FARABI
Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika

p-ISSN 2623-2332
e-ISSN 2798-5474

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 5 SDN 101739 Sei Mencirim

Nina Nirmala[1], Eva Santi[2], Putri Wahyuli[3], Meri Apul Pangaribuan[4], Sri Rahayu Ningsih[5], Darmawati[6], Gustin Herawati[7], Hemida Yani Surbakti[8], Ermi[9]
[1,2,3,4,5,6,7,8,9,]UPT SPF SDN 101739 Sei Mencirim
Email: [1]Nirmala-ninanirmala478@gmail.com, [2] evasanti1807@gmail.com,
[3]Putriayuu467@gmail.com, [4]meriapulpangaribuan017@gmail.com,
[5]rahayunungsihsri123@gmail.com, [6]darmawati20011981@gmail.com,
[7]gustinherawati3@gmail.com, [8]hyanisurbakti@gmail.com, [9]ermi9749@gmail.com,

ABSTRAK

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model yang diyakini mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MI Ma'arif 09 Pucung Lor. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi-eksperimen dan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Sampel penelitian dipilih melalui teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data mencakup tes, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t berpasangan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 21. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, yang secara signifikan berada di bawah 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Kata kunci: Team Games Tournament (TGT), hasil belajar, matematika.

ABSTRACT

Team Games Tournament (TGT) is an instructional model believed to enhance student engagement and learning outcomes. This study aims to determine the effect of the TGT model on the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at MI Ma'arif 09 Pucung Lor. A quantitative method was employed, utilizing a quasi-experimental approach with a pretest-posttest control group design. The research sample was selected through purposive sampling. Data collection techniques included tests, observation, and documentation. The data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and paired t-tests with the aid of SPSS software (version 21). The analysis yielded a significance value (Sig.) of 0.000, which is well below the 0.05 threshold. Consequently, it can be concluded that the TGT instructional model has a positive and significant impact on improving students' mathematics learning outcomes.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT), learning outcomes, mathematics*

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang efektif tidak hanya melibatkan penyampaian materi, tetapi juga membangun interaksi edukatif yang dinamis antara siswa, guru, serta materi dan media pembelajaran (Burke & Lehane, 2023). Interaksi ini harus dirancang secara interaktif, inspiratif, dan menantang agar mendorong partisipasi aktif siswa serta mendukung pengembangan kreativitas, minat, bakat, dan potensi fisik maupun psikologis siswa (Basri & Abdullah, 2024; Supriyatno et al., 2020). Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif, melalui penerapan model pembelajaran yang tepat (Lestari & Farhurohman, 2020).

Dalam konteks pembelajaran matematika, guru dituntut mampu menyediakan pengalaman belajar bermakna melalui aktivitas terstruktur yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap konsep-konsep matematika (Makur et al., 2025). Namun, kenyataannya pelajaran matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan oleh sebagian siswa. Ketakutan ini

berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dan menurunnya hasil belajar. Pernyataan ini didukung oleh data yang diperoleh dari hasil observasi langsung di kelas V SDN 101739 Sei Mencirim. Dari hasil pengamatan tampak bahwa pembelajaran matematika masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Beberapa siswa tampak tidak fokus saat guru menjelaskan, enggan bertanya ketika tidak memahami, dan hasil belajarnya pun tergolong rendah.

Wawancara dengan guru dan siswa memperkuat temuan ini, bahwa pembelajaran berlangsung secara satu arah dan kurang memberi ruang partisipasi aktif maupun interaksi antarsiswa. Alternatif solusi untuk permasalahan di atas pada dasarnya cukup banyak. Salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran yang berorientasi pada Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM). Efektifitas model PAKEM dalam pembelajaran matematika terutama di sekolah dasar sudah sangat banyak dibuktikan dan direkomendasikan oleh para peneliti.

Salah satu model pembelajaran yang termasuk model PAKEM adalah pembelajaran kelompok tipe TGT (Team Games Tournament). Model TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja kelompok dengan elemen permainan dan turnamen. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan sosial (Syarif et al., 2024; Solissa, Salamor, & Sialana, 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Penelitian oleh Wulandari, Heldayani, dan Jayanti membuktikan bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa secara signifikan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang nyata setelah penerapan TGT dibandingkan sebelum penerapan (Wulandari, et al., 2022).

Selanjutnya, penelitian Ridha dan Rizal juga menemukan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di tingkat SMP. Dalam penelitian tersebut, penerapan TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kompetitif sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Meskipun berbeda mata pelajaran dan jenjang, temuan ini menguatkan bahwa TGT memiliki potensi besar untuk diterapkan secara luas (Ridha & Rizal, 2025).

Penelitian lain oleh Solissa, Salamor, dan Sialana menekankan bahwa unsur permainan dan penghargaan dalam model TGT dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, khususnya di sekolah dengan karakteristik siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Dalam konteks tersebut, TGT terbukti efektif mendorong keterlibatan siswa secara sosial dan emosional selama proses pembelajaran (Solissa et al., 2022).

Meskipun banyak penelitian telah membuktikan efektivitas TGT, sebagian besar studi dilakukan pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda, atau dengan konteks siswa yang tidak serupa. Penelitian ini berbeda karena difokuskan pada mata pelajaran matematika kelas V di lingkungan madrasah ibtidaiyah (MI) yang memiliki ciri khas kurikulum keagamaan dan karakteristik. pembelajaran yang berbeda dibandingkan sekolah dasar umum. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen tipe pretest-posttest control group, yang belum banyak digunakan dalam penelitian-penelitian sebelumnya di konteks MI, terutama di wilayah lokal seperti MI Ma'arif 09 Pucung Lor. Dengan demikian, meskipun penelitian ini mengacu pada temuan dan pendekatan terdahulu, penelitian ini tetap memiliki kebaruan (novelty) dalam hal konteks pendidikan (MI), subjek penelitian (kelas V), dan mata pelajaran (matematika). Hal ini menjadi dasar penting dilakukannya uji coba model TGT dalam konteks yang lebih spesifik dan belum banyak dikaji.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif quasi-eksperimen dengan nonequivalent control-group pretest-posttest. Seluruh siswa kelas V SDN 101739 Sei Mencirim menjadi populasi. Kelas VA dipilih secara purposive sampling sebagai kelas eksperimen dan Kelas VB sebagai kelas kontrol. Penelitian ini mengadopsi berbagai teknik pengumpulan data, yaitu tes tulis,

observasi dan dokumentasi. Instrumen spesifik yang dipakai adalah tes tulis berbentuk uraian diberikan dua kali yaitu sebelum murid menerima perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest). Untuk kelas eksperimen perlakuan berupa pembelajaran dengan TGT sedangkan kelas kontrol pembelajaran dengan metode konvensional (ekspositori). Data yang telah dikumpulkan diolah dan dianalisis guna menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian. Teknik analisis data yang dipakai adalah uji Kolmogorov-Smirnov untuk memeriksa normalitas data, uji Levene's untuk menguji homogenitas data dan uji t untuk menguji hipotesis penelitian.

C. Hasil dan Pembahasan

Untuk memastikan akurasi data, penelitian ini, yang melibatkan Kelas V A sebagai kelompok eksperimen dan Kelas V B sebagai kelompok kontrol, diawali dengan verifikasi kualitas instrumen soal. Sebelum menerapkan model TGT dan mengumpulkan data, instrumen soal melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Sebanyak 10 soal esai diujikan kepada 24 siswa pada 23 Februari 2024 untuk menguji validitasnya, memastikan soal dapat mengukur tujuan yang diinginkan. Berdasarkan kriteria rhitung>rtabel, lima soal (nomor 1, 2, 3, 4, dan 7) dinyatakan valid dan akan digunakan, sedangkan sisanya tidak valid. Selanjutnya, uji reliabilitas menunjukkan konsistensi yang kuat pada kelima soal valid tersebut, dengan nilai Cronbach's Alpha 0,836. Uji daya pembeda mengonfirmasi kemampuan soal nomor 1 dan 2 dalam membedakan kemampuan siswa dengan kategori "baik sekali", sementara soal nomor 3, 4, dan 7 berkategori "baik". Akhirnya, uji tingkat kesukaran menyimpulkan bahwa kelima soal valid tersebut memiliki tingkat kesukaran "sedang".

Pretest dan posttest digunakan untuk menilai kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah intervensi, sekaligus mengidentifikasi perbedaan hasil belajar antar kelompok. Perhitungan pretest untuk kelas eksperimen dan kontrol tersaji dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Tabel 1. Perhitungan pretest untuk kelas eksperimen dan kontrol

Data Perhitungan *Pretest* Kelas	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
V A (kelas kontrol)	0	80	43,5
V B (kelas eksperimen)	10	80	42,8

Sedangkan Hasil perhitungan *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil perhitungan *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data Perhitungan P*osttest* Kelas	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
V A (kelas kontrol)	30	100	70
V B (kelas eksperimen)	80	100	83

Sumber: hasil olah data pada SPSS, April 2025.

Dengan memperhatikan nilai rata-rata pada tabel 2, tampak bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelompok kontrol dimana selisihnya mencapai 13 poin. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata pre test kelompok eksperimen meningkat 40,2 poin dan kelompok kontrol meningkat sebanyak 26,5 poin. Jadi, kesimpulan awal berdasarkan statistik deskriptif peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan peningkatan hasil belajar kelas kontrol.

Untuk mendapatkan informasi mengenai signifikansi perbedaan peningkatan kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan uji lanjutan yaitu uji statistika inferensial (uji hipotesis). Namun sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas pada hasil pretest dan posttest untuk memeriksa distribusi data dan uji homogenitas.

Dengan Kolmogorov-Smirnov, semua data pretest dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan signifikansi > 0,05, menyimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah normalitas terpenuhi, uji homogenitas (Levene's test) dilakukan untuk memastikan kesamaan varians data. Hasil uji homogenitas pretest antara kelas kontrol dan

eksperimen menunjukkan nilai sig. > 0,05, yang berarti data homogen.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang ditunjukkan tabel di atas, rRata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dari kelas kontrol menunjukkan dampak signifikan model pembelajaran TGT pada hasil belajar Matematika murid kelas V MI Ma'arif 09 Pucung Lor. Singkatnya, siswa yang diajar dengan TGT menunjukkan kemajuan Matematika yang lebih besar dibandingkan mereka yang menerima pengajaran konvensional.

1. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok berada pada kondisi yang setara sebelum perlakuan diberikan. Dengan demikian, perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada kelompok eksperimen dapat dinilai secara adil dalam kaitannya terhadap peningkatan hasil belajar. Setelah perlakuan, hasil posttest menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, di mana kelompok eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa model TGT berpengaruh secara positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SD.

Konsistensi hasil penelitian ini diperkuat oleh studi-studi sebelumnya. Penelitian Mardiana dan Ridha secara terpisah menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Mardiana et.al, 2025 ; Ridha & Rizal, 2025) dan pendekatan pembelajaran konvensional cenderung mengurangi motivasi siswa, khususnya dalam matematika, sehingga menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal (Fahrudin et.al., 2021 ; Wulandari et.al., 2022). Model TGT memiliki beberapa kelebihan yang diduga menjadi faktor utama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pertama, pembelajaran berbasis tim dan kompetisi sehat dalam TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa merasa terdorong untuk memahami materi karena hasil belajar mereka tidak hanya berdampak pada diri sendiri, tetapi juga pada keberhasilan tim (Slavin, 1995). Kedua, interaksi sosial dan kerja sama dalam kelompok mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi, berbagi pemahaman, dan saling membantu dalam menyelesaikan soal. Pembelajaran TGT memungkinkan siswa belajar secara kolaboratif dengan suasana menyenangkan, sehingga meningkatkan daya serap materi (Hairunisa & Abdurahman, 2024). Ketiga, penggunaan media permainan dalam TGT, seperti kartu soal atau papan turnamen, menjadikan proses belajar lebih menarik dan mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar matematika dan menciptakan suasana belajar aktif dan interaktif yang berdampak pada peningkatan pemahaman konsep matematika (Tanjung et.al, 2022). Keunggulan-keunggulan inilah yang secara keseluruhan menjadikan model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif dan berpusat pada guru.

D. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest, baik secara deskriptif maupun inferensial, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN 101739 Sei Mencirim. Pada tahap pretest, kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kontrol relatif setara, dengan selisih rata-rata hanya 0,3 poin. Namun, setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran TGT, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi, dengan rata-rata posttest sebesar 83 dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 70. Selisih peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol mencapai 13 poin. Uji Independent Sample t-Test menunjukkan perbedaan yang signifikan pada hasil posttest antara kedua kelompok (sig. 0,000 < 0,05), sedangkan pada pretest tidak terdapat perbedaan yang signifikan (sig. 0,127 > 0,05). Dengan demikian, model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

E. Daftar Pustaka

Abdussakir, & Rosmanidar. (2017). Model integrasi matematika dan Al-Qur'an serta praktik pembelajarannya. Makalah Seminar Nasional Integrasi Matematika di dalam Al-Qur'an, IAIN Bukittinggi.

Al Jaberi, N. M. (2015). University students' level metacognitive thinking and their ability to solve problems. American International Journal of Contemporary Research, 5(3), 162–175.

Andrijanto, D. (2023). Pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) terhadap hasil belajar tenis meja. Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science, 3(2), 243–250. https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465.

Basri, H., & Abdullah, A. (2024). Curriculum integration constructs in integrated Islamic elementary school. Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education, 5(1), 79–99. https://doi.org/10.31538/tijie.v5i1.873

Burke, P., & Lehane, P. (2023). Conceptualising curriculum integration: A synthesis of theory, research and practice (pp. 1–148). Dublin City University.

Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran konvensional dan kritis kreatif dalam perspektif pendidikan Islam. Hikmah, 18(1), 64–80. https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101

Hairunisa, A., & Abdurahman, M. (2024). Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media kartu domino dalam pembelajaran mufradāt. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 4(3), 904–918. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611

Hairunisa, A., & Abdurahman, M. (2024). Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media kartu domino dalam pembelajaran mufradāt. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 4(3), 904–918. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611

Lestari, D. A., & Farhurohman, O. (2020). Pengaruh media pop-up book terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir pada siswa kelas IV MIN 1 Serang. Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 12(2), 155–166. http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/3700/2786

Lestari, D. A., & Saadati, B. A. (2021). Pengaruh pembelajaran matematika realistik (PMR) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik siswa kelas VI MI Mutaalimin Pandeglang. Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 13(2), 89–104.

Makur, A. P., Prahmana, R. C. I., & Gunur, B. (2025). How mathematics attitude of mothers in rural area affects their children's achievement. Journal of Physics: Conference Series, 1188(1), 012009. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012009

Mardiana, W., Sadri, S., & Azmi, S. (2025). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas VII K SMPN 6 Mataram tahun ajaran 2023/2024. [Jurnal Tidak Disebutkan], 10, 257–266.

Ridha, M. P., & Rizal, S. U. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media. Jurnal Media Informatika (JUMIN), 6(2), 1494–1500.

Slavin, R. E. (1995). Cooperative learning: Theory, research, and practice (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.

Solissa, R. A., Salamor, L., & Sialana, F. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe script. Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3(1), 1–6. https://doi.org/10.56393/pedagogi.v3i1.594

Supriyatno, T., Lestari, D. A., & Utami, U. (2020). The effectiveness of guided inquiry learning models for students' scientific performances and critical skills. Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 13(1), 1–14. https://doi.org/10.18860/mad.v13i1.9342

Surya, Y. F. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(1),

154–163. https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.41

Surya, Y. F. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(1), 154–163. https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.41

Syarif, N. I., Mardiana, R., Sari, M. M., Rahman, S. A., & Arif, T. A. (2024). Urgensi mata kuliah konsep dasar IPS terhadap mahasiswa PGSD sebagai calon guru sekolah dasar. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara, 5(1), 694–700. https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2780

Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan. Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar), 2(2), 22–28. https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319

Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan. Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar), 2(2), 22–28. https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319

Wahyu, S., Saputri, H., Sari, H. P., & Primasari, Y. (2025). The efficacy of TikTok short video to elevate the students' achievement on the vocabulary learning: The experimental study in SMP Negeri 3. Kependidikan Ilmiah, 6, 36–40.

Wulandari, T. R., Heldayani, E., & Jayanti. (2022). Pengembangan media pembelajaran IPA berupa kartu domino modifikasi pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV SD Negeri 13 Banyuasin 1. Journal on Teacher Education, 4(1), 149–155.