



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Nasya Millatul Faza¹, Rika Dwiana², Rindi Ismiraj³, Andhin Dyas Fitriani⁴

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: Acanasya30@gmail.com ¹, rikadwiana62@guru.sd.belajar.id ², Rindiismiraj20@gmail.com ³
andhindyas@upi.edu ⁴

Submitted Received 25 Oktober. First Received 04 November 2024. Accepted 25 November 2024

First Available Online 07 December 2024. Publication Date 07 December 2024

Abstract

Based on observations made when conducting learning, the learning outcomes of grade 5 students in science subjects tend to be low, apart from that, students appear less interested in participating in learning so they tend to be passive. The aim of this research is to prove the significant difference between the application of the *Teams Games Tournament* learning model assisted by question card media and the discussion learning method on science learning outcomes in class 5D students at SDN 037 Sabang so that students are more active and interested in participating in learning. The results of the research show that there is a significant difference between the application of the *Teams Games Tournament* learning model assisted by question cards and learning that does not use the *Teams Games Tournament* learning model on grade 5 science learning outcomes at SDN 037 Sabang, this is because students are interested and active in participating in learning and it is proven with the average value in cycle 2 being 81.96 and in cycle 1 being 73.92, this shows a greater result compared to the pre-cycle average before treatment of 61.96. Based on the research results, it is recommended to use the *Teams Games Tournament* learning model using question card media which can be used as a way to improve student learning outcomes in science lessons in grade 5.

Keywords: Games Tournament learning model, Learning outcomes, Science.

Abstrak

Berdasarkan observasi yang dilakukan ketika melakukan pembelajaran hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPA cenderung rendah selain itu siswa terlihat kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung pasif. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media kartu soal dengan metode pembelajaran diskusi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas 5D SDN 037 Sabang sehingga siswa lebih aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* karena penelitian ini dilakukan secara langsung dari awal sampai akhir tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu kartu soal dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA kelas 5 SDN 037 Sabang, hal ini dikarenakan siswa tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai pada siklus 2 yaitu sebesar 81,96 dan pada siklus 1 sebesar 73,92 hal ini menunjukkan hasil yang lebih besar dibandingkan dengan rata-rata pra siklus sebelum diberi perlakuan sebesar 61,96. Berdasarkan hasil penelitian disarankan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media kartu soal yang dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA di kelas 5.

Kata Kunci: Hasil belajar, IPA, Model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

PENDAHULUAN

Keberhasilan belajar akan tercapai apabila antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan saling mendukung. Menurut Supriadi (dalam

Hamdani, 2011) tugas pendidik dalam rangka optimalisasi proses belajar mengajar salah satunya ialah mengembangkan kondisi belajar yang relevan agar tercipta suasana belajar yang

menyenangkan. Ketepatan dalam penggunaan metode pembelajaran bergantung pada kesesuaian metode pembelajaran dengan beberapa faktor salah satu diantaranya ialah mata pelajaran dan kondisi peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 037 Sabang Kota Bandung, hasil belajar IPA di kelas 5D dari 28 siswa banyak sekali siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 65. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran IPA di kelas 5D belum berhasil. Metode pembelajaran yang digunakan masih belum sesuai dengan karakteristik atau kondisi siswa, lingkungan dan materi yang dipelajari. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa pada pelajaran IPA yang rendah.

Menurut Jean Piaget, tahap perkembangan kognitif dan moral pada anak sekolah dasar, anak-anak belajar melalui permainan di lapangan bermain dengan berinteraksi bersama rekan sebayanya. Supaya perkembangan kognitif anak-anak berjalan baik, dibutuhkan salah satu bentuk pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* ialah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas peserta didik, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Karena pembelajaran dilakukan dengan bermain, dimungkinkan timbul rasa senang dari peserta didik untuk mengikuti

pembelajaran. Dengan adanya ketertarikan yang ditimbulkan dalam mengikuti pembelajaran, maka dimungkinkan hasil belajar juga lebih baik. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Seran, 2018). Adapun langkah-langkah atau tahapan model pembelajaran TGT adalah penyajian materi, membentuk tim, melakukan permainan, turnamen dan pemberian penghargaan (As., 2016).

Pembelajaran menggunakan model TGT ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal ini selaras dengan pernyataan (Shoimin, 2013) bahwa model pembelajaran kooperatif TGT ini tidak hanya membuat peserta didik yang memiliki kemampuan akademis yang tinggi saja yang aktif tetapi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah juga dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran ini dan memiliki peran yang cukup penting dalam kelompok tersebut. Sejalan dalam penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran TGT merupakan pembelajaran yang melibatkan semua aktivitas siswa dalam suatu kelompok tanpa membedakan kemampuan dari masing-masing individu (Hidayat, 2019).

Penelitian ini berfokus pada model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Media yang digunakan dalam penelitian ini

adalah media kartu soal. Kartu soal menurut (Rahmalina, 2017) merupakan kartu yang berisi soal-soal yang akan diujikan kepada siswa, dengan penggunaan media ini diharapkan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas. Melalui pembelajaran yang interaktif memerlukan media penunjang untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Kartu soal merupakan sebuah kartu yang dimodifikasi oleh guru yang berisi soal-soal yang diberikan kepada siswa (Sukadari, 2022). Media kartu soal ini menjadi sarana agar peserta didik dapat secara aktif, serta terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan berpikir kritis aktif dan inovatif dalam memahami suatu konsep materi yang dipelajari. Menurut (Sukadari, 2019) media yang dikembangkan dengan menggunakan media konkret sederhana dapat memudahkan guru dalam menyampaikan suatu konsep dan memudahkan siswa memahami konsep yang diberikan oleh guru.

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, yaitu proses penilaian terhadap hasil belajar. Proses penilaian dapat memberikan data yang konkrit kepada guru mengenai kemajuan pemahaman peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Eka Rizki Widayanti, 2016). Hasil belajar ini dapat dilihat dari perolehan hasil evaluasi peserta didik. Menurut (Slameto, 2010) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal terdiri dari faktor kesehatan jasmani dan rohani, sedangkan faktor eksternal terdiri dari keluarga,

sekolah, budaya, metode pembelajaran dan juga masyarakat. Maka sangat penting bagi guru untuk memperhatikan segala aspek pada setiap peserta didik untuk mencapai keberhasilan suatu pembelajaran. Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, model pembelajaran TGT memiliki kelebihan yaitu usaha penerimaan terhadap perbedaan individu, dapat menguasai suatu materi secara mendalam dalam waktu yang singkat, meningkatkan keaktifan siswa, mendidik siswa untuk bersosialisasi, meningkatkan toleransi antar siswa. (Wahdaniyah, 2014). Adapun kelemahan model pembelajaran TGT menurut (Astuti, 2017) masih terdapat siswa yang belum berpendapat dalam kegiatan pembelajaran ketika guru tidak mampu mengelola kelas, dan akan terjadi kegaduhan jika guru tidak menguasai kelas. Maka yang perlu diperhatikan oleh guru adalah kenyamanan dan keamanan siswa serta mampu membuat kondusifitas kelas dengan baik. Penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya seperti yang dilakukan oleh (Sulhiyati, 2019) dalam jurnal yang berjudul "penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa". Menyatakan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menambah semangat belajar siswa, karena secara tidak langsung siswa akan berusaha untuk mendapatkan poin tinggi pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Selain itu ada penelitian lain juga yang sudah menerapkan model pembelajaran ini yaitu oleh (Maulidina, 2018) dari hasil analisis data penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian (Zulherman, 2022) juga memaparkan bahwa berdasarkan hasil rata-rata skor hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa SD kelas IV A lebih tinggi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar.

Berdasarkan paparan penjelasan latar belakang maka penulis merumuskan masalah yaitu apakah terdapat perbedaan penerapan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* menggunakan media kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas 5 SDN 037 Sabang. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk membuktikan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Game tournament* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN 037 Sabang.

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan dan memberi hasil konkrit efektivitas penerapan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) karena peneliti bertindak secara langsung dalam penelitian mulai dari awal sampai

akhir tindakan. Ide tentang penelitian tindakan pertama kali dikembangkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946, yang memperkenalkan empat langkah PTK yakni: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Sudirman, 2013). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan paparan gabungan definisi dari tiga kata "penelitian, tindakan dan kelas". Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu obyek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat bagi peneliti atau orang-orang yang berkepentingan dalam rangka peningkatan kualitas di berbagai bidang. Penggunaan metode penelitian tindakan kelas dimaksudkan untuk mengubah dan memperbaiki mutu pembelajaran melalui suatu tindakan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru, baik dalam hal kurikulum, metode, evaluasi, maupun alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Suharsimi Arikunto siklus penelitian tindakan kelas skema pelaksanaan yaitu: Penemuan permasalahan, perencanaan tindakan 1, pelaksanaan tindakan 1, refleksi 1, permasalahan baru dari hasil, perencanaan tindakan 2, pelaksanaan tindakan 2, refleksi 2.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan studi dokumentasi. Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil setiap siklus melalui butir soal untuk mengukur hasil belajar siswa pada penelitian ini diberikan 15 butir soal di setiap siklusnya, diskusi dilakukan antara guru kelas dan teman sejawat mengenai refleksi hasil siklus dan terakhir studi dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam

penelitian ini adalah analisis data secara deskripsi kualitatif. Data dalam penelitian ini dianalisis untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa adapun analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap yaitu: mereduksi data, menyajikan/memaparkan data, dan menarik kesimpulan. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskripsi kualitatif analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana, yaitu:

1. Penilaian rata-rata

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata.

2. Penilaian untuk ketuntasan belajar

Ketuntasan belajar ini dihitung secara perorangan dan secara klasial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra-siklus (tes awal)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat diketahui bahwa pada pertemuan pertama dengan siswa peneliti memberikan 20 soal (pre-test) kepada siswa, hasil menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA kelas 5 pada tahap pre-test adalah 61,96. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum tinggi, terdapat 15 siswa yang memiliki nilai yang belum tuntas dan terdapat 13 siswa yang tuntas. Ketuntasan belajar siswa secara

klasial pada tes awal (pre-test) adalah 46,42 maka kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada test awal (pre-test) dikategorikan sedang. Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar tersebut adalah guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga hanya beberapa yang aktif ketika pembelajaran berlangsung, siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, siswa jarang bertanya kepada guru mengenai materi yang sedang dipelajari.

Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa yang ditetapkan oleh (Aqib, 2016) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. (Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa dalam %)

Tingkat keberhasilan (0%)	Kategori
>80%	Sangat tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
<20%	Sangat rendah

Dari tabel 1 dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar secara klasial pada test awal (pre-test) yaitu 46,42% digolongkan dalam kriteria sedang, berdasarkan hasil pada test awal peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas di kelas 5 pada mata pelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus 1 model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

2. Siklus-1

Terdapat tiga tahapan dalam melakukan siklus penelitian tindakan kelas. Tahap pertama, yaitu perencanaan tindakan dimana peneliti membuat rencana rancangan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus 1 berupa modul ajar sesuai dengan materi yang ingin diajarkan, menentukan tujuan pembelajaran, mempersiapkan materi ajar serta sarana pembelajaran yang mendukung, membuat format test hasil belajar siswa. Tahap kedua, yaitu pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajaran menggunakan rancangan pembelajaran yang telah direncanakan dan dibuat yaitu menggunakan model pembelajaran TGT dengan media berbantu kartu soal pelaksanaan tindakan ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jp (3 x 35 menit). Model pembelajaran TGT diterapkan karena mengandung unsur turnamen, permainan dan belajar secara berkelompok. Selaras dengan pernyataan (Slavin, 2005) bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk melakukan pembelajaran secara berkelompok, bermain dan bertanding. Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diimplemetasikan pada proses pembelajaran mengandung unsur permainan dan *reinforcement*, dan melibatkan aktivitas seluruh siswa (Hamdani, 2011).

Tabel 2. (Perbandingan Hasil Belajar pada Pra-siklus dan siklus 1)

No.	Hasil Belajar	Pra-Siklus	Siklus-1
1.	Nilai	75	80

	Tertinggi		
2.	Nilai Terendah	50	65
3.	Nilai Rata-Rata	65,89	73,92
4.	Ketuntasan klasial	67,85	100

Berdasarkan tabel di atas, pada siklus 1 peneliti memberikan 20 soal kepada siswa di akhir pembelajaran, hasil menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA kelas 5 pada tahap siklus 1 adalah 73,92. Terdapat 28 siswa yang memiliki nilai tuntas. Ketuntasan belajar siswa secara klasial pada tes siklus 1 adalah 100 maka kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada test siklus 1 dikategorikan sangat tinggi. Tahap ketiga yaitu tahap refleksi, setelah seluruh kegiatan pembelajaran pada siklus 1 selesai dilaksanakan, peneliti mengamati hasil untuk mencari kekurangan atau kelemahan apa yang terdapat pada siklus 1 baik berkaitan dengan siswa maupun peneliti.

3. Siklus 2

Tabel 3. (Perbandingan Hasil Belajar pada siklus 1 dan siklus 2)

No.	Hasil Belajar	Siklus-1	Siklus-2
1.	Nilai Tertinggi	80	90
2.	Nilai Terendah	65	70
3.	Nilai Rata-Rata	73,92	81,96
4.	Ketuntasan klasial	100	100

Pada siklus 2 peneliti memberikan 20 soal kepada siswa di akhir pembelajaran, hasil pada tabel di

atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA kelas 5 pada tahap siklus 2 adalah 81,96. Terdapat 28 siswa yang memiliki nilai tuntas. Ketuntasan belajar siswa secara klasial pada tes siklus 1 adalah 100 maka kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada test siklus 2 dikategorikan sangat tinggi. Meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 ini dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya penggunaan media dan model ajar yang tepat. Hal ini sejalan dengan Hardiana (2015) bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan menjadi fokus siswa di dalam kelas. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa efektivitas model pembelajaran TGT ini sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA, hal ini dilihat dari antusiasme siswa, keaktifan siswa dan pemahaman siswa yang meningkat. Dalam penelitan (Rahmalina, 2017) ditemukan hasil bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan berbantu kartu soal sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas X. Hasil peneelitian ini menguatkan bahwa *Teams Games Tournament* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, Hal ini memperkuat bahwa dengan model pembelajaran TGT menunjukkan adanya peningkatan antusias dan tertariknya siswa dalam belajar yang meningkatkan hasil belajar siswa (Kartika, 2012). Dari penelitian ini peneliti melihat keaktifan dan antusiasme siswa yang luarbiasa karena semua anak lebih suka belajar dengan metode pembelajaran yang berbeda di setiap pertemuan. Penelitian ini

membuktikan keefektivitasan model TGT sangat baik di terapkan dalam proses pembelajaran di sekolah baik di jenjang sekolah menengah maupun jenjang sekolah dasar. Respon siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* respon siswa yaitu tumbuh sikap dan jiwa bekerjasama dalam suatu kelompok untuk menyelesaikan suatu tantangan, keaktifan siswa tumbuh dilihat dari banyaknya siswa yang bertanya dan menanggapi dalam proses pembelajaran, serta aktif menyampaikan ide dan gagasan serta berdiskusi dengan teman kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantu media kartu soal baik dan efektif dalam proses pembelajaran IPA di kelas 5. Respon siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT yaitu siswa mampu mencari penyelesaian dalam mengatasi tantangan, mampu mencari jawaban dari setiap pertanyaan dan meingkatkan jiwa relasi dan komunikasi serta kerjasama tim, serta meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. d. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- As., F. J. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournamens) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2(1), 90-125.

- Astuti, W. &. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA . (Vol. 1, Issue 3, pp. 155–162).
- Eka Rizki Widayanti, S. (2016). PENGARUH PENERAPANMETODETEAMS GAMESTOURNAMENT BERBANTUANPERMAINANDADUTERH ADAPHASILBELAJARIPA. *Scholaria*, Vol. 6, No. 3, September 2016, 187.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hardiana, Y. A. (2015). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Ular Tangga dan Media Question Card Terhadap Hasil BelajarMatematika Siswa SMA Ditinjau Dari Adversity Quotient (AQ) Tahun Ajaran 2014 / 2015. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 4(1), 4.
- Hidayat, I. (2019). *Strategi Pembelajaran Populer*. Diva Press.
- Kartika, S. d. (2012). Penerapan model TGT melalui metode permainan monopoli untuk meningkatkan motifasi dan prestasi belajar fisika siswa kelas X-2 SMA Negeri 1 Nganjuk.
- Maulidina, Z. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTs Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Tekno-Pedagogi*, 3(1), 42-49.
- Rahmalina, L. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Bantuan Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Persamaan Kuadrat Kelas X Di SMA Negeri 6 Kediri. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11-23.
- Seran, E. B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 115–120.
- Shoimin, A. (2013). *Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudirman, R. A. (2013). *Meningkatkan Profesionalisme Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Mulya Sarana, hal. 1.
- Sukadari. (2019). *Media Pembelajaran Tematik “Papan Acak Kata” Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas VB SN 2 Padokan*. UPY Press.
- Sukadari, A. F. (2022). Teams Games Tournament dengan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, Volume 3*, 25.
- Sulhiyati, S. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagoria | FKIP UMMat*, 10(1), 20.
- Wahdaniyah, C. &. (2014). Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Anak Kelompok a. 1-8.
- Zulherman, A. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 85.