

## Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Truth or Dare* terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS

Ria Nur Riyanti<sup>1</sup>, Ida Fiteriani<sup>2</sup>, Hasan Sastra Negara<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

E-mail: riaaanry@gmail.com

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-08-05 Revised: 2025-09-12 Published: 2025-10-15	The learning process carried out by educators has applied several learning models, but the cognitive abilities of students are still relatively low. Faced with this problem, researchers attempted to apply a learning model that had not been previously used by educators, namely the teams games tournament learning model. This study aims to determine the effect of using the Teams Games Tournament (TGT) model combined with the Truth or Dare media on students' cognitive abilities. This study is an experiment with a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The sampling technique used nonprobability sampling with saturated sampling. The population consisted of 25 students in the experimental class and 25 students in the control class. The data collection technique was a test. The data analysis technique used a t-test, but a prerequisite test in the form of a normality test was conducted beforehand, and the data was found to be normally distributed with a significance value $> 0.05$ . The homogeneity test results obtained a sig of $0.684 > 0.05$ , so the data was declared homogeneous. The hypothesis test results were obtained through an independent sample t-test, which obtained a sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ and a t-count value $> t\text{-table}$ of $7.903 > 1.677$ , which means that $H_a$ was accepted and $H_0$ was rejected. Next, an N-Gain test was conducted, yielding a gain of 0.6271, which indicates a moderate level of influence. Based on the research results, it can be concluded that there is an influence of the use of the Truth or Dare media-assisted Teams Games Tournament learning model on the cognitive abilities of fourth-grade IPAS students at SDN 7 Tanjung Raya, with an influence of 62.71%, which is classified as quite effective.
<b>Keywords:</b> <i>Cognitive Abilities;</i> <i>Teams Games</i> <i>Tournament;</i> <i>Truth or Dare.</i>	
<b>Artikel Info</b> <b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-08-05 Direvisi: 2025-09-12 Dipublikasi: 2025-10-15	
<b>Kata kunci:</b> <i>Kemampuan Kognitif;</i> <i>Teams Games</i> <i>Tournament;</i> <i>Truth or Dare.</i>	Proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik sudah menerapkan beberapa model pembelajaran, namun kemampuan kognitif peserta didik masih tergolong rendah. Menghadapi masalah ini, peneliti berupaya menerapkan model pembelajaran yang belum pernah diaplikasikan oleh pendidik sebelumnya, yaitu model pembelajaran <i>teams games tournament</i> . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) yang dipadukan media <i>Truth or Dare</i> terhadap kemampuan kognitif peserta didik. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain quasi eksperimen dengan tipe <i>nonequivalent control group design</i> . Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik <i>nonprobability sampling</i> dengan jenis sampling jenuh. Populasi terdiri dari 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. Teknik pengambilan data berupa tes. Teknik analisis data menggunakan uji t namun sebelumnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas, diperoleh data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$ . Hasil uji homogenitas mendapatkan sig sebesar $0,684 > 0,05$ maka data dinyatakan homogen. Hasil uji hipotesis diperoleh melalui uji independent sample t test mendapatkan sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $7,903 > 1,677$ , yang artinya $H_a$ diterima dan $H_0$ ditolak. Selanjutnya dilakukan uji N-Gain diperoleh gain sebesar 0,6271 yang menunjukkan tingkat pengaruh sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media <i>Truth or Dare</i> terhadap kemampuan kognitif kelas IV mata pelajaran IPAS di SDN 7 tanjung Raya dengan besar pengaruh 62.71% termasuk dalam kategori cukup efektif.

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu dan juga bagi kemajuan suatu bangsa.

Sebagaimana visi dan misi Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam UU RI. No. 20 Tahun 2003 tentang pentingnya Sistem Pendidikan Nasional yaitu "mewujudkan sistem

pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memungkinkan seluruh warga negara Indonesia menjadi manusia yang berkualitas, sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah" (Sara Indah Elisabet Tambun et al., 2020). Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun peradaban suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkompeten, berintegritas, dan mampu bersaing di era globalisasi. Namun, keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum yang mumpuni atau fasilitas yang memadai, tetapi juga bergantung pada kualitas sumber daya manusia (SDM) yang terlibat di dalamnya (Juita et al., 2024). Untuk mencapai hal ini, peningkatan kualitas pendidikan menjadi fokus utama bagi pemerintah dan masyarakat (Disma et al., 2023).

Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mencakup beberapa aspek, salah satunya adalah aspek kognitif. Hasil belajar pada aspek kognitif menjadi bagian utama dari tiga ranah penilaian dalam sistem pembelajaran di Indonesia, kognitif merupakan bagian penting dari kecakapan guru menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan siswa (Rahmawati, 2022). Aspek kognitif sangat menentukan prestasi yang akan diperoleh siswa karena kognitif merupakan proses mengingat dan berpikir yang terjadi di dalam otak, sehingga diindikasikan kemampuan kognitif dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa (Akiah & Khairi, 2019). Kemampuan kognitif merupakan penguasaan peserta didik dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir yang mencakup kemampuan berpikir tingkat rendah atau Lower Order Thinking Skills (Kardoyo et al., 2021). Dalam hal ini, kemampuan kognitif siswa memegang peranan penting karena berdampak terhadap kemampuan mereka dalam memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah (Fadillah et al., 2023).

Kemampuan kognitif menjadi fondasi penting bagi perkembangan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada peserta didik untuk dikuasai, karena kemampuan pada tingkatan ini menjadi landasan utama bagi penguasaan ilmu pengetahuan (Izzuddin, 2021). Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek penting akan terjadinya perkembangan peserta didik

yang berhubungan langsung dengan proses mengajar di sekolah. Dalam perkembangan kognitif pada peserta didik cukup penting sebagai landasan dalam proses mengajar (Gustalia & Setiyawati, 2023). Proses mengajar akan terlaksana dengan maksimal apabila konsep dari materi yang diberikan dapat dimengerti oleh peserta didik. Menurut Piaget, sangat penting bagi guru untuk membina kemampuan kognitif anak karena keterampilan tersebut bertujuan untuk membantu anak mengembangkan kapasitas persepsiya berdasarkan apa yang didengar, dilihat, dan dirasakan, melatih ingatannya terhadap semua peristiwa yang ditemuinya, terlibat dalam penalaran, memahami simbol, dan mampu memecahkan masalah (Yesi et al., 2024). Kemampuan kognitif dapat ditingkatkan dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter mata pelajaran dan karakter peserta didik.

Peserta didik dikatakan mampu menunjukkan kemampuan kognitif dengan baik jika dapat mencapai indikator kemampuan kognitif yang ditetapkan berdasarkan taksonomi Bloom. Anderson dan Krathwohl melakukan revisi pada tahapan taksonomi Bloom, indikator kemampuan kognitif tersebut meliputi: (1) mengingat kembali informasi yang telah dipelajari; (2) memahami makna dan fakta-fakta yang terkait; (3) menerapkan pengetahuan dalam situasi konkret; (4) menganalisis bagian-bagian dan pola hubungan dalam materi; (5) mengevaluasi informasi untuk membuat keputusan atau penilaian; dan (6) menciptakan gagasan atau produk baru berdasarkan pengetahuan yang diperoleh (Kardoyo et al., 2021). Dengan menguasai indikator-indikator ini, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara berjenjang dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi, serta mampu menggunakan kemampuan kognitifnya secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan kognitif siswa SD/MI masih tergolong rendah. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kemampuan kognitif sekolah dasar masih tergolong rendah, terutama dalam aspek mengingat pelajaran, salah satu faktornya disebabkan metode dan pengajaran guru (Rabiudin et al. 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian Ayu Putu Rai Widiani et al. (2024), menyatakan bahwa bahwa rata-rata kemampuan kognitif siswa masih tergolong rendah. Dari 29 siswa, mayoritas saat *pre-test* berada pada kategori kurang dengan skor rata-rata 50,93, dan

setelah pembelajaran (*post-test*), meskipun ada peningkatan, sebagian besar masih berada di kategori kurang dan cukup, dengan rata-rata 57,34. Sedangkan menurut Prayuda et. al (2024) menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa kelas V di SDSI Al-Farabi masih rendah. Nilai rata-rata kemampuan kognitif pra siklus hanya 46,66, terutama sulit pada aspek menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Mata pelajaran IPAS merupakan cabang ilmu yang memadukan ilmu alam dan sosial bertujuan untuk menumbuhkan keingintahuan peserta didik terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya, mengenai interaksi antara makhluk hidup, benda mati, dan lingkungan sosial. (Suhelayanti et al., 2023). Namun, seringkali pembelajaran IPA di SD terlalu terfokus pada buku teks dan metode ceramah. Hal ini dapat membuat siswa Sekolah Dasar (SD) merasa bosan dan kurang termotivasi. (Zakiah & Zainil, 2025). Menurut Fitriani (2023), salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan kognitif IPAS peserta didik adalah kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SDN 07 Tanjung Raya yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu penalaran peserta didik pelajaran IPAS masih bergitu lemah apabila hanya diberikan pengetahuan berupa teori saja. Kesulitan siswa dalam memahami topik-topik IPAS sebagian besar disebabkan rasa bosan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Selain itu guru juga masih masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran maupun alat peraga, oleh karena itu guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran satu arah dimana siswa hanya mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru tanpa adanya interaksi yang membuat siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Minimnya minat belajar peserta didik terhadap pelajaran IPAS merupakan faktor utama rendahnya kemampuan kognitif mereka. Hal ini dapat dilihat dari tes soal kemampuan kognitif kelas IV di SNN 7 Tanjung Raya.

**Tabel 1.** Nilai Tes Kemampuan Kognitif Mata Pelajaran IPAS

Mapel	KKTP	Kelas	Jumlah siswa	Nilai $\geq 70$	Nilai $\leq 70$
IPAS	70	IV A	25	11	14
	70	IV B	25	6	19
Jumlah			50	17	33
Persentase			100 %	34 %	66 %

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa kemampuan kognitif peserta didik mata pelajaran IPAS kelas IV masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai peserta didik sebanyak 33 dari 50 siswa (66 %) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang menunjukkan perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran. Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar kognitif tersebut salah satunya yaitu kurangnya variasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang fokus, dan motivasi belajar menurun. Sebagai salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, Model pembelajaran yang menggunakan permainan dan media inovatif sangat diperlukan untuk mendukung proses belajar agar siswa dapat memahami konsep materi yang dipelajari serta menjadikan pembelajaran lebih aktif.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Teams Games Tournament*, sebuah pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama tim, permainan, dan kompetisi dalam proses belajar. Menurut Slavin, menyatakan bahwa *Teams Games Tournaments* merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar (Rachma Thalita et al., 2019). Penerapan *Teams Games Tournaments* dalam pembelajaran IPAS dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman materi, hal ini dikarenakan pada siswa tingkat sekolah dasar masih dalam masa bermain, sehingga siswa akan lebih termotivasi dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menciptakan suasana PAKEM yang menciptakan siswa lebih bersemangat dan tidak jemu didalam proses pembelajaran. Adanya model pembelajaran *Teams Games Tournaments* ini memberi kesempatan pada siswa untuk bisa mengembangkan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan masalah serta menumbuhkan semangat belajar dan rasa tanggung jawab

sesama anggota yang ada di dalam kelompoknya. (Nurhayati et al., 2022)

Model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS. Hasil penelitian Utami and Rahmiati (2024) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model memiliki keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian Abdur Rohman et al. (2024), menunjukkan bahwa metode pembelajaran TGT sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan cara mengajar biasa. Hal ini karena metode TGT membuat siswa lebih aktif dan saling bekerja sama selama proses belajar. Pada penelitian Jamahsyari et al. (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT tidak hanya meningkatkan pengetahuan akademis, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam proses belajar melalui kegiatan permainan yang menyenangkan

Secara umum, setiap pembelajaran akan memerlukan sebuah media untuk menyalurkan informasi materi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Wardani media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajarannya di kelas (Timu et al., 2024) Salah satunya adalah penerapan media *Truth or Dare* dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, meningkatkan hasil belajar di tingkat sekolah dasar yang lebih inovatif dan interaktif (Suciyanti et al., 2024). Media *Truth or Dare* merupakan salah satu media pembelajaran berupa kartu permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare* Pada kartu *Truth* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban "ya atau tidak", sedangkan pada kartu *Dare* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran yang disertai berbagai alasan (Debora Pengambu & Marie Stella Tuerah, 2023).

Selain itu, perpaduan antara model dan media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Penerapan model TGT yang didukung oleh media *Truth or Dare* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik mata pelajaran IPAS terutama terlihat pada sintaks kedua, yaitu kelompok belajar, di mana peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil yang heterogen untuk berdiskusi dan mempelajari materi yang telah

disampaikan oleh guru. Kemudian, media *Truth or Dare* akan diterapkan pada sintaks ketiga, yaitu permainan, dan sintaks keempat, yaitu tournament, untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi IPAS melalui permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pendekatan yang lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD dengan menggabungkan model *Teams Games Tournaments* dan media *Truth or Dare*.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode jenis kuasi eksperimen (Sugiono, 2018). Metode kuasi eksperimen dipilih untuk meneliti hubungan antara dua variabel penelitian. Jenis penelitian *quasy eksperimen* adalah sebuah penelitian yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak *Teams Games Tournament* dapat mengontrol variabel luar atau eksternal sepenuhnya. Responden pada penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Sugiono, 2022). Desain penelitian yang digunakan adalah rancangan *nonequivalent control group*. Tipe desain penelitian *nonequivalent control group* adalah jenis design kuasi-eksperimen yang membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tipe *nonequivalent control group desain* digunakan dengan cara memberikan pretest dan posttest terhadap dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pola desain dapat disajikan dalam tabel 2

**Tabel 2.** Design Penelitian *Nonequivalent Control Group*

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Ekperimen	0 <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	0 <sub>2</sub>
Kontrol	0 <sub>3</sub>	-	0 <sub>4</sub>

Subjek pada penelitian ini yaitu kelas IV SD Negeri 7 Tanjung Raya, Kabupaten Mesuji. Populasi yang menjadi sasaran dalam penelitian ini mencakup semua murid di kelas IV. Dalam penelitian ini, metode yang dipilih untuk pengambilan sampel adalah metode *non probability sampling* dengan *sampling* jenuh, dimana semua populasi dijadikan sampel. Sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dan kelas IV B berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa

penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *Truth or Dare*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes tersebut berupa soal essay yang membahas tentang wujud zat dan perubahannya. Soal-soal ini digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Bentuk essay dipilih agar dapat menggali pengetahuan dan pemahaman siswa lebih mendalam sebagai bagian dari pembelajaran IPAS. Selain itu, isi soal sudah divalidasi dan disetujui oleh uji ahli pembelajaran untuk memastikan soal sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data mencakup penggunaan instrumen untuk mengukur variabel dependen, yaitu kemampuan kognitif serta variabel independen berupa model TGT. Validitas data diuji menggunakan rumus *Pearson Product Moment*. Sementara itu, uji reliabilitas data diuji dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Jika kedua uji ini terpenuhi, maka akan dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik, yaitu uji independent sample t-test. Tujuan dari uji-T ini adalah membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang bersifat independen (dua sampel independen) untuk mengetahui apakah rata-rata kedua kelompok tersebut berbeda atau tidak (Winarni, 2021). Keputusan diambil berdasarkan: Hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima jika tidak ada pengaruh Sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima jika ada pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT dengan media *Truth or Dare* terhadap kemampuan kognitif IPAS. Setelah itu, dilakukan juga uji N-Gain untuk mengukur seberapa besar peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran. Uji ini membandingkan hasil tes sebelum belajar (pretest) dan setelah belajar (posttest) untuk mengetahui apakah metode pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Data penelitian dikumpulkan melalui tes kemampuan kognitif yang diberikan pada tahap pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai data awal. Sedangkan posttest dilakukan setelah perlakuan diberikan untuk memperoleh data akhir kemampuan peserta

didik pada kedua kelas. Hasil pelaksanaan pretest dan posttes disajikan pada tabel 3

**Tabel 3.** Hasil Pretest & Posttest kelas kontrol dan eksperimen

Descriptive Statistics						
	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pre-Kontrol	25	30	28	58	44.72	7.436
					2	
Post-Kontrol	25	34	48	82	64.16	8.444
					6	
Pre-Eksperimen	25	30	30	60	46.72	7.436
					2	
Post-Eksperimen	25	20	72	92	80.32	5.764
					2	

Hasil *pretest* kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata yaitu 44.72 sedangkan kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata yaitu 46.72. Berdasarkan nilai rata-rata pretest kedua kelas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa relatif seimbang sebelum perlakuan diberikan.

Sedangkan rata-rata *posttest* kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan model konvensional yaitu 64.16 sedangkan kelas eksperimen dengan perlakuan model TGT berbantuan *Truth or Dare* memiliki nilai rata-rata 80.32 yang menunjukkan adanya perbedaan yang cukup tinggi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Sebelum pelaksanaan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
Kelas	Statistic	df	Sig.
Pretest	.983	25	.944
Kontrol			
Posttest	.938	25	.131
Hasil			
Kontrol			

Pretest	.983	25	.944
Ekperimen			
Posttest	.935	25	.116
Ekperimen			

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,944 dan 0,944 untuk pretest, sedangkan untuk posttest masing-masing sebesar 0,131 dan 0,116. Nilai signifikansi uji normalitas data pada kelas eksperimen dan kontrol lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas memiliki sifat homogen. Hasil uji homogenitas dapat disajikan dalam gambar 1

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Kemampuan Kognitif IPAS					
Based on Mean	409	3	86	.684	
Based on Median	442	3	96	.724	
Based on Median and with adjusted df	442	3	80.043	.724	
Based on Trimmed Mean	510	3	96	.679	

Gambar 1. Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan data pada gambar 1, diperoleh nilai signifikansi untuk kemampuan kognitif IPAS pada pretest dan posttest di kelas eksperimen serta kelas kontrol. Nilai signifikansi yang didapat adalah 0,684. Dengan taraf signifikansi 5% dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data penelitian ini bersifat homogen.

Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik, yaitu uji independent sample t-test, untuk membandingkan rata-rata hasil pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS 25 for Windows. Hasil pengujian disajikan pada Gambar 2.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			Test for Equality of Means					
					95% Confidence Interval of the Difference					
		F	Bg	t	Sig. (2-tailed)	Differences	Std. Error Difference	95% Lower	95% Upper	
Autokor	Equal variances assumed	1.190	281	-7.903	.080	-18.160	2.045	-20.291	-12.948	
Autokor	Equal variances not assumed									
Ngain IPAS	Equal variances assumed	-7.903	42.576	.000	-15.180	2.045	-23.286	-12.034		
Ngain IPAS	Equal variances not assumed									

Gambar 2. Hasil Uji t-Test

Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas, nilai t hitung yang didapatkan sebesar 7,903 perbedaan rata-rata (mean difference) sebesar 2,045. Derajat kebebasan (df) (n1 + n2) - 2 = (25 + 25)-2 = 48, didapatkan nilai t tabel sebesar 1,677. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 dan t hitung (7,903) > t tabel (1,677), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Truth or Dare* terhadap kemampuan kognitif pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 7 Tanjung Raya.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa, dilakukan uji Normalized Gain (N-Gain). Pengujian N-Gain ini bertujuan mengukur seberapa besar peningkatan yang terjadi pada setiap peserta didik serta aspek kognitif yang dikaji melalui soal. Berikut ini adalah hasil pengujian N-Gain yang diperoleh dengan bantuan aplikasi SPSS 25 for windows.

Tabel 5. Hasil Uji N- Gain

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Ngain Skor	25	41	85	.6271	.11096
Ngain Persen	25	40.91	84.62	.62.712	.11.096
				2	27

Berdasarkan tabel 5, diperoleh hasil rata-rata NGain sebesar 0,6271. Dengan demikian, berdasarkan kategori nilai N-Gain, penggunaan model TGT berbantuan media *Truth or Dare* terhadap kemampuan kognitif IPAS di kelas IV SDN 7 Tanjung Raya diklasifikasikan memiliki tingkat pengaruh sedang dengan rentang nilai  $0,30 \leq G \leq 0,70$  atau rata rata Ngain 62.71% berada pada kisaran 50-75% dengan kategori cukup efektif.

Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Truth or Dare* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Hal ini karena kelas eksperimen mendapatkan perlakuan yang berbeda, yaitu menggunakan model TGT dengan media *Truth or Dare*. Model pembelajaran ini mendorong siswa bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan saling berbagi pengetahuan, sehingga pemahaman mereka

tentang IPAS menjadi lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT dengan media *Truth or Dare* tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar berbasis permainan yang memotivasi siswa secara intrinsik

Hal ini sejalan dengan pendapat Agusriani, Sulistri, dan Suprapto (2024) yang menyatakan bahwa model TGT membantu interaksi antar siswa dalam pembelajaran, kerja sama, serta meningkatkan minat dan pemahaman siswa melalui unsur permainan dan kompetisi. Selain itu pendapat Anjani, Erfan, dan Angga (2025), melalui penerapan model TGT, siswa diajak untuk belajar secara kooperatif dalam kelompok yang heterogen sehingga mendorong interaksi dan kerja sama yang efektif antar peserta didik. Model ini juga mengandung unsur permainan kompetitif yang memacu motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar. Model ini tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, tetapi juga menanamkan sikap tanggung jawab, disiplin, dan kerjasama antar siswa melalui kegiatan turnamen berbasis permainan. Selanjutnya pendapat Melindawati (2021) yang menyatakan bahwa model TGT melibatkan pembelajaran kooperatif dalam kelompok heterogen, yang tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa tetapi juga membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Melalui permainan dan turnamen serta pemberian penghargaan kepada kelompok pemenang, model ini mampu memacu motivasi belajar siswa secara efektif.

Selain penggunaan model TGT, media *Truth or Dare* juga digunakan sebagai media interaktif, mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menyenangkan, dan menarik, sehingga meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Zuhri, Ruhiat, and Nulhakim (2024), menyatakan bahwa *Truth or Dare* yang didesain secara khusus sebagai media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif. Melalui permainan ini, siswa diberikan tantangan untuk memilih antara berkata jujur atau melakukan tantangan tertentu, yang pada akhirnya mendorong mereka untuk lebih terbuka, jujur, dan bertanggung jawab atas

pilihan mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Qalbi Abd. Aziz dan Muhajir (2022) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa meningkat hal ini terlihat dari mereka mulai focus memperhatikan saat guru menerangkan dan siswa juga sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media kartu *truth or dare*. Secara umum dapat dikatakan bahwa hasil belajar kognitif siswa semakin meningkat karena siswa telah memahami materi dengan baik.

Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media *Truth or Dare* berhasil meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan. Keberhasilan ini terlihat dari peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, media *Truth or Dare* juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka menjadi lebih antusias dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Tidak hanya itu, penggunaan model TGT yang dikombinasikan dengan media *Truth or Dare* juga mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat maupun menjawab pertanyaan. Dengan demikian, penggunaan model TGT berbantuan *Truth or Dare* terbukti efektif dalam menunjang proses pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

## B. Pembahasan

Kemampuan kognitif merupakan hasil dari hubungan kemampuan perkembangan otak dan sistem nervous serta pengalaman-pengalaman individu yang dapat membantunya beradaptasi. Menurut Jean Piaget, kemampuan kognitif peserta didik usia SD masuk dalam tahapan pemikiran operasional konkret, yaitu masa di mana aktivitas mental peserta didik terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya (Kardoyo et al. 2021). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa peserta didik SD telah memiliki kemampuan untuk berpikir melalui urutan sebab-akibat dan mulai mengenali banyaknya cara yang dapat ditempuh dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Indikator dalam penelitian ini yang diambil yaitu ranah kognitif dari Taksonomi Bloom revisi meliputi mengingat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), dan Menganalisis (C4). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan media *Truth or Dare* pada pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya memberikan hasil yang baik pada kemampuan berpikir peserta didik dari level C1 sampai C4.

Pada level C1 (mengingat), peserta didik bisa mengingat dan menyebutkan konsep dasar tentang wujud zat dengan lebih tepat dan cepat dibandingkan cara belajar biasa. Pada level C2 (memahami), siswa dapat menjelaskan perubahan wujud zat dan hubungan antar konsep dengan baik melalui diskusi dan permainan yang menyenangkan. Pada level C3 (menerapkan), peserta didik mampu menggunakan konsep wujud zat dan perubahannya untuk menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, mereka dapat menerapkan pengetahuan tentang perubahan wujud zat dalam sehari-hari seperti kegiatan membuat es batu yang merupakan proses membeku yaitu perubahan wujud zat cair menjadi padat. Pada level C4 (menganalisis), siswa dapat menjelaskan dan membandingkan proses perubahan wujud zat secara teratur berdasarkan pengalaman sehari-hari dan hasil diskusi kelompok. Hal ini sejalan dengan peningkatan skor rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 80,32 dengan N-Gain 0,6271, yang menunjukkan penguasaan siswa meningkat dari level mengingat (C1) hingga menganalisis (C4).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* diprakasai oleh Robert Slavin, yang menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* tidak hanya tentang belajar secara kelompok, namun juga sebagai kompetisi antar tim yang mengharuskan setiap peserta didik berperan secara aktif dalam setiap pembelajaran yang berlangsung (Amin, 2022). Model *Teams Games Tournament* merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompotensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka (Rusman, 2018). Model *Teams Games Tournament* melibatkan aktivitas seluruh

peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Metode *Teams Games Tournament* memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Media *Truth or Dare* merupakan sebuah media dengan konsep belajar sambil bermain yang memberi peserta didik 2 pilihan yaitu "kejujuran" atau "tantangan" (Avivah, 2020). Media permainan *Truth or Dare* merupakan salah satu media pembelajaran berupa kartu permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Pada kartu *Truth* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban "Ya atau tidak", sedangkan pada kartu *Dare* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran yang disertai berbagai alasan. (Debora Pengambu & Marie Stella Tuerah, 2023). Media *Truth or Dare* dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dengan memadukan elemen kejujuran dan tantangan dengan tujuan menperkuat pemahaman materi

Sintaks yang digunakan pada kegiatan pembelajaran IPAS yaitu sintaks model cooperative tipe TGT yaitu: 1) tahap persiapan pembelajaran 2) tahap persiapan kelas 3) belajar dalam kelompok (teams) 4) pertandingan (tournament) dan 5) Penghargaan kelompok (Fadly, 2022)

Sintak Pertama, Pada tahap persiapan pembelajaran model cooperative tipe TGT dengan media *Truth or Dare* untuk materi wujud zat dan perubahannya, Guru menyiapkan materi dan media pembelajaran *Truth or Dare* agar proses belajar berjalan lancar. Persiapan ini penting untuk memudahkan siswa bekerja sama dalam kelompok dan membantu mereka mulai mengingat serta memahami materi.

Sintak kedua, Sintaks kedua adalah penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik. Pada tahap ini, guru menjelaskan materi tentang wujud zat dan perubahannya secara jelas dan sistematis, serta memberikan pertanyaan pemantik untuk meningkatkan pemahaman dan rasa ingin tahu siswa. Hal ini membantu siswa memahami konsep secara mendalam.

Sintak ketiga, belajar dalam kelompok. Pada tahap ini, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa dengan anggota yang heterogen berdasarkan kemampuan dan karakteristik agar terjadi saling melengkapi dan kerjasama yang efektif. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk berdiskusi bersama-sama guna memperdalam pemahaman tentang materi wujud zat dan perubahannya. Diskusi kelompok heterogen memfasilitasi pertukaran ide dan pemecahan masalah bersama, mengasah kemampuan analisis dan sintesis informasi (C3 dan C4) serta memperdalam pemahaman melalui kolaborasi aktif.

Sintak keempat, Sintaks keempat adalah pertandingan (*tournament*) menggunakan media *Truth or Dare*. Pada tahap ini, setiap perwakilan kelompok bergiliran mengikuti pertandingan dengan cara melempar koin terlebih dahulu. Apabila koin menunjukkan angka, kelompok tersebut mengambil kartu *Truth* yang berisi pertanyaan yang hanya dijawab dengan pernyaaan "Ya" atau "Tidak". Jika koin menunjukkan gambar, kelompok mengambil kartu *Dare* yang berisi pertanyaan yang harus dijawab dengan dengan penjelasan/alasan. Melalui pertanyaan *Truth or Dare* memacu siswa untuk berpikir cepat dan tepat, melatih pengingatan (C1), pemahaman (C2), serta kemampuan menjelaskan dan menerapkan konsep (C3).

Aktivitas memilih antara kartu "*Truth*" dan "*Dare*" mendorong siswa untuk berpikir tingkat tinggi dan berkomunikasi secara lisan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang aktif, di mana siswa diminta untuk menjelaskan alasan dan menerapkan konsep yang dipelajari, sehingga melibatkan kemampuan kognitif pada tingkat C3 (menerapkan) dan C4 (menganalisis). Selain itu, melalui aktivitas ini siswa juga dilatih kemampuan mengingat fakta (C1) dan memahami konsep secara mendalam (C2), sehingga secara keseluruhan membantu meningkatkan penguasaan materi mulai dari mengingat hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Sintak terakhir adalah pemberian reward kepada kelompok yang berhasil mendapatkan hadiah sebagai motivasi supaya lebih semangat belajar. Guru juga mengajak siswa untuk berpikir kembali tentang apa yang

sudah dipelajari agar bisa mengambil pelajaran dan memperbaiki diri.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, interaksi sosial antara teman sebaya saat berdiskusi dapat membantu memperjelas pemikiran sehingga lebih mudah dipahami seiring berjalananya waktu (Fitriani et al. 2023). Hal ini sesuai dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* yang mengedepankan proses belajar secara berkelompok. Siswa menjadi lebih terlibat karena mereka dikelompokkan bersama sehingga dapat bertukar informasi, berkomunikasi, dan belajar bersama, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Selain terjadinya peningkatan kemampuan kognitif, aktivitas belajar siswa juga mengalami perubahan. Melalui penerapan model *Teams Games Tournament* dalam proses belajar mengajar yang dilakukan selama empat kali pertemuan, aktivitas belajar siswa telah menunjukkan hasil yang lebih baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil ini menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media *Truth or Dare* layak diterapkan secara luas dalam pembelajaran IPAS di SD, terutama pada materi konseptual yang membutuhkan pemahaman konkret. Selain itu, penerapan model ini juga dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran abad ke-21.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pengolahan data, dapat dilihat bahwa kemampuan kognitif IPAS di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan kognitif siswa di kelas kontrol. Rata-rata nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen adalah 80,32 sedangkan di kelas kontrol sebesar 64,14. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7,903 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,677 dengan (df)  $(n_1 + n_2) - 2 = (25 + 25) - 2 = 48$ . Hasil uji *t* diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,903 > 1,677$  dengan nilai *sig.*  $0,000 < 0,05$  dengan besar pengaruh 0,6271 yang menunjukkan memiliki tingkat pengaruh sedang atau G-sedang dengan rentang nilai  $0,30 \leq G \leq 0,70$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

berbantuan media *Truth or Dare* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif IPAS kelas IV di SD Negeri 7 Tanjung Raya.

## B. Saran

Diharapkan guru dan pihak sekolah dapat terus mengembangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan inovasi yang lebih variatif seperti mengkombinasikan media pembelajaran interaktif, dan mengintegrasikan teknologi digital terkini. Penelitian ini telah menunjukkan bahwa penerapan TGT yang dipadukan dengan media *Truth or Dare* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar kognitif siswa. Oleh karena itu, guru dan sekolah diharapkan dapat mengembangkan dan menerapkan inovasi tersebut agar hasil belajar dan pengalaman siswa dapat menjadi lebih optimal dan berkelanjutan. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi berbagai inovasi lain dalam penerapan TGT, terutama yang melibatkan media pembelajaran digital dan permainan interaktif seperti *Truth or Dare*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdur Rohman, Uvia Nursehah, A. G. (2024). Arus Jurnal Sosial dan Humaniora ( AJSH ) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora (AJSH)*, 4, 3. <https://doi.org/http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>
- Agusriani, Sulistri, E., & Suprapto, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Tts (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Aspek Kognitif Pembelajaran Ipas Siswa Kelas V Sdn 5 Singkawang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 456-470.
- Akiah, Z., & Khairi, F. (2019). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *El Midad*, 11(1), 85-100. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.906>
- Amin, L. Y. S. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. LPPM Universitas Islam 45 Bekasi.
- Anjani, N. D., Erfan, M., & Angga, P. D. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament ( TGT ) Berbantuan Media Konkret Ubur-Ubur terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 28 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), 602-613. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Avivah, S. N. (2020). *Buku Panduan Penggunaan Media pembelajaran Kartu Truth or Dare Pada Materi Sistem Koloid*. Universitas Negeri Jakarta.
- Ayu Putu Rai Widiani, D., Wayan Budiagus Putrayasa, I., Made Mega Hariani, N., & Dharma Sentana Sulawesi Tengah, S. (2024). Analisis Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Sd Inpres Sritabaang (Analysis of Students' Cognitive Ability in Theme of Our Friends Environment in Class V Sd Inpres Sritabaang). *Journal Education and Learning of Elementary School*, 11(1), 2987-7881. <https://doi.org/10.36417/jels.v2i1.624>
- Debora Pengambu, F., & Marie Stella Tuerah, R. (2023). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Kakaskasen II Tellma Monna Tiwa. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(2), 205-212. <http://dx.doi.org/10.33369/>
- Disma, D. R. I., Aunurrahman, A., Halida, H., & Sulistyaningrum, F. (2023). Memahami Landasan Pendidikan Dalam Mengoptimalkan Proses Belajar-Mengajar Bagi Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Academy of Education Journal*, 14(2), 1547-1556. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.2139>
- Fadillah, Q. N., Hakim, L., & Noviati, N. (2023). Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social*, 3 (2) 8333-8346. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bening Pustaka.

- Fitriani, Baderiah, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 02. <https://doi.org/https://jurnaldidaktika.org>
- Gustalia, B. B., & Setiyawati, E. (2023). Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Perubahan Wujud Zat di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1575-1583. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5398>
- Izzuddin, A. (2021). E D I S I Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Oktober*, 3(3), 542-557. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edi>
- Jamahsyari, Y. F., Ismail, A., & Aeni, A. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Kelas V pada Materi Manusia dan Lingkungan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(6), 1010-1019. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i6.395>
- Juita, D. P., Priya, P., Azwardi, M., & Amra, A. (2024). Pentingnya Pengembangan Sumber Daya Manusia pada Lembaga Pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3068-3077. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1243>
- Kardoyo, Lola Kurnia Pitaloka, A. S. (2021). *Kognitif Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. LPPM Unnes.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48-62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0A> Penerapan
- Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). *Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dengan Media Board berbasis Game Educaplay*. 3(4), 164-174. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i4.1982>
- Qalbi Abd. Aziz1, Muhamir2, M. S. (2022). "Penerapan Media Kartu Berwarna Untuk Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 10(September), 341-350. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.922>
- Rabiudin, R., Ituga, A. S., & Rahmadana, A. (2022). Analisis Kausalitas Kemampuan Kognitif Siswa Papua dalam Belajar Sains. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(1), 138-147. <https://doi.org/10.26418/jippf.v1i1.41876>
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>
- Rahmawati, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Abad 21 Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 404-418. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i2.461>
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Pengembangan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Rajawali Press.
- Sara Indah Elisabet Tambun, Goncalwes Sirait, J. S. (2020). Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab Iv Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua Dan Pemerintah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 82-88.

- <https://doi.org/10.17977/um020v16i22022p265-275>
- Suciyanti, M., Rosalina, E., Yuneti, A., & Selatan, S. (2024). Penerapan Media Kartu Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Durian Terung A . Available at Linggau Journal Science Education, 4. <https://doi.org/https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse>
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* cetakan ke 1. Alfabeta.
- Sugiono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alvabeta CV.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, I. R. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Timu, D., Nahak, K. E. N., Soinbala, H. V., Tasuib, M., Lesik, N. M., & Koy, R. (2024). Analisis Penerapan Media Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 524-533. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>
- Utami, T. M., & Rahmiati, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1606-1611. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1248>
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif - Kualitatif*. Bumi Aksara.
- Yesi, R., Luthfi, A., Rizal, M. S., Alim, M. L., & Kusuma, Y. Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 103-108.
- Zakiah, G., & Zainil, M. (2025). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Peserta Didik sebagai Sumber Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(3), 8-13. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.906>.
- Zuhri, S., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2024). *Strengthening Honest Character In Students Through The Development Of Truth Or Dare Media Design*. 11(02). <https://doi.org/10.32678/geneologipai.v1i2.10888>.