

[Research Article]



Pengaruh Model Pembelajaran Tour Games Turnament (TGT) dengan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa

Moch. Rio Pambudi*, Sunarty Suly Eraku

Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Gorontalo

*Correspondance: mochriopambudi@ung.ac.id

Informasi Artikel:	Abstrak
<p>Diterima: 28 Agustus 2023</p> <p>Disetujui: 31 Agustus 2023</p> <p>Dipublikasi: 1 September 2023</p> <p>Kata kunci: hasil belajar; TGT; Quizizz.</p>	<p>Hasil belajar merupakan salah satu masalah yang sering ditemui dalam kegiatan belajar mengajar. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa permasalahan ini memiliki implikasi yang signifikan, terutama dalam konteks kelas IPS khususnya mata pelajaran Geografi. Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan, solusi yang paling sesuai adalah mengimplementasikan model Tour Games Turnament dengan menggunakan platform Media Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran TGT Media Quizizz di SMAN 1 Suwawa Timur. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain posttest-only control group design. Subyek penelitian yaitu yaitu XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas control. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menerapkan model TGT dengan media quizizz dengan kelompok kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional. Hasil uji hipotesis diukur dengan tingkat signifikansi sebesar 0,001, yang ternyata lebih rendah dari ambang batas 0,05.</p>
Article Info:	Abstract
<p>Received: 28 August 2023</p> <p>Accepted: 31 August 2023</p> <p>Published: 1 September 2023</p> <p>Keywords: learning outcomes; TGT; Quizizz.</p>	<p>Learning outcomes are one of the problems that are often encountered in teaching and learning activities. Further analysis shows that this problem has significant implications, especially in the context of social studies classes, especially Geography subjects. Based on the problems described, the most appropriate solution is to implement the Tour Games Tournament model using the Media Quizizz platform. This research aims to determine differences in student learning outcomes with the TGT Media Quizizz learning model at SMAN 1 Suwawa Timur. This research uses a quasi-experimental method with a posttest-only control group design. The research subjects were XI IPS 1 as the experimental class and XI IPS 2 as the control class. There was a significant difference between the experimental group that applied the TGT model with Quizizz media and the control group that used the conventional approach. The results of the hypothesis test were measured at a significance level of 0.001, which was lower than the threshold of 0.05.</p>

PENDAHULUAN

Pada proses pembelajaran didalam kelas senantiasa melibatkan berbagai tantangan yang beragam. Tantangan-tantangan ini meliputi aspek motivasi, minat belajar, serta prestasi belajar siswa, di antara yang lainnya. Isu-isu terkait motivasi belajar dapat muncul ketika dorongan untuk mengikuti materi pembelajaran tidak mencukupi. Minat belajar dapat tercermin dalam ketidaktertarikan siswa terhadap suatu mata pelajaran. Di samping itu, permasalahan hasil belajar mencakup rendahnya penilaian yang diperoleh siswa dalam ujian (Ningtiyas & Surjanti, 2021). Penting untuk diakui bahwa hambatan dalam motivasi dan minat belajar memiliki dampak terhadap proses pembelajaran, yang pada gilirannya mempengaruhi pencapaian hasil belajar.

Hasil belajar merupakan tindakan yang terlihat secara nyata dan mencerminkan kapabilitas individu. Capaian kualifikasi siswa, yang merupakan transformasi perilaku sebagai akibat dari proses pembelajaran, mampu dikelompokkan ke dalam dimensi-dimensi tertentu (Nurlis, 2019; Azizah, 2022). Oleh karena itu, melalui beragam pandangan yang telah diungkapkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar mencerminkan pencapaian tujuan pembelajaran yang dipahami melalui pengalaman belajar, terlihat melalui hasil evaluasi tertulis maupun tidak tertulis yang telah dijalani.

Masalah-masalah yang muncul dalam hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya permasalahan hasil belajar dapat berasal dari situasi siswa, guru, fasilitas pendidikan, dan implementasi strategi pembelajaran. Kondisi yang kurang menguntungkan bagi siswa bisa berkontribusi pada permasalahan seperti kurangnya motivasi dan kemampuan yang terbatas, yang pada akhirnya mengakibatkan kekesulitan dalam pencapaian hasil belajar. Faktor guru juga dapat berperan dalam munculnya hambatan, seperti kekurangan pengalaman mengajar yang berujung pada kesulitan dalam mengelola kelas (Budiasa & Gading, 2020; Pambudi & Masruroh, 2023). Kelengkapan dan kualitas fasilitas pembelajaran juga bisa mencetuskan tantangan, mengakibatkan pembatasan dalam menggali potensi siswa. Selain itu, penerapan strategi pembelajaran yang tidak selaras dengan keadaan siswa dan konten pembelajaran dapat menimbulkan kendala,

seperti ketergantungan pada metode ceramah yang berdampak negatif terhadap motivasi siswa dan akhirnya, hasil belajar yang rendah.

Pada ranah pendidikan, tidak terkecuali di SMA Negeri 1 Suwawa Timur, permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar menjadi fokus utama. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa permasalahan ini memiliki implikasi yang signifikan, terutama dalam konteks kelas IPS. Khususnya, mata pelajaran Geografi telah menjadi sorotan karena hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini menunjukkan tren yang mengkhawatirkan. Data-data nilai ulangan harian siswa dari berbagai kelas IPS mengindikasikan adanya hambatan dalam pemahaman konsep serta penerapan pengetahuan Geografi. Hal ini mengundang keprihatinan sekaligus menjadi perhatian serius dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Upaya dalam mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan holistik yang tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga melibatkan penyelidikan mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di kelas IPS.

Rendahnya hasil belajar siswa telah teridentifikasi berhubungan erat dengan sejumlah faktor salah satunya implementasi model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran merupakan suatu pola panduan yang membimbing proses perencanaan pengajaran. Guru diharapkan memiliki kapabilitas dalam memilih model yang cocok dengan profil siswa, materi ajaran yang disampaikan, serta sumber daya yang ada (Jundu dkk., 2020; Wulandini dkk., 2022). Tiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga guru dihadapkan pada tugas kreatif untuk menentukan serta mengaplikasikan model pembelajaran yang paling tepat sesuai dengan kondisi kelas dan target pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan konteks permasalahan yang dijelaskan, solusi yang paling sesuai adalah mengimplementasikan model Tour Games Turnament (TGT) dengan menggunakan platform Media Quizizz. Pendekatan ini dianggap efektif dalam mengatasi isu rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Dengan menerapkan model TGT melalui Media Quizizz, dapat diharapkan peningkatan signifikan pada prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, integrasi model ini dengan Media Quizizz dapat dianggap sebagai solusi yang tepat dalam mengatasi kendala yang muncul akibat rendahnya pencapaian hasil belajar siswa.

Model Pembelajaran Kooperatif dengan jenis TGT merupakan suatu metode pembelajaran yang mendasarkan dirinya pada interaksi sosial, di mana siswa-siswa terlibat dalam kompetisi melalui permainan akademik sebagai perwakilan dari kelompok-kelompok (Izzuddin dkk., 2022). Konsep permainan akademik ini diciptakan dan dirancang dengan tujuan untuk menggalang kompetisi yang sehat di antara siswa-siswa, dengan fokus pada pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan sebelumnya.

Model pembelajaran TGT memiliki aspek positif dan langkah-langkah aplikasinya yang penting. Model Pembelajaran TGT mengusung sejumlah kelebihan yang berpotensi meningkatkan kemampuan literasi siswa. Beberapa keunggulannya melibatkan: 1) pemberian peran yang setara kepada seluruh siswa; 2) memupuk semangat kerjasama dan saling menghormati; 3) memotivasi semangat belajar siswa; serta 4) mewujudkan pembelajaran yang menghibur dan mengasyikkan. Di sisi lain, model TGT juga mengandung rangkaian tahapan pembelajaran yang harus diterapkan. Rangkaian langkah-langkah ini diperlukan dalam konteks kelas untuk mengatasi penurunan kompetensi literasi. Beberapa langkah pembelajaran model TGT mencakup: 1) penyajian materi; 2) pembentukan kelompok; 3) pelaksanaan permainan; 4) penggelaran turnamen; dan 5) pengakuan tim (penghargaan bagi kelompok) (Arifah dkk., 2023). Oleh karena itu, tahapan-tahapan model pembelajaran TGT ini perlu dijalankan secara berurutan guna mencapai hasil yang optimal.

Quizizz merupakan sumber daring yang menyediakan kuis interaktif untuk mendukung proses belajar guru dan siswa. Aplikasi ini mempermudah pembuatan kuis dan soal, serta memberikan manfaat bagi guru dalam mengelola pembelajaran (Fauziah & Hadi, 2023). Siswa dapat melihat total poin dan peringkatnya saat menjawab benar, sementara jawaban yang tepat diberikan jika siswa menjawab salah. Ulasan pertanyaan diajukan pada akhir sesi setelah kuis selesai. Namun, meskipun memiliki kelebihan, Quizizz sebagai alat pembelajaran juga memiliki beberapa keterbatasan. Masalah jaringan atau internet kadang muncul, dan manajemen waktu yang buruk dapat memengaruhi peringkat siswa. Keterlambatan dan penggunaan tab baru juga bisa mengganggu konsentrasi dan *fair play*.

Kombinasi antara model pembelajaran TGT dengan pemanfaatan media interaktif Quizizz membentuk pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif. Penekanan pada kompetisi tim dan kerjasama, dapat menggalang partisipasi siswa dalam aktivitas kelompok yang mendorong keterlibatan dan kreativitas. Integrasi media Quizizz sebagai sarana kuis dan evaluasi menghadirkan dimensi baru dengan umpan balik instan, memungkinkan siswa untuk mengukur pemahaman secara terperinci (Dianti dkk., 2023). Memadukan konsep permainan dan teknologi interaktif, pendekatan ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan, memacu semangat siswa dalam belajar sambil memberikan wawasan mendalam tentang kemajuan siswa.

Berdasarkan landasan yang telah diuraikan, penelitian ini diarahkan untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa dengan mengadopsi model pembelajaran TGT berkolaborasi dengan platform Media Quizizz, khususnya di lingkungan SMAN 1 Suwawa Timur.

METODE

Penelitian ini mengadopsi metode kuasi eksperimen sebagai pendekatan utama. Desain penelitian yang diimplementasikan adalah *posttest-only control group design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas, yaitu XI IPS 1 berjumlah 15 siswa sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 berjumlah 15 siswa sebagai kelas control pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Pemilihan sampel berdasarkan kemampuan siswa yang setara dan jumlah siswa yang sama. Penelitian ini difokuskan pada siswa SMA Negeri 1 Suwawa Timur. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yang terdiri dari nilai-nilai hasil belajar siswa sebagai indikator prestasi.

Alat pengumpul data atau instrumen penelitian yang digunakan adalah soal esai. Soal esai terdiri dari empat butir soal yang dirancang untuk mengukur hasil belajar siswa dengan indikator-indikator seperti pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji-t yang dijalankan pada perangkat lunak SPSS 23 for Windows. Tingkat signifikansi pengujian hipotesis adalah sebesar 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Presentasi data dilakukan berdasarkan nilai-nilai hasil belajar siswa. Hasil belajar ini

mencakup skor yang diperoleh oleh siswa dalam kelompok eksperimen. Distribusi frekuensi nilai kelas eksperimen ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase
86-100	Sangat Bagus	0	0
71-85	Bagus	9	60
56-70	Cukup	6	40
41-55	Kurang	0	0
<40	Sangat Kurang	0	0
Total		15	100

Berdasarkan Tabel 1 tersebut menunjukkan bahwa sebagian lebih siswa (60%) dikategorikan memiliki hasil belajar sampai baik. Sebagian siswa (40%) memiliki kategori hasil belajar cukup.

Presentasi data dilakukan berdasarkan nilai-nilai hasil belajar siswa dalam kelompok kontrol. Distribusi frekuensi nilai kelas kontrol ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase
86-100	Sangat Bagus	0	0
71-85	Bagus	2	13
56-70	Cukup	7	47
41-55	Kurang	6	40
<40	Sangat Kurang	0	0
Total		15	100

Berdasarkan Tabel 2 Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa (13%) dikategorikan memiliki hasil belajar baik. Sebagian besar siswa (47%) memiliki kategori hasil belajar cukup. Sisanya (40%) siswa memiliki kategori hasil belajar kurang.

Sebelum melakukan uji hipotesis diperlukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk hasil prasyarat akan disajikan pada Tabel 3 berikut di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Prasyarat

Uji Prasyarat	Nilai Signifikansi	Kriteria Nilai P	Keputusan Uji H_0 Terdistribusi
Normalitas	0,200	>0,05	Normal
Homogenitas	0,222	>0,05	Normal

Hasil analisis hipotesis yang ditunjukkan pada Tabel 3 menunjukkan adanya perbedaan dalam hasil belajar antara siswa. Perbedaan tersebut teramati antara kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil daripada tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	N	Mean	Sig.
Eksperimen	15	73	0,001
Kontrol	15	59	

Pada Tabel 4 menggambarkan hasil dari pengujian hipotesis dan nilai rata-rata yang diperoleh. Rata-rata kemampuan hasil belajar pada kelompok eksperimen dengan penerapan model TGT tercatat sebesar 73 yang menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil pembelajaran pada kelompok

kontrol, yakni 59. Dengan demikian, kelompok yang menerapkan model TGT dengan media Quizizz menunjukkan rata-rata yang lebih tinggi.

Penelitian ini menghasilkan temuan yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar siswa. Secara lebih rinci, ditemukan peningkatan prestasi setelah diterapkan model pembelajaran

TGT dengan media Quizizz pada siswa SMA Negeri 1 Suwawa.

Langkah awal dalam proses pembelajaran adalah penyajian materi, yang erat kaitannya dengan indikator pemahaman dan ingatan. Ketika guru menyampaikan materi secara komprehensif, akan lebih memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami konsep yang diajarkan. Pentingnya penyajian materi yang menarik juga turut mempengaruhi kemudahan dalam mengingat informasi (Makur dkk., 2023; Pambudi dkk., 2021). Selain itu, pemahaman yang mendalam tentang materi pembelajaran juga berperan dalam mempengaruhi tingkat retensi siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Pada konteks ini, pemanfaatan media Quizizz dapat mendukung penyajian materi yang menarik dan interaktif, yang pada gilirannya berpotensi meningkatkan pemahaman dan pengingatan siswa terhadap materi pelajaran.

Langkah kedua dalam proses pembelajaran adalah pembentukan kelompok, yang relevan dengan indikator pemahaman. Pengorganisasian kelompok dengan komposisi yang beragam akan merangsang kolaborasi dalam tim permainan. Siswa yang memiliki kemampuan lebih cenderung membimbing rekan-rekan satu timnya jika terdapat aspek materi yang belum dipahami. Di sisi lain, siswa yang menghadapi hambatan dalam memahami konsep dapat berinisiatif untuk bertanya kepada teman sekelompok yang memiliki pemahaman yang lebih baik (Lestari dkk., 2021). Pembentukan kelompok yang memiliki keberagaman akan mendorong pengembangan kemandirian belajar siswa. Penerapan media Quizizz di dalam kelompok-kelompok ini bisa berkontribusi dalam memperkuat interaksi dan kerjasama, serta dapat menjadi alat untuk mengukur pemahaman kolaboratif di antara anggota tim.

Langkah ketiga dalam proses pembelajaran adalah penerapan *game*, yang erat hubungannya dengan indikator aplikasi. Setelah siswa memahami materi pelajaran, siswa akan menerapkan pengetahuan siswa melalui soal-soal berbasis permainan. Saat mengerjakan permainan, siswa akan menjalankan penerapan pengetahuan siswa secara aktif. Keberadaan permainan berbasis soal dapat memberikan suasana yang lebih santai, yang pada akhirnya mendukung siswa dalam menjawab pertanyaan dengan lebih tenang (Kalsum dkk., 2022; Mamusung dkk., 2023). Pada konteks ini, media

Quizizz sebagai platform permainan yang memuat soal-soal terkait dengan materi pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan siswa dalam sebuah *setting* yang menarik dan bermain-main.

Langkah keempat dalam proses pembelajaran adalah turnamen, yang memiliki keterkaitan dengan indikator pemahaman, aplikasi, dan ingatan. Siswa akan bersaing dengan tekun dalam upaya membawa kelompoknya meraih kemenangan dalam permainan. Pada kompetisi ini, siswa akan mengaplikasikan seluruh pengetahuan yang telah diperoleh untuk meraih prestasi yang lebih baik. Siswa juga akan berupaya mengingat kembali informasi yang mungkin terlupakan saat menjawab pertanyaan dalam konteks kelompok siswa. Melalui elemen permainan, pembelajaran menjadi lebih santai dan menarik, yang secara tidak langsung meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Pambudi & Masruroh, 2022; Tabroni dkk., 2022). Penerapan media Quizizz dalam turnamen ini dapat menghasilkan lingkungan interaktif yang lebih terstruktur, memungkinkan siswa untuk menerapkan, mengingat, dan memahami konsep dalam konteks persaingan yang sehat.

Langkah kelima dalam proses pembelajaran adalah pemberian penghargaan, yang memiliki keterkaitan dengan indikator pemahaman, aplikasi, dan ingatan. Siswa yang berhasil meraih kemenangan dalam permainan dianggap telah menguasai materi dari tingkat mengingat hingga mampu mengaplikasikannya. Sebaliknya, bagi kelompok yang tidak berhasil meraih posisi juara, siswa akan berupaya memahami materi lebih baik, terutama ketika akan menghadapi permainan selanjutnya. Penggunaan media Quizizz dalam rangka pemberian penghargaan dapat memperkuat efek positif dari penghargaan itu sendiri. Penghargaan akan memberikan dorongan semangat kepada kelompok yang meraih kemenangan, dan di sisi lain, akan meningkatkan motivasi untuk belajar dengan lebih tekun pada kelompok yang belum meraih kemenangan (Aselinda dkk., 2023; Pambudi, 2022). Keterlibatan media Quizizz sebagai alat untuk memonitor perkembangan dan hasil permainan dalam penghargaan tersebut akan menghadirkan dimensi evaluasi yang jelas dan memberikan gambaran yang komprehensif terhadap kinerja siswa dalam permainan serta dampaknya pada pemahaman terhadap materi.

Penerapan model pembelajaran TGT membawa dampak positif yang signifikan dalam dinamika pembelajaran. Terlihat jelas bahwa siswa menunjukkan tingkat antusiasme, semangat, dan keterlibatan yang lebih tinggi, baik di dalam maupun di luar lingkungan kelas. Pendekatan TGT juga merangsang peningkatan aktifitas partisipasi siswa, sekaligus mendorong kemajuan dalam perkembangan kemampuan berpikir kreatif dan analitis. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendekatan TGT memiliki dampak yang konkret dalam meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Penggunaan media Quizizz sebagai bagian dari pendekatan TGT akan memberikan dimensi baru dalam meningkatkan antusiasme siswa serta memperkuat aspek partisipasi dan evaluasi. Melalui media interaktif ini, peningkatan semangat dan hasil belajar siswa dapat terukur secara lebih akurat, menjadikan proses belajar lebih dinamis dan adaptif.

KESIMPULAN

Melalui analisis hipotesis yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,001, yang jauh lebih rendah daripada ambang nilai 0,05. Penelitian ini memberikan ruang bagi pernyataan bahwa implementasi model TGT dengan penggunaan media Quizizz memberikan pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan dalam prestasi belajar tampak dalam perbandingan nilai rata-rata antara kelas eksperimen yang menerapkan model TGT dengan media Quizizz dan kelas kontrol yang mendasarkan pembelajarannya pada metode ceramah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, M. A., Widiyanti, F., Artikel, R., & Belajar, H. (2023). Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(1), 93–98.
<https://doi.org/10.21154/JTII.V3I1.1573>
- Aselinda, P., Bano, V. O., & Njoeroemana, Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 5E untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMP Kristen Payeti. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(9), 7673–7682.
<https://doi.org/10.47492/JIP.V3I9.2464>
- Azizah, D. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Geografi Di SMA. *Jambura Geo Education Journal*, 3(1), 28–35.
<https://doi.org/10.34312/JGEJ.V3I1.13787>
- Budiasa, P., & Gading, I. K. (2020). Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Gambar Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(2), 253–263.
<https://doi.org/10.23887/JJPGSD.V8I2.26526>
- Dianti, R., Riyoko, E., & Sholeh, K. (2023). Implementasi Pembelajaran Ips Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Abad 21 Di SD Negeri 89 Palembang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1428–1440.
<https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V9I3.1461>
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721–2730.
<https://doi.org/10.24815/JIMPS.V8I3.26049>
- Izzuddin, A., Yulianto, A., & Pambudi, M. R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan Kompetensi Literasi Kelas VI SDN 15 Wermith Kabuapten Sorong Selatan Provinsi Papua Barat. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(1), 98–103.
http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/464
- Jundu, R., Tuwa, P. H., & Seliman, R. (2020). Hasil Belajar IPA Siswa SD di Daerah Tertinggal dengan Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(2), 103–111.

- <https://doi.org/10.24246/J.JS.2020.V10.I2.P103-111>
- Kalsum, K., Fatmawati, B., & Marhamah, M. (2022). Pengaruh Model Inquiri Terbimbing Dipadu dengan Metode Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(1), 459–489. <https://doi.org/10.33394/BIOSCIENTIST.V10I1.4998>
- Lestari, N. A., Eraku, S. S., & Rusiyah, R. (2021). Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning Berintegrasikan Science, Technology, Engineering, And Mathematics (Stem) Terhadap Hasil Belajar Geografi Di SMA Negeri 1 Gorontalo. *Jambura Geo Education Journal*, 2(2), 70–77. <https://doi.org/10.34312/JGEJ.V2I2.11587>
- Makur, H. S., Nurfaika, N., & Koem, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Pada Materi Sebaran Dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Suwawa. *Geosfera: Jurnal Penelitian Geografi*, 2(1), 36–40. <https://doi.org/10.34312/GEOJPG.V2I1.20245>
- Mamusung, Y. Y., Nurfaika, N. N., & Lahay, R. J. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Pada Materi Dinamika Atmosfer Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas X SMA Negeri 1 Popayato. *Geosfera: Jurnal Penelitian Geografi*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.34312/GEOJPG.V2I1.20047>
- Ningtiyas, P. W., & Surjanti, J. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Pembelajaran Daring Dimasa Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1660–1668. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I4.630>
- Nurlis, N. (2019). Penerapan Teknik Konseling Eklektif dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Global Edukasi*, 3(1), 61–68. <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JGE/article/view/340/287>
- Pambudi, M. R., & Masruroh, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 3 SMAN 1 Kademangan. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(3), 28–32. <https://doi.org/10.28926/PEJ.V2I3.529>
- Pambudi, Moch. R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Kademangan. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 15–23. <https://doi.org/10.47134/AKSIOLOGI.V3I1.119>
- Pambudi, Moch. R., Handoyo, B., & Susilo, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Spasial (PBS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Prespektif Gaya Berpikir Siswa. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 5(2), 235–241. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/347
- Pambudi, Moch. R., & Masruroh, M. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Spasial Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 14(2), 161–165. <https://doi.org/10.31764/PAEDAGORIA.V14I2.14130>
- Tabroni, Syukur, M., & Indrayani. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Bentuk-Bentuk Mobilitas Sosial Kelas VIII-B SMP Negeri 4 Rokan IV Koto Kab. Rokan Hulu Riau. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 261–266.

<https://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/409>

Wulandini, I., Hsb, N. S., Sipahutar, M.,
Sipahutar, R. P. K., & Tarihoran, S. (2022).
Studi Literatur : Model Pembelajaran

Inquiri Terbimbing dalam Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa. *BEST Journal*
(*Biology Education, Sains and Technology*),
5(2), 109–114.
<https://doi.org/10.30743/BEST.V5I2.5568>



Copyright (c) 2023 by the authors. This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).