

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Aulad adalah sebuah lembaga pendidikan agama formal yang berada di bawah naungan Kementerian Agama yang berlokasi Jl. Pasar Baru, RT. 01 desa Sungai Batung Kecamatan Juai Kabupaten Balangan. Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Aulad didirikan pada tanggal 01 Januari 1946 yang pertama kali dipimpin oleh bapak H. Zuhri, berdasarkan surat keputusan kepala kantor SK W.0/3/598/IXa/84 dengan nomor statistik sekolah (NSS) 112637102032.

#### **B. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen**

##### **1. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen**

Penelitian dimulai dari tanggal 22 April 2023 sampai 25 April 2024, sebelum peneliti melakukan penelitian terlebih dalam penelitian menyiapkan keperluan pembelajaran seperti: modul ajar, media pembelajaran, *reward*/hadiah dan angket penelitian (*pretest* dan *posttes*) untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT). Adapun jadwal pelaksanaannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 pelaksanaan Pembelajaran dikelas eksperimen

<b>Pertemuan Ke-</b>	<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Jam Ke-</b>	<b>Materi</b>
1	Senin, 22 April 2024	1	<i>Pretest</i>
		2-3	Keragaman Budaya Indonesia
2	Selasa, 23 April 2024	1-2	Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya
		3	<i>Posttes</i>

Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

1. Kegiatan *Pretest*

Untuk mengukur minat belajar siswa dalam belajar pada mata pelajaran IPAS peneliti memberikan angket *pretest* sebanyak 20 pernyataan. Sebelum siswa diminta untuk mengisi lembar angket yang sudah dibagikan terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara mengisinya. Lembar angket dapat dilihat pada lampiran 8.

2. Kegiatan *Treatment 1* Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Seperti yang sudah tertera didalam modul ajar yang dibuat, guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT). Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Sebelum pelajaran dimulai terlebih dahulu siswa berdoa bersama, memeriksa kehadiran siswa, dan kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran, setelah

itu guru melakukan apersepsi, memberikan pertanyaan pemantik. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang keragaman budaya Indonesia sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Guru menjelaskan materi disertai dengan tanya jawab. Pada saat pembelajaran berlangsung sesekali guru mengaitkan tentang isi materi dengan kehidupan sehari-hari dan pengalaman siswa langsung.

Tahapan selanjutnya, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, kemudian guru memberikan materi pelajaran dan lembar kerja siswa (LKS) pada setiap kelompok untuk dipelajari dan didiskusikan, guru mengontrol setiap kegiatan diskusi dan memberikan masukan/penjelasan bagi siswa yang belum mengerti materi pelajaran. Kemudian guru menempelkan papan soal dipapan soal untuk *games tournament*. Setelah itu, siswa mempresentasikan hasil diskusinya.

Selanjutnya, siswa memainkan *games tournament* dengan arahan dan instruksi guru. Adapun tahapannya: siswa berbaris sesuai dengan kelompoknya, kemudian siswa betanding menjawab soal yang terdapat pada papan soal secara bergantian (masing-masing anggota kelompok mendapat 1 soal untuk dijawab), pada *games tournament* ini, kelompok yang paling cepat menyelesaikan soal pada papan kelompoknya akan mendapat poin tambahan. Setelah itu, guru dan siswa secara bersama-sama memeriksa hasil *tournament* untuk menentukan pemenangnya.

Tahapan akhir dalam kegiatan inti ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan apakah ada yang belum dipahami dan dimengerti pada materi yang telah dipelajari.

c. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari, kemudian memberikan *reward*/hadiah kepada tim pemenang. Setelah itu, guru mengajak siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

3. Kegiatan *Treatment* 2 Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Kegiatan Awal

Sebelum pelajaran dimulai terlebih dahulu siswa berdoa bersama, memeriksa kehadiran siswa, dan kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran, setelah itu guru melakukan apersepsi, memberikan pertanyaan pemantik. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Guru menjelaskan materi disertai dengan tanya jawab. Pada saat pembelajaran berlangsung sesekali guru mengaitkan tentang isi materi dengan kehidupan sehari-hari dan pengalaman siswa langsung.

Tahapan selanjutnya, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, kemudian guru memberikan materi pelajaran dan lembar kerja siswa (LKS) pada setiap kelompok untuk dipelajari dan didiskusikan, guru mengontrol setiap kegiatan

diskusi dan memberikan masukan/penjelasan bagi siswa yang belum mengerti materi pelajaran. Kemudian guru menempelkan papan soal dipapan soal untuk *games tournament*. Setelah itu, siswa mempresentasikan hasil diskusinya.

Selanjutnya, siswa memainkan *games tournament* dengan arahan dan instruksi guru. Adapun tahapannya: siswa berbaris sesuai dengan kelompoknya, kemudian siswa betanding menjawab soal yang terdapat pada papan soal secara bergantian (masing-masing anggota kelompok mendapat 1 soal untuk dijawab), pada *games tournament* ini, kelompok yang paling cepat menyelesaikan soal pada papan kelompoknya akan mendapat poin tambahan. Setelah itu, guru dan siswa secara bersama-sama memeriksa hasil *tournament* untuk menentukan pemenangnya.

Tahapan akhir dalam kegiatan inti ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan apakah ada yang belum dipahami dan dimengerti pada materi yang telah dipelajari.

#### c. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari, kemudian memberikan *reward*/hadiah kepada tim pemenang. Setelah itu, guru mengajak siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran

#### 4. Kegiatan *Posttes*

Setelah dua kali pertemuan menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS, kemudian peneliti memberikan angket akhir (*posttes*). Tujuan dilakukan pemberian angket untuk mengetahui minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT). Lembar angket dapat dilihat pada lampiran 8.

### C. Penyajian Data

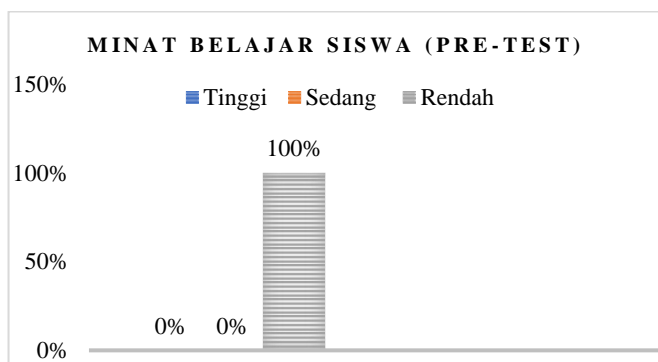
#### 1. Data Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (*Pretest*)

Adapun data minat belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (*pretest*) sebagai berikut:

Tabel 4.2 Presentasi Skor *Pretest* Minat Belajar Siswa

Skor Angket	F	P	Kategori
72 – 80	0	0%	Tinggi
68 – 71	0	0%	Sedang
20 – 67	16	100%	Rendah
Jumlah	16	100%	

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa minat belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) seluruh siswa termasuk dalam kategori “rendah.” Adapun gambaran presentase dari minat belajar siswa pada *pretest* sebagai berikut:



Gambar 4.1 Presentase Skor Pretes Minat Belajar Siswa

Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) 100% siswa termasuk dalam kategori “rendah.”

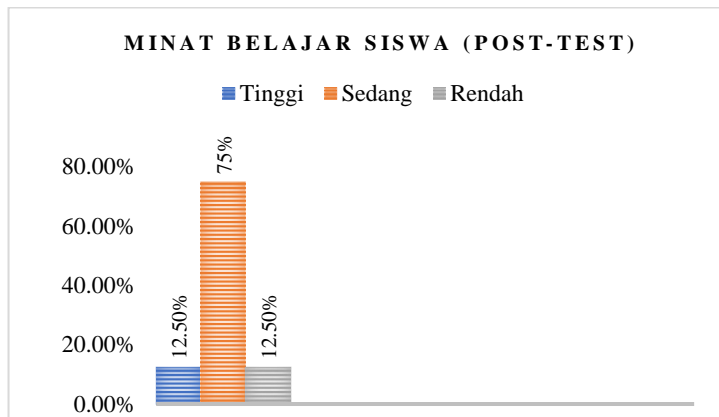
## 2. Data Minat Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (Posttest)

Adapun data minat belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (posttest) sebagai berikut:

Tabel 4.3 Presentase Skor *Posttes* Minat Belajar Siswa

Skor Angket	F	P	Kategori
72 – 80	2	12,5%	Tinggi
68 – 71	12	75%	Sedang
20 – 67	2	12,5%	Rendah

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa minat belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terdapat 2 siswa termasuk dalam ketegori “tinggi,” 12 siswa termasuk dalam ketegori “sedang,” dan 2 siswa termasuk dalam ketegori “rendah.” Adapun gambaran presentase dari minat belajar siswa pada *posttest* sebagai berikut:



Gambar 4.2 Presentase Skor Postes Minat Belajar Siswa

Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terdapat 12,5% siswa termasuk dalam kategori “tinggi,” 75% siswa termasuk dalam kategori “sedang,” dan 12,5% siswa termasuk dalam kategori “rendah.”

### 3. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil uji *paired* sampel *T-test* didapatkan nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad.

### 4. Hasil Persentase Indikator *Pretest* dan *Posttest* Minat Belajar Siswa

Adapun hasil persentase indikator *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa sebagai berikut:



Tabel 4.4 Hasil Skor Indikator *Pretest* dan *Posttest* Minat Belajar Siswa

<b>Indikator</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
Perasaan Senang	44	71
Perhatian	44,25	70
Ketertarikan	54	76,25
Keterlibatan	22,25	60,25

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara hasil skor indikator *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa. Pada *pretest* skor indikator perasaan senang sebesar 44, perhatian sebesar 44,25, ketertarikan sebesar 54 dan keterlibatan sebesar 22,24. Sedangkan pada *posttest* skor indikator perasaan senang sebesar 71, perhatian sebesar 70, ketertarikan sebesar 76,25 dan keterlibatan sebesar 60,25.

### 5. Analisis Data Minat Belajar Siswa

Setelah dilakukannya pengumpulan data dari angket minat belajar, maka selanjutnya dilakukan interpretasi menurut kategori tinggi, sedang dan rendah. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil data analisis dijelaskan sebagai berikut.

#### a. Rata-rata dan Standar Deviasi Minat Belajar Siswa

Adapun rata-rata dan standar deviasi minat belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Rata-rata dan Standar Deviasi Minat Belajar (*Pretest* dan *Posttes*)

Nilai	<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
Rata-rata	41,12	69,37
Standar Deviasi	5,80	2,21

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara minat belajar siswa kelas IV pada nilai *pretest* dan *posttes*. Pada *pretest* nilai rata-rata minat belajar siswa 41,12 (rendah), sedangkan pada *posttes* nilai rata-rata minat belajar siswa 69,37 (sedang), jika dilihat dari selisih bernilai 28,25 (rendah). Untuk perhitungan lengkapnya terdapat pada lampiran 14.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dimaksudkan untuk mengetahui bahwa distribusi penelitian tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal. Salah satu cara untuk mengetahui nilai normalitas suatu distribusi adalah dengan rumus *Shapiro-wilk* dengan taraf signifikansi 0,05 dalam hal ini dibantu menggunakan bantuan SPSS versi 25. Adapun hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Uji Normalitas Skor Minat Belajar Siswa

	Shapiro-wilk		Taraf Sig	Kesimpulan
	N	Angka Probabilitas		
Pre-Test	16	0,242	5% atau 0,05	Data berdistribusi normal
Pos-Test	16	0,272	5% atau 0,05	Data berdistribusi normal

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai Sig. pada *tabel Tests of Normality* di kolom *Shapiro-wilk*. Jadi Sig. data nilai *pretest* pada kelas eksperimen adalah  $0,242 > 0,05$  sehingga data berdistribusi normal, sedangkan Sig. data *posttest* pada kelas eksperimen adalah  $0,272 > 0,05$  sehingga data berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 15.

c. Uji *Paired* Sampel T-test

Dalam penelitian ini untuk menghitung uji hipotesis peneliti menggunakan Uji *Paired* Sample T-Test dengan signifikan 5%. Pengujian ini dilakukan untuk membandingkan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Jadi sampel berpasangan dapat dikatakan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama, akan tetapi menggunakan dua pengukuran yang berbeda, yaitu dengan mengukur sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*). Data yang digunakan dalam pengujian ini adalah nilai *pretest* dan nilai *posttest* kelas eksperimen.

Untuk hipotesis yang diujikan sebagai berikut:

- 1)  $H_0$  : tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad
- 2)  $H_a$  : terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad

Kriteria pengujian sebagai berikut:<sup>73</sup>

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- 2) Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Pada pengujian hipotesis ini peneliti dibantu dengan SPSS versi 25, untuk hasil perhitungan hipotesis terdapat pada tabel berikut:

---

<sup>73</sup>Rosalina et al., *Buku Ajar Statistika*, 59.

Tabel 4.7 Output SPSS Uji Paired Sampel T-test Minat Belajar:

Paired Samples Test							
		Paired Differences					Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
					Lower	Upper	
Pair 1	Pretest – Posttest	-28.25000	5.65096	1.41274	-31.26118	-25.23882	.000

Berdasarkan tabel *paired samples test* diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad. Perhitungan lengkap dapat di lihat pada lampiran 19.

#### D. Pembahasan Hasil Penelitian

Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dilaksanakan dengan beberapa langkah yaitu: (1) penyajian kelas, sebelum menyampaikan materi terlebih dahulu guru memperkenalkan materi yang akan dibahas bertujuan untuk merangsang respon siswa untuk lebih siap dalam menghadapi materi yang baru yang akan dibahas. Setelah itu guru menjelaskan materi pelajaran dengan ceramah dan tanya jawab. (2) Kemudian belajar dalam kelompok, dalam diskusi anggota kelompok saling memberikan dan mendengarkan saran serta bertukar informasi, (3) Setelah diskusi perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. (4) Setelah itu dilanjutkan dengan *games tournament*. Pada *games tournament* siswa diperintah guru berbaris sesuai dengan kelompoknya dan sejajar dengan papan soal yang

disiapkan guru untuk masing-masing kelompok. Setelah itu, siswa memainkan *tournament* dengan menjawab pertanyaan yang terdapat di papan soal kelompoknya secara bergantian. Semua siswa dalam kelompok mendapatkan jatah menjawab. Pada *tournament* ini, kelompok yang paling cepat menyelesaikan menjawab dipapan soal akan mendapat poin tambahan. (5) Setelah *tournament* berakhir, guru dan siswa bersama-sama memeriksa hasil *tournament* untuk menentukan pemenangnya. Kelompok yang mendapatkan poin tertinggi akan menerima hadiah dari guru seperti yang dijanjikan pada awal pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada penyajian kelas siswa terlihat antusias namun terkadang merasa bosan, tidak semua siswa terlibat aktif dalam penyajian kelas. Hal tersebut menurut observer terjadi karena guru tidak menggunakan media pembelajaran pada penyajian kelas tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Septy Nurfadhillah yang menyatakan bahwa pemakaian media dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran.<sup>74</sup>

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, skor rata-rata minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (*pretest*) sebesar 41,12 dari skor maksimal 80. Jika dilihat dari interpretasi kategori skor rata-rata dapat dinyatakan bahwa minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) tergolong dalam kategori rendah. Sedangkan skor rata-rata minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif

---

<sup>74</sup>Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol. 03, No. 02 (2021): 254, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

*teams games tournament (posttest)* sebesar 69,37 dari skor maksimal 80. Jika dilihat dari interpretasi kategori skor rata-rata dapat dinyatakan bahwa minat belajar siswa sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament (TGT)* tergolong dalam kategori sedang. Selisih skor rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 28,25. Dari perhitungan rata-rata tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *teams games tournament (TGT)*.

Hasil uji normalitas data nilai *pretest* pada kelas eksperimen adalah 0,242 > 0,05 sehingga data berdistribusi normal, sedangkan Sig. data *posttests* pada kelas eksperimen adalah 0,272 > 0,05 sehingga data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji *paired* sampel *T-test* didapatkan nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament (TGT)* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan adanya hasil penelitian terdahulu yang diteliti oleh Ayu Wulandari, Mukhtar B. Panjaitan dan Hetdy Sitio yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament (TGT)* terhadap peningkatan minat belajar siswa.<sup>75</sup> Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Dias Ayu Larasati, Sutirna dan Indrie Noor Aini yang menyatakan bahwa

---

<sup>75</sup>Ayu Wulandari, Mukhtar B. Panjaitan, dan Hetdy Sitio, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 125138 Pematangsiantar.," *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan* Vol. 10, no. No. 02 (2022): 220.

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa.<sup>76</sup>

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Ini dikarenakan terdapat permainan akademik, dan kerjasama yang dapat membuat siswa senang untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini didukung juga oleh penelitian yang dilakukan Ernida Hayati yang menyatakan bahwa permainan akademik dalam kelompok membuat siswa senang dalam mengikuti pembelajaran.<sup>77</sup> Serta penghargaan diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi, membuat siswa semakin antusias untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Iza Syahroni yang menyatakan bahwa pemberian penghargaan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa.<sup>78</sup>

---

<sup>76</sup>Dias Ayu Larasati, Sutirna, dan Indrie Noor Aini, "Analisis Minat Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* Vol. 05, No. 04 (2022): 6, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.1015-1022>.

<sup>77</sup>Ernida Hayati, Skripsi: *Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Ketuntasan Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Pelajaran IPA Kelas IV MIN 3 Aceh Besar*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam, 2019), 7

<sup>78</sup>Iza Syahroni, "Dampak Penghargaan Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri," *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan* 35, no. 1 (2021): 44.