ulum Palangkaraya. 2. The Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model assisted by card sort media on the Science Learning Activity of class IV students of MIS Darul Ulum Palangkaraya. The research method used in this study is quantitative with a One-Group Pretest-Posttest design. Data collection techniques include student learning activity observation tests (pretest and posttest). 1. The results of the study showed that the implementation of this learning model went very well, with a total observation value reaching 93. With the implementation that went very well, it also had an impact on the results of the study showing that there was a significant difference between the students' pretest and posttest scores. 2. The students' pretest scores were obtained on average at 63.56, while the average posttest score increased to 80.86. The results of the statistical analysis with the paired sample t-test showed a significance value of 0.000, which was smaller than the significance level (a) of 0.05, so H0 was rejected and there was a significant difference between learning outcomes before and after treatment. The t-count value was -10.715. This shows that there is a significant difference between students' learning activity before and after treatment with a moderate category. Thus, the learning model applied has proven to be effective in increasing students' learning activity on the material on the Uniqueness of Community Habits in class IV A MIS Darul Ulum Palangkaraya.

Keywords: Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament, Card Sort, Activeness, IPAS

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu kunci keberhasilan dari individu, kelompok maupun suatu bangsa Pendidikan di suatu bangsa sangatlah penting sebagaimana yang tertuang dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang di dalamnya mengandung tujuan pendidikan, yakni: bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan suatu hal yang di lakukan untuk mewujudkan kesejahteraan dan kemakmuran masyarakatnya. Secara harafiah, pendidikan itu adalah aktivitas seorang guru mengajar kepada peserta didik. pembelajaran tidak hanya bersumber dari pendidikan formal yang diberikan oleh guru saja, namun dalam hal ini fungsi keluarga dan masyarakat sangat penting dan menjadi wadah bagi pengembangan kemampuan untuk menciptakan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan pemahaman.[1]

keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keaktifan siswa [2]. Semakin aktif siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan, semakin dalam pemahaman mereka terhadap materi. Dengan



keterlibatan yang tinggi, proses belajar menjadi lebih bermakna dan hasil yang dicapai pun lebih optimal. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin.

Salah satu faktor yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran adalah model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran[3]. Model pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat mendorong mereka untuk lebih terlibat, berpikir kritis, dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Dalam proses pembelajaran, selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, guru juga perlu menentukan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media adalah segala alat yang di gunakan oleh guru dalam proses belajar. Media dapat memudahkan seorang guru dalam mengajar, selain itu penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

"Selain memilih model pembelajaran yang tepat, guru juga perlu menentukan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media merupakan berbagai alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media tidak hanya membantu guru dalam mengajar, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peran media pembelajaran sangat penting dalam mendukung kualitas proses belajar mengajar, karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan."

Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru[4]. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang kreativitas dan imajinasi peserta didik, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna[5]. Salah satu media pembelajaran yang bisa dikombinasikan dengan model TGT dalam pembelajaran IPAS adalah Card Sort. Menurut [6] media Card Sort dapat meningkatkan keaktifan siswa dan menciptakan pembelajaran menyenangkan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh [7]selaras dengan pernyataan sebelumnya yang menyatakan bahwa metode card sort dapat meningkatkan keaktifan siswa.

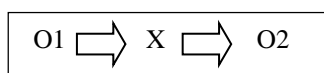
Dari hasil wawancara dan observasi awal bersama wali kelas IVA MIS Darul Ulum Palangka Raya, ditemukan fakta lapangan bahwa selama ini terdapat peserta didik yang masih kurang aktif saat pembelajaran yang disebabkan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat secara individual. Berdasarkan masalah tersebut, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul : Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Card Sort Terhadap Keaktifan belajar IPAS Siswa Kelas IVA MIS Darul Ulum Palangkaraya".

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian menggunakan data kuantitatif yaitu data yang berupa angka atau bilangan[8]. Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan kegiatan yang bertujuan mengetahui pengaruh suatu perlakuan atau Tindakan treatment pendidikan terhadap variable dependent dalam kondisi yang terkendali[9]. Penelitian ini termasuk penelitian Pra Experimental, dan design penelitian yang di gunakan adalah *One grub Pre test Post Test Design..* Desain penelitian ini ialah terdapat satu kelas pengukuran pertama (O1) setelah itu treatment atau perlakuan (X) dan selanjutnya dilakukan pengukuran (O). Desain penelitian *One grub Pre Test Post Design.* Adapun model desain penelitian adalah sebagai berikut:

Berikut rancangan design *One Grub Pre Test Post Test Design.*



Gambar 1. Rancangan Pretest dan Posttest

Keterangan:

O1= observasi keaktifan sebelum perlakuan

X = perlakuan : Perlakuan berupa menggunakan model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

O2= observasi keaktifan saat perlakuan

2.2 Waktu Dan Tempat Penelitian



Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan setelah di keluarkannya surat ijin penelitian dan mulai di lakukan pada tanggal 18 Januari -18 Maret 2025. Penelitian ini dilaksanakan di MIS Darul Ulum Palangka Raya yang beralamat di Jl. DR. Murjani, Tumbang Rungan, Kec. Pahandut, Kota Palangka Raya Kalimantan Tengah.

2.3 Populasi Dan Sample Penelitian

Populasi yaitu semua atau seluruh objek penelitian yang berfungsi sebagai sumber data. Menurut [10] mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini seluruh peserta didik kelas IV MIS Darul Ulum Palangkaraya Tahun 2024/2025 yang berjumlah 49 siswa. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampling non probability* dengan teknik *Purpose Sampling*. *Purposive sampling* merupakan suatu teknik penentuan dan pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu. Adapun yang dijadikan sampel penelitian yaitu kelas IVC yang berjumlah 23 Peserta sebagai kelas yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian ini, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan[11]. Metode pengambilan data dalam penelitian ini melibatkan beberapa teknik, antara lain: (1) Teknik *observasi*, *observasi* adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti[12]. Dengan demikian, observasi dapat diartikan sebagai proses pengumpulan data melalui penelitian yang dilakukan secara teliti dan sistematis. Sementara itu, pra-observasi dilaksanakan sebanyak dua kali[13]. (2) Angket keaktifan Belajar Siswa, Angket keaktifan Belajar Siswa merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Angket ini berisi sejumlah pertanyaan yang dirancang untuk menilai berbagai aspek keaktifan belajar, seperti keterlibatan dalam diskusi, keberanian bertanya, kemandirian dalam mengerjakan tugas, serta interaksi dengan guru dan teman sebaya[14]. (3) *Dokumentasi*, *dokumentasi* bertujuan untuk mengumpulkan data secara langsung dari lokasi penelitian, mencakup buku-buku yang relevan, hasil nilai siswa, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), serta media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran[15].

2.5 Teknik Analisis Data

Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa uji normalitas dilakukan untuk menentukan distribusi data. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal, sedangkan jika lebih dari 0,05, data dianggap normal. Ketika data tidak memenuhi asumsi normalitas, analisis dilanjutkan menggunakan Uji Mann-Whitney U, yang digunakan untuk membandingkan perbedaan median antara dua kelompok independen. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan dengan Uji-t berpasangan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Jika nilai p-value lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan signifikan, sedangkan jika lebih besar dari 0,05, maka tidak ada perbedaan signifikan. Selain itu, analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa setelah diberikan perlakuan, yang ditampilkan dalam bentuk rata-rata, median, standar deviasi, serta tabel dan grafik. Untuk mengukur efektivitas perlakuan, digunakan Uji N-Gain yang mengkategorikan peningkatan keaktifan siswa ke dalam tiga tingkat, yaitu tinggi ($> 0,7$), sedang ($0,3 - 0,7$), dan rendah ($< 0,3$). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan dengan kategori sedang hingga tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tertentu memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa, sebagaimana dibuktikan oleh hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *Card Short*, analisis dari tiga pengamat melalui lembar observasi menunjukkan nilai 93. Skor ini dikategorikan sangat tinggi, menunjukkan bahwa model pembelajaran ini berjalan dengan baik dan berdampak pada peningkatan keaktifan belajar siswa. Implementasi model TGT berbantuan *Card Short* juga terbukti meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas IV A MIS Darul Ulum.

Adapun Hasil pretest dan posttest dalam penelitian ini digunakan untuk membandingkan keaktifan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan dengan peningkatan keaktifan mereka setelah proses pembelajaran. Data ini memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai efektivitas model pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran



Tabel 1. Data Nilai Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Abdul Khair	55	84
2.	Ahmad Rauhan Habibi	62	79
3.	Ahmat Nazmi	75	91
4.	Amanda Kornia Putri	66	82
5.	Aqilah Mufidah Salsabila	50	73
6.	Azizah	70	97
7.	Fadhil Musyaffa	60	79
8.	Hafizah	65	78
9.	Kaysa Nabila	60	84
10.	Mahda Syanala Firdaus	77	76
11.	Mariatul Zuhriah	60	95
12.	Muhammad Alif	57	72
13.	Muhammad Athallah M	80	93
14.	Muhammad Aufar R	50	75
15.	Muhammad Faeyza K	63	78
16.	Muhammad Hasby G	70	87
17.	Muhammad Muhlis	61	73
18.	Muhammad Zaini R	53	91
19.	Munawarah	67	85
20.	Rida Nurzanah	72	88
21.	Riza Darlan	70	89
22.	Syahrini R	53	92
23.	Hidayah	66	88

Peneliti menerapkan uji hipotesis menggunakan uji-t (*Paired Sample T-test*) untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan skor sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament, yang dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2. Analisis deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETEST	23	50,00	80,00	63,5652	8,41441
POSTEST	23	72,00	97,00	80,8696	7,55768
Valid N (listwise)	23				

Dapat dilihat hasil *pretest* siswa kelas IV A sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* nilai tertinggi 80 dan nilai terendahnya 50, dengan nilai rata-rata 63,5652. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas IVA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, kelas IV A diberikan perlakuan tes akhir atau *posttest* untuk melihat keaktifan siswa. Di peroleh skor tertinggi 97 dan skor terendah 72. Nilai rata-rata untuk *posttest* 80,8696. berdasarkan dari pertimbangan nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*, maka dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV A MIS Darul Ulum sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Penelitian ini melibatkan satu kelas sebagai subjek, yakni siswa kelas IV A yang berjumlah 23 orang. Dalam proses pembelajaran, diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media *Card short*. Dalam penerapan model ini, siswa dibagi ke dalam tim beranggotakan 5 hingga 6 orang dengan tingkat kemampuan yang beragam. Mereka berkompetisi dalam pertandingan kecil melawan tim lain untuk mengumpulkan skor bagi kelompok masing-masing. Penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keaktifan siswa. Selain itu, model ini juga menumbuhkan rasa kebersamaan, sikap saling menghargai, serta melatih keterampilan sosial siswa dalam berinteraksi dengan teman sebaya.



Sebelum diterapkannya model TGT, suasana kelas cenderung kurang kondusif, proses pembelajaran kurang efektif, dan minat siswa dalam belajar masih rendah. Bahkan, beberapa siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Namun, setelah penerapan model TGT berbantuan card short, suasana kelas menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan, yang berdampak pada peningkatan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Selain membantu siswa dalam memahami materi keunikan kebiasaan masyarakat, model ini juga memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *Card Short* terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui kompetisi yang sehat. Dalam model ini, siswa dikelompokkan ke dalam tim dengan anggota yang memiliki kemampuan akademik yang beragam. Setiap anggota tim bekerja sama untuk memahami materi sebelum mengikuti turnamen akademik yang dirancang dalam bentuk permainan edukatif. Keunggulan model TGT terletak pada unsur permainan dan kompetisi yang membangkitkan semangat belajar siswa. Proses ini membuat siswa lebih bersemangat dalam memahami materi karena mereka merasa terdorong untuk memberikan kontribusi terbaik bagi timnya. Selain itu, sistem turnamen yang digunakan dalam TGT memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan, sehingga mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional.

Dengan adanya media Card Sort sebagai alat bantu dalam pembelajaran TGT, proses pemahaman materi menjadi lebih interaktif. Card Sort membantu siswa dalam mengelompokkan konsep atau informasi secara sistematis, meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari. Media ini juga mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Card Sort menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga lebih mudah memahami materi melalui interaksi sosial, diskusi kelompok, serta pengalaman belajar yang berbasis permainan. Hal ini pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan bekerja sama dalam tim.

3. KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Card Sort terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV di MIS Darul Ulum Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen yang melibatkan satu kelas sebagai sampel. Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran TGT diterapkan dalam tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilakukan pretest menggunakan metode ceramah, dengan hasil rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 63,09, menunjukkan bahwa keaktifan siswa masih rendah. Pada pertemuan kedua dan ketiga, guru menerapkan model TGT dengan media Card Sort, yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu penyajian materi, pembentukan kelompok, turnamen, dan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dengan Card Sort dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam mencocokkan dan mengelompokkan informasi, sehingga pemahaman materi meningkat. Uji N-Gain menunjukkan efektivitas pembelajaran pada kategori sedang, dengan nilai 0,6595, yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar setelah penerapan model ini.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Card Sort berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa. Model ini dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangkaraya yang telah membekali saya dengan ilmu dan wawasan berharga selama masa perkuliahan. Selain itu, saya juga berterima kasih kepada pihak sekolah MIS Darul Ulum Palangkaraya, terutama kepala sekolah, para guru, serta siswa kelas IV yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama proses penelitian ini berlangsung, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

REFERENCES

- [1] A. Marisyah, "PEMIKIRAN KI HADJAR DEWANTARA TENTANG PENDIDIKAN," vol. 3, 2019.
- [2] K. Manik and A. Gafur, "PENERAPAN MODEL TWO STAY TWO STRAY BERBANTUAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS," *Harmoni Sos. J. Pendidik. IPS*, vol. 3, no. 1, pp. 39–49, Dec. 2016, doi: 10.21831/hsjpi.v3i1.9693.
- [3] S. W. Tumurun, D. Gusrayani, and A. K. Jayadinata, "Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi sifat-sifat cahaya," *J. Pena Ilm.*, vol. 1, no. 1, 2016.



- [4] R. Setria Utama, I. Nastiti Maharani, D. Wisuda Rizqiawan, J. Abdurachman, and Damayanti, *Media Pembelajaran*. CV. Nurani. [Online]. Available: <https://www.digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/4310>
- [5] S. Hidayati, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Kanaka Media. [Online]. Available: <https://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/3105/>
- [6] M. Sholeh and N. Aini, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Media Card Sort Muatan IPA Sekolah Dasar," *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.*, vol. 5, no. 4, pp. 1686–1692, Sep. 2023, doi: 10.31004/edukatif.v5i4.4949.
- [7] I. Tsabitah and P. T. Febrianto, "Pengaruh Metode Card Sort terhadap Keaktifan Siswa Kelas V SD Al-Islam Morowudi Gresik," *J. Educ. ALL*, vol. 1, no. 3, pp. 219–226, Sep. 2023, doi: 10.61692/edufa.v1i3.60.
- [8] "kuantitatif.pdf"
- [9] I. R. Alamsyah, I. Mahfud, and R. M. Aguss, "PENGARUH LATIHAN SHOOTING DENGAN METODE BEEF TERHADAP AKURASI FREE THROW SISWI EKSTRAKURIKULER BASKET SMK NEGERI 4 BANDAR LAMPUNG," *SPORT Sci. Educ. J.*, vol. 3, no. 2, Aug. 2022, doi: 10.33365/ssej.v3i2.2218.
- [10] N. Suriani, Risnita, and M. S. Jailani, "Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan," *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 24–36, Jul. 2023, doi: 10.61104/ihsan.v1i2.55.
- [11] M. Jihad and M. Annas, "Pembinaan Prestasi Olahraga Sepak Bola pada SSB 18 di Kabupaten Jepara Tahun 2021," *Indones. J. Phys. Educ. Sport*, vol. 2, pp. 46–53, 2021.
- [12] M. P. Hasibuan, R. Azmi, D. B. Arjuna, and S. U. Rahayu, "Analisis pengukuran temperatur udara dengan metode observasi," *J. Garuda Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–15, 2023.
- [13] S. Destiani, "Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Citra Darma Lampung Barat," 2018.
- [14] L. K. Azizah, "Pengaruh Peran Orang Tua terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di MIN 2 Madiun Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2020/2021," 2020.
- [15] N. E. Fatimah and N. Usman, "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Fiqih Di MI Al Islam Tonoboyo Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang," *J. Tarbiyatuna*, vol. 8, no. 1, pp. 9–22, 2017.

