



Biogenerasi Vol 10 No 1, 2024

Biogenerasi
Jurnal Pendidikan Biologi
<https://e-journal.my.id/biogenerasi>



PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA *LEAFLET* DILENGKAPI *QUESTION BOX* DI SMP NEGERI 1 PAHUNGA LODU

Ester Wori Hana, Yohana Makaborang*, Yohana Djoeroemana*

Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Indonesia

*Corresponding author E-mail: esterhana64@gmail.com

Abstract

This study is a classroom action research aimed at describing students' cognitive and affective learning outcomes and the improvement in these outcomes at SMPN 1 Pahunga Lodu after applying the TGT model (Teams-Games-Tournament) supported by leaflet media and complemented by a Question Box. The research data were collected from questionnaires, interviews, and learning tests from students. The results of the study on the improvement in student learning outcomes are as follows: Pre-Cycle: Affective: High rating at 0%, medium rating at 26.67%, and low rating at 73.33%. Cognitive: 50% passed and 50% did not pass. Cycle I: Affective: High rating for 8 students (25%), medium rating for 18 students (56.25%), and low rating for 6 students (16.75%). Cognitive: 50% passed, and 50% did not pass. Cycle II: Affective: High rating at 90.62%, medium rating at 9.37%, and low rating at 0%. Cognitive: 80% passed, and 20% did not pass. It can be concluded that the application of the TGT model supported by leaflet media and complemented by a Question Box can improve students' cognitive and affective learning outcomes in science subjects.

Keywords: Model Teams Games Turnament (TGT), Leaflet, Question Box, dan Hasil Belajar.

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif dan afektif peserta didik dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif di SMPN 1 Pahunga Lodu setelah menerapkan model TGT berbantuan media *Leaflet* dilengkapi media *Question Box*. Data Penelitian diperoleh dari hasil angket, data wawancara, serta tes belajar dari peserta didik. Hasil penelitian terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pra siklus, Afektif: predikat tinggi 0%, predikat sedang 26,67%, dan predikat rendah 73,33%, kognitif: 50 %tuntas dan 50% tidak tuntas. siklus I nilai afektif: predikat tinggi 8 orang peserta didik dengan presentase 25%, predikat sedang 18 orang dengan presentase 56, 25%, dan predikat rendah 6 orang dengan presentase 16,75%, kognitif: 50% orang tuntas dan 50% tidak tuntas. Siklus II, afektif: predikat tinggi 90,62%, predikat sedang 9,37%, dan predikat rendah 0%, kognitif: 80 % tuntas, 20% tidak tuntas. Dapat disimpulkan bahwa pada penerapan model TGT berbantuan media leaflet dilengkapi *Question Box* dapat meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik maupun hasil belajar kognitif dan afektif pada pelajaran untuk mata pelajaran IPA.

Keywords: Model *Teams Games Turnament* (TGT), *Leaflet*, *Question Box*, dan Hasil Belajar

© 2024 Universitas Cokroaminoto palopo

Correspondence Author :
Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

p-ISSN 2573-5163
e-ISSN 2579-7085

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional, telah mengalami kemajuan guna menciptakan sumber daya manusia terbaik (Makaborang, 2019: 130). Menurut Rosarina dkk., (2016: 371) mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan mengembangkan potensi yang dimilikinya agar dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang lain dalam kehidupannya. Dalam proses pembelajaran, pendidikan bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi guru mata pelajaran IPA kelas VII pada tanggal 15 Maret 2024 di SMP N 1 Pahunga Lodu, beliau mengatakan Beberapa peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan., dibuktikan dari Penilaian Ujian Akhir Semester, bahwa nilai peserta didik kelas VII yang rendah yaitu nilai persentasinya 40% berjumlah 11 orang yang tuntas, tuntas 60 % sebanyak 19 peserta. Hasil belajar dari peserta didik tersebut memiliki nilai rata-rata 60 sampai 70 artinya hanya melewati sedikit nilai KKM 65 sehingga rata-rata peserta didik mendapat predikat C (cukup). Hal ini di karenakan kurangnya sumber daya pembelajaran yang inovatif juga mempengaruhi proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak memahami konsep yang diajarkan, dalam proses pembelajarannya guru sering menggunakan media berupa power point, dan guru juga mengungkapkan dalam proses pembelajaran penggunaan model dalam kelas sintaknya tidak sepenuhnya diterapkan. Model yang sering di gunakan adalah model *Discovery Learning*. Beliau juga mengatakan bahwa proses pembelajaran dalam kelas ketika diberikan tugas untuk di kerjakan secara kelompok untuk dikerjakan, beberapa peserta didik hanya mengandalkan salah satu peserta didik yang memiliki kemampuan atau peserta didik yang termasuk bisa dalam menyelesaikan tugas, sehingga pembelajaran dalam kelas kurang aktif dan kurang kerjasamanya dalam kelas. Dalam kelas metode ceramah lebih dominan diterapkan, sumber belajarpun yang sering digunakan hanya buku cetak, sehingga peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru, peserta didik terlihat bosan saat mendengarkan penjelasan, kurang mandiri saat belajar, hanya mengikuti arahan guru, mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan berdampak tujuan pembelajaran belum tercapai.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, model pembelajaran berbantuan media pembelajaran yang tepat diperlukan. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model Turnamen Pertandingan Tim (TGT), yang dilengkapi dengan *Leaflet* dan *Box* Pertanyaan.

Model Teams Games Turnament (TGT) adalah jenis pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok lima hingga enam orang yang masing-masing memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras, dan etnis yang berbeda. Tujuan dari model TGT adalah untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dan membuat kelas menjadi lebih menyenangkan (Hikmah, dkk., 2018: 48). Alat pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik harus disediakan untuk mendukung pendekatan pembelajaran kooperatif seperti Turnamen Tim. Menurut Hakim dkk., (2022: 36) *Leaflet* adalah alat yang membantu guru menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih kreatif, dan, membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Mulyati & Cahyati (2020: 84), ada kelebihan dan kekurangan media *Leaflet*. Keunggulan termasuk proses pengembangan yang relatif cepat, efektif untuk pesan yang singkat dan padat, dan mudah dibawa. Kekurangannya adalah jumlah pesan yang dapat dikirim yang terbatas dan dapat hilang atau rusak dengan mudah. Media *Question Box* adalah jenis media sederhana yang berbentuk kotak yang berisi sejumlah pertanyaan yang akan diambil secara acak oleh setiap anggota kelompok. Jenis media ini menyediakan kumpulan-kumpulan pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang telah dibahas dalam kelompok.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ardila dkk. pada tahun 2022 menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ini ditunjukkan oleh nilai pre-test rata-rata 44,4 pada kelas eksperimen dan 42,12 pada kelas kontrol setelah perlakuan dengan model pembelajaran TGT. Nilai *post-test* untuk kelas eksperimen setelah perlakuan dengan metode konvensional, atau ceramah, sebesar 80,73 dan untuk kelas kontrol dengan metode konvensional, atau ceramah. Berdasarkan beberapa hal tersebut, penulis melakukan penelitian untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Pahunga Lodu setelah

menggunakan model TGT dan media pembelajaran *Leaflet* dilengkapi *Question Box*

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diadopsi dari model Kemmis dan Mc. Taggart. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan semesetr ganjil tahun ajaran 2024/2025 di SMP N 1 Pahunga Lodu. Penelitian berlangsung mulai dari perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan, dan refleksi berulang sesuai siklus pembelajaran yang ditentukan. Subyek penelitian ini adalah kelas VII A yang berjumlah 30 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti belum melakukan pra-siklus di kelas VIII A SMP N 1 Pahunga Lodu pada hari senin tanggal 5 agustus 2024. Pada siklus ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Turnament* dengan bantuan *Leaflet* dan media *Quistion Box*. Siklus ini juga berfungsi sebagai referensi awal untuk menentukan perancangan tindakan kelas. Pembelajaran pra siklus menunjukkan bahwa beberapa peserta didik tidak siap untuk belajar. Banyak peserta didik tidak fokus untuk mendengarkan peneliti menjelaskan materi di kelas. Selain itu, banyak peserta didik menjadi gelisah dan bertanya kepada teman tentang soal post test yang tidak mereka pahami saat peneliti memberikannya. Setelah tes selesai, peneliti memberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Dari 30 peserta didik, hanya 5 yang berani mengajukan pertanyaan. Setelah itu, peneliti membantu peserta didik menyimpulkan materi, dan kemudian memberikan materi untuk pertemuan berikutnya. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran berakhir. Hasil belajar pra-siklus siswa sangat rendah; hanya enam peserta didik yang lulus dengan presentase 20% dan 24 peserta didik yang tidak lulus dengan presentase 80%. Persentase ketuntasan belajar peserta didik sangat rendah karena banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM, yaitu 65. Kegiatan penilaian aktivitas aspek afektif peserta didik pada prasiklus dengan predikat tinggi 0%, predikat sedang 26,67%, dan predikat rendah 73,33%. Ini disebabkan oleh fakta bahwa kegiatan pembelajaran tersebut tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Turnament* yang menggunakan media *Leaflet* yang dilengkapi dengan *Question Box*.

Dalam siklus I, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan turnamen dengan bantuan media *Leaflet* Dilengkapi dengan *Pertanyaan Box*. Model ini diterapkan setelah kegiatan prasiklus dan sesuai dengan hasil refleksi. Siklus I dimulai pada 6 agustus 2024 dan terdiri dari empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada akhir siklus I pembelajaran, peneliti melakukan tes pos untuk menilai komponen kognitif. Di sisi lain, pengamatan dilakukan selama aktivitaspeserta didik untuk menilai rasa ingin tahu, kerja sama dan menghargai, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Hasil pembelajaran siklus I dapat dilihat di sini. Siklus I menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Turnament* dengan bantuan media *Leaflet* dengan *Question Box* dan empat tahap pelaksanaan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil belajar peserta didik dari kegiatan *post-test* siklus; ada 15 peserta didik yang tuntas dengan persentase 50% dan 15 peserta didik yang tidak tuntas dengan persentase 50 % persen. Nilai tertinggi adalah 92 dan nilai terendah adalah 35. Siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan kegiatan pra-siklus. Namun, hasil belajar peserta didik masih rendah karena menunjukkan persentase tidak tuntas yang lebih tinggi. Ini disebabkan oleh fakta bahwa dalam siklus pertama pembelajaran diberikan tindakan melalui model pembelajaran kooperatif berbasis *Teams Games Turnament* yang memanfaatkan media *Leaflet* yang dilengkapi dengan *Question Box*.

Hasil observasi sikap pada siklus I diatas diperoleh nilai aspek afektif dengan predikat tinggi 8 orang peserta didik dengan presentase 25%, predikat sedang 18 orang dengan presentase 56, 25%, dan predikat rendah 6 orang dengan presentase 16,75%. Berdasarkan presentase tersebut menunjukkan bahwa tindakan siswa untuk tindakan siklus I tergolong rendah. Peneliti menemukan bahwa aspek afektif memengaruhi penilaian aktivitas peserta didik di kelas pada siklus I. Peneliti menemukan bahwa banyak peserta didik belum serius dalam belajar dan belum terbiasa dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Turnament* yang menggunakan media *Leaflet* dengan *Question Box*. Oleh karena itu, peneliti melakukan

perbaikan yaitu antara kategori tinggi dan kategori sedang, masing-masing 25,25% dan 18,75%.

Berdasarkan evaluasi siklus I, peneliti menemukan banyak kesalahan saat menerapkan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, kegiatan siklus II harus dimulai pada tanggal 7 Agustus 2024. Proses pembelajarannya sama dengan siklus I, tetapi siklus II terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Untuk menilai aspek afektif, pengamatan dilakukan dengan melihat aktivitas peserta didik. Selanjutnya, tes akhir pembelajaran siklus II diberikan untuk mengetahui hasil belajar kognitif. Hasil belajar setelah tes pada aspek kognitif pada siklus kedua sangat memuaskan, dengan 25 peserta didik yang tuntas dengan persentase 88,5% dan 5 peserta didik yang tidak tuntas dengan persentase 11,5%. Ada nilai tertinggi 98, nilai terendah 45, dan nilai rata-rata 80,65. Pencapaian belajar pada siklus kedua sangat memuaskan, karena banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM, yaitu 65. Selain itu, hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas peserta didik

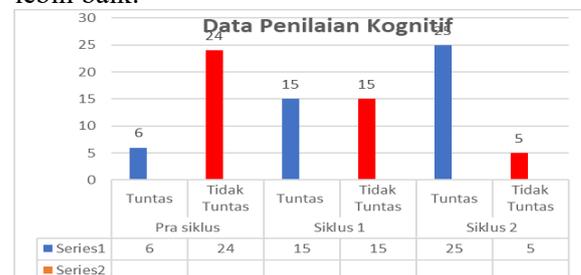
Hasil dari tahap refleksi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa hasil belajar dan aktivitas peserta didik meningkat. Berikut ini adalah beberapa pemikiran tentang kegiatan siklus II:

1. Peserta didik sudah dapat memahami dengan baik dan mulai terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif Teams Games Turnament yang menggunakan media Leaflet yang dilengkapi dengan Box Question.
2. Peserta didik mulai berpartisipasi secara aktif dalam diskusi dan berani mengajukan pertanyaan dan pendapat.
3. Pada saat melakukan Turnamen dalam bentuk mengerjakan LKPD di papan Turnament didepan kelas, peserta didik sudah tidak malu untuk mengerjakan dengan Team dan mampu memberikan jawaban hasil diskusi mereka
4. Peserta didik juga sangat mengahragai pendapat dan hasil kerja kelompok lain.

Persentase ketuntasan pada kegiatan prasiklus adalah 21,73%; persentase ketuntasan meningkat menjadi 50% pada siklus I; dan persentase ketuntasan meningkat menjadi 86,5% pada siklus II. Untuk kegiatan pra siklus, peningkatan aktivitas belajar diperoleh persentase dengan predikat tinggi 0%, predikat

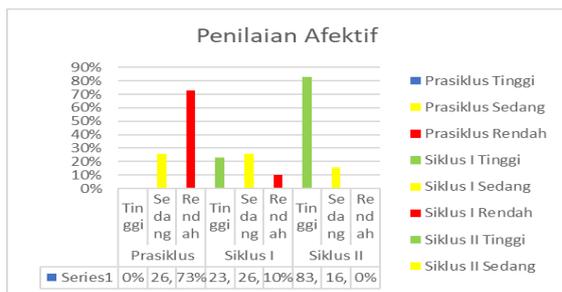
sedang 18,75%, dan predikat rendah 81,25%. Pada siklus I, predikat tinggi 25%, predikat sedang 56,25%, dan predikat rendah 18,75%. Pada siklus II, predikat tinggi 90,62%, predikat sedang 9,37%, dan predikat rendah 0%. Dalam siklus kedua, ada peningkatan hasil belajar, dengan 25 peserta didik mencapai tuntas, tetapi 5 peserta didik gagal atau tidak mencapai tuntas. 5 peserta didik tidak mencapai tingkat belajar yang penuh, dan ini dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Berdasarkan data yang dikumpulkan, hasil belajar pada siklus II meningkat sebesar 86,5%. Ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan peserta didik dalam penelitian ini melebihi ketuntasan klasik, yaitu 75% dari peserta didik di kelas menerima nilai lebih tinggi atau sama dengan 65 (KKM).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VIII A di SMP Negeri 1 Pahunga Lodu dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Turnament* yang dibantu oleh Leaflet yang dilengkapi dengan media *Question Box*. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Agustina dkk., 2020), yang melakukan analisis data menggunakan uji t. Data hasil perhitungan perbedaan rata-rata posttest kedua kelompok menunjukkan nilai thitung 7,105 dan nilai ttabel 1,667. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Turnament* (TGT) dapat membantu peserta didik belajar lebih baik.



Gambar4.2. di atas menunjukkan diagram penilaian kognitif setelah tes pra siklus, siklus I, dan siklus II. Menunjukkan bahwa ada 6 peserta didik yang tuntas dan 24 peserta didik yang tidak tuntas di pra siklus, sedangkan di siklus I ada 15 peserta didik yang tuntas dan 15 peserta didik yang tidak tuntas, menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran belajar di siklus I belum mencapai ketuntasan. Namun, masih belum mencapai ketuntasan belajar peserta didik dalam kelas; pada siklus kedua, ada 25 peserta didik yang tuntas dan 5 yang tidak tuntas; ini menunjukkan peningkatan peserta didik dan

proses belajar telah mencapai ketuntasan.



Berdasarkan gambar 4.3 diagram rekapitulasi data ketuntasan hasil belajar peserta didik afektif dari pra siklus siklus I dan II terlihat peningkatan nilai ketuntasan peserta didik. Peningkatan ini terjadi karena adanya pemberian tes secara berulang kepada peserta didik sehingga perolehan skor meningkat di setiap siklusnya.

Pembahasan

Penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus dengan menerapkan model *Teams Games Turnament* (TGT) pada mata pelajaran mata pelajaran IPA mendapatkan hasil yang sesuai yaitu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik yang meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas VII di SMP N 1 Pahunga Lodu. Dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnment* berbantuan *Leaflet* dilengkapi *Quetstion Box* membuat peserta didik nyaman dalam belajar dan tidak jenuh. Dengan adanya *Games* dan interaksi lebih seperti dengan permainan yang berisi materi pembelajaran, membuat peserta didik lebih dinamis dalam belajar mengajar yang berdampak pada peningkatan hasil belajar sehingga proses belajar mengajar pun akan tetap efektif dan mencapai tujuan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan dan diskusi, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dibantu oleh media *Leaflet* dan dilengkapi dengan *Question Box* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII A di SMP Negeri 1 Pahunga Lodu, yang dapat dilihat dari analisis berikut: Sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan bantuan media *Leaflet* dan *Question Box*, hasil belajar peserta didik masih rendah. Hanya 6 peserta didik yang tuntas, dengan persentase 20%, sementara 26 peserta didik tidak tuntas, yang mencakup 80%. Hasil belajar pra siklus menunjukkan nilai ketuntasan belajar peserta didik yang masih sangat rendah. Hasil belajar

peserta didik dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dibantu oleh media *Leaflet* dan *Question Box*. Peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat dari kegiatan post-test pada Siklus I dan Siklus II, dengan 15 peserta didik tuntas dan persentase 50%, serta 15 peserta didik tidak tuntas dengan persentase 50%. Hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan pada siklus I dibandingkan dengan kegiatan pra siklus. Pada siklus kedua, hasil belajar peserta didik juga meningkat pada aspek kognitif setelah ujian, dengan 25 peserta didik tuntas, yang menghasilkan persentase 86,5%, sementara 5 peserta didik tidak tuntas dengan persentase 11,5%. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 98, nilai terendah 45, dan nilai rata-rata 80,65. Pencapaian hasil belajar peserta didik sangat baik, yang menunjukkan bahwa keberhasilan mereka dalam penelitian ini melebihi ketuntasan klasik, yaitu 75% dari siswa di kelas memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 65 (KKM). Guru perlu memahami penerapan model pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar. Salah satu contohnya adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang didukung oleh media *Leaflet* dan dilengkapi dengan *Question Box*, sehingga tidak hanya dapat memperoleh pengetahuan, tetapi juga dapat memanfaatkannya dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, E., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022: 544). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 542–548. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Ariyanto, M. (2018: 135). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>
- Agustina, Misdalina, & Lefudin. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 186–195.
- Ardana, I. ketut, Ganing, N. N., & Dewi, N. K. S. A. C. (2020: 176). Pengaruh Model

- Team Games Tournament Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA*. 4, 174–185.
- Azira, Mahadewi, L. P. P., & Japa, I. G. N. (2019: 75). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Bermediakan Questions. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 73–82.
- Badrudin, B., Razabi, M. R., Rahmi, R. S., & Mulyani, S. (2024: 1791) Pengembangan Manajemen Penilaian Pendidikan. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1788–1796.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3963>
- Ersiane Eli, T., Oktoviana Bano, V., & Rambu Hada Enda, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 LEWA (Vol. 6, Issue 2).
- Wayan, N., Suprianingsih, S., Gst, I., & Wulandari, A. A. (2020). Model Problem Posing Berbantuan Media Question Box Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3).
- Fauziyah, N. (2019: 8). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Melalui Media Powerpoint Guna Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik. 2, 1–2.
- Hakim, M. A. R., Aryati, S. N., & Kurniawan, D. (2020: 37). Investigating E-Dictionaries on Speaking Ability among University Students in Malaysia. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12), 6536–6551.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081219>
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018: 48). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5, 46–56.
- Ira Santi Siagian dan Ratelit Tarigan. (2021). 33118-72301-1-SM. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika (INPAFI)*, 1(1): 2549–8258, 2–32.
- Indriyana, E. (2017: 35). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Leaflet Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII DI SMP PGRI 6 Bandar Lampung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 168–169.
- Khotimah, N. (2017: 35). Pengembangan bahan ajar cetak leaflet materi khotbah, tablig dan dakwah kelas xi jenjang sma. *Skripsi*.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2018: 157). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156.
<https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9627>
- Kusumawati, E. D., Ulfa Nur'afifah, U., & Dimas, A. (2023). *GLOBAL EDUCATION JOURNAL Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. I.*
- Larasati, E., & Rizkiani, O. (2018: 5). Inovasi Pelayanan Akta Gratis Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Semarang Di Rumah Sakit Umum Ungaran. *Undip*.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018: 34). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.
- Leni, M., & Sholehun. (2021: 67). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. Retrieved from <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Makaborang, Y. (2019:30). Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri. *Jurnal Kelola Manajemen Pendidikan*, 6(2),130-145.<http://ejournal.uksw.edu/kelola/article/view/2947/1347>
- Muchtar, F., Effendy, D. S., & Lestari, H. (2021: 53). Edukasi konsumsi suplemen di masa pandemi covid-19 dengan media leaflet di kelurahan Taha Kecamatan Kolaka Kabupaten Kolaka. *Abdi Masyarakat*, 3(2), 51–55.
- Octariani, D. & A. C. P. (2020: 44). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika Siswa. 1(2), 43–49.

- Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128>
- Pusparina, I., Maria, I., & Anggraini, D. T. (2019: 72). Efektifitas Penggunaan Media Leaflet Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Narkoba Di Smpn 5 Banjarbaru. *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (Jksi)*, 4(2), 108–113. <https://doi.org/10.51143/jksi.v4i2.180>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021: 337). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Rosarina, G., Sudin, A., Sujana., & Studi PGSD Kelas UPI Kampus Sumedang Jl Mayor Abdurahman No, P. (2016: 371). *PENERAPAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA* (Vol. 1, Issue 1)
- Rupaida, S., Saputri, R., & Riduansyah, M. (2022: 15). Efektifitas Edukasi Dagusibu Obat Tetes Mata Melalui Leaflet Dan Video Terhadap Pengetahuan Desa Tebing Tinggi. *Health Research Journal of Indonesia (HRJI)*, 1(1), 14–19.
- Rafiuddin. (2021: 8). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pelajaran dan Instalasi Sistem Audio Video di SMK Negeri 4 Gowa. *Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy* :, 8(1), 40.
- Sriani, Y., Azzahra, H. F., Herawati, N., AlJufri, A., & Alhamda, S. (2023: 250). Perbedaan Pengetahuan Menyikat Gigi antara Penyuluhan dengan Media Leaflet dan Media Flip Chart pada Anak Usia 12 Tahun. *Jurnal Sehat Mandiri*, 18(2), 247–256. <https://doi.org/10.33761/jsm.v18i2.1034>.
- Suryati, N. K. & N. W. S. P. (2017: 230). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Microsoft Math Terhadap Hasil Belajar Aljabar Linier Ditinjau Dari Kemampuan Numerik di STIKOM Indonesia. *IKA*, 15(2), 224–243.
- Utari. (2012: 138). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2, 132–139.
- Wayan, N., Suprianingsih, S., Gst, I., & Wulandari, A. A. (2020). Model Problem Posing Berbantuan Media Question Box Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3).
- Wahyuni, W., Fitri, R., & Darussyamsu, R. (2022: 36). Kajian Pemanfaatan Media Pembelajaran Leaflet Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v5i1.1009>
- Wulansari, B., Hanik, N. R., & Nugroho, A. A. (2019: 48). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) disertai Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tawang Sari. *Journal of Biology Learning*, 1(1), 47–52. <https://doi.org/10.32585/v1i1.250>
- Yusuf Aditya, D. (2016: 167). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 165–174. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>