

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)*

Aiman Faiz¹, Nurhalisa², Sati³.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon

email: aimanfaiz@umc.ac.id

Abstrak

The purpose of this study was to improve social studies learning outcomes through the application of the Teams Games Tournaments (TGT) learning model. This research is classified into classroom action research conducted in two research cycles. In each cycle there are four stages of research consisting of planning, action, observation and reflection. The subjects involved in this study were 23 students of class IV UPTD SD Negeri Sumurjaya. Data collection in the study was carried out using a post-test which was used to measure learning achievement after learning the social studies subject matter that had been given. The data obtained in the study were then analyzed using descriptive data analysis, namely by finding the average value of students, the percentage of learning completeness. The results of the research analysis showed that there was an increase in learning outcomes between cycle I (total 1450, average 63.04, learning completeness 56.5%), and cycle II (total 1995, average 86.73, learning completeness 91.30%). There was an increase in learning outcomes between cycle I and cycle II, showing an increase in learning completeness by: 34.8% from cycle I to cycle II. Based on these results, it can be concluded that the application of the TGT learning model in class IV UPTD SD Negeri Sumurjaya students can significantly improve social studies learning outcomes.

Keywords: Learning outcomes, Social Studies (IPS) Learning, TGT learning model

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*. Penelitian ini tergolong kedalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus penelitian. Pada masing-masing siklus terdapat empat tahap penelitian yang terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu 23 peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri Sumurjaya. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan *post-test* yang digunakan untuk mengukur pencapaian belajar setelah mempelajari materi mata pelajaran IPS yang telah diberikan. Data yang didapatkan dalam penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis data deskriptif yaitu dengan mencari nilai rata-rata siswa, persentase ketuntasan belajar. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I (jumlah 1450, rata-rata 63,04, ketuntasan belajar 56,5%), dan siklus II (jumlah 1995, rata-rata 86,73, ketuntasan belajar 91,30%). Terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I dan siklus II, menunjukkan kenaikan pada ketuntasan belajar sebesar: 34,8% dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model pembelajaran *TGT* pada peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri Sumurjaya secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Kata Kunci: Hasil belajar, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Model pembelajaran *TGT*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan alat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas tenaga kerja manusia. Di dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu langkah atau urutan pelaksanaan yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik, dimana terdapat komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai

tujuan belajar. Proses pembelajaran dianggap berhasil apabila peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan, karena hal tersebut pencerminan dari kemampuan peserta didik dalam memahami suatu materi ajar. Ini berarti, proses pembelajaran harus dilakukan dengan cara efektif dan efisien agar terciptanya interaksi edukatif yang maksimal, karena proses pembelajaran yang dilakukan sangat mempengaruhi hasil belajar.

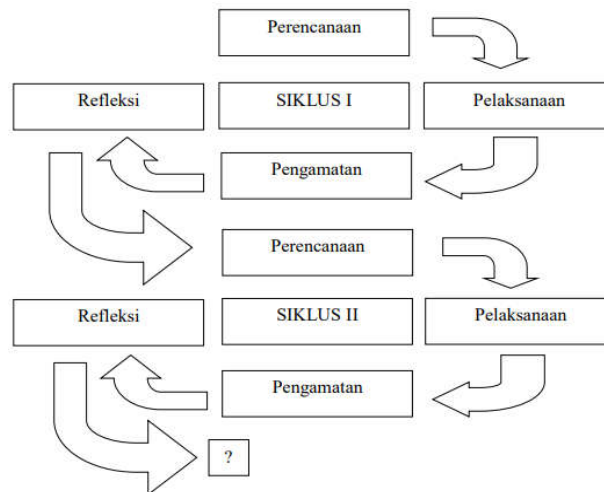
Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu (Sudjana, 2011 dalam Nurrita, 2018: 175). Hasil belajar yang didapatkan siswa dalam pembelajaran IPS akan menunjukkan sejauh mana siswa memahami materi yang telah dibelajarkan oleh gurunya (Sumitro et al., 2017 dalam Armidi, 2022). Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa cenderung rendah. Hal ini disebabkan karena banyak siswa beranggapan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan sehingga tidak menarik untuk dipelajari (Nata & Sujana, 2020 dalam Armidi, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV UPTD SD Negeri Sumurjaya Kecamatan Krangkeng Kabupaten Indramayu, menunjukkan bahwa hasil belajar IPS peserta didik masih rendah. Hal ini dikarenakan anggapan bahwa pembelajaran IPS tidak menarik dan guru kurang memvariasikan model, strategi, metode, dan media pembelajaran. Sehingga, peserta didik kurang mampu menguraikan (C4), mengaitkan (C4), dan memerinci (C4). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik untuk mengisi peran sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Novion, 2018: 89). Model pembelajaran *TGT* adalah strategi pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi, dan peserta didik bekerja serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru, dan di akhir pembelajaran diadakan *turnament* untuk memastikan seluruh peserta didik menguasai materi pelajaran (Sholihah, 2016: 49). Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran (Febriana, 2018 dalam Mawardi et al., 2019). Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok. Permainan dalam *TGT* (*Teams Games Tournament*) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka dan gambar (Harahap, 2018). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran alternatif yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa (Solihah, 2016). Pada penerapan model ini dibutuhkan penguasaan materi yang baik oleh seorang guru dan mampu memfasilitasi siswa dalam memahami dan menerapkan konsep ke dalam suatu contoh dengan baik dan tepat (Susanna, 2017).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sangat layak untuk dibelajarkan kepada siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara kusus membahas mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV SD. Riset penelitian terkait dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Salah satunya penelitian dari Zulfhadli tahun 2017 yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian tersebut terbukti bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak sudah meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakannya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran agar dapat menciptakan hasil belajar yang optimal. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus penelitian. Tiap-tiap siklus penelitian terdiri atas empat tahapan yang terdiri atas tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan evaluasi, serta refleksi tindakan. Adapun bagan pelaksanaan penelitian disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 23 orang peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri Sumurjaya, yang terdiri atas 10 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan tes. Tes digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar setelah mempelajari materi mata pelajaran IPS yang telah diberikan. Data yang didapatkan dalam penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis data deskriptif yaitu dengan mencari nilai rata-rata siswa, dan persentase ketuntasan belajar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan tindakan kelas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi faktor-faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terbagi dalam empat tahap yaitu tahap perencanaan, pengamatan, dan refleksi yang membentuk suatu siklus

Penelitian ini dimulai pada siklus I dan diakhiri dengan siklus II yang mana tahap awalnya dimulai dengan perencanaan, seperti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan sintaks model pembelajaran *TGT* dan menyusun tes hasil belajar IPS. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan berpedoman pada RPP yang telah disusun sebelumnya. Secara garis besar proses pembelajaran adalah: membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok belajar yang terdiri atas 4-5 orang peserta didik yang heterogen (pengelompokan disesuaikan dengan jumlah peserta didik), peserta didik diberi tugas untuk menjawab soal-soal dalam bentuk LKPD bersama kelompoknya, membimbing peserta didik dalam kelompok, memberikan nilai LKPD yang telah dikerjakan oleh setiap kelompok, mengadakan turnamen dilakukan dengan membuat meja-meja turnamen yang terdiri dari 4-5 orang wakil setiap kelompok dengan kemampuan yang sama, yang bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, dalam turnamen peserta didik menjawab soal-soal yang telah dipilih dalam kartu bernomor, skor yang diperoleh setiap peserta didik dalam turnamen ini dicatat pada lembar penilaian, menghitung skor tim berdasarkan turnamen anggota dari tim, merekognisikan setiap tim apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, memberikan penguatan terhadap hasil turnamen yang dilakukan oleh peserta didik, dan memberikan penghargaan kepada semua kelompok sesuai skor yang diperoleh.

Observasi dilakukan setiap dilaksanakannya pertemuan dengan cara melihat dan mencatat fenomena-fenomena yang terjadi, baik berupa kendala-kendala atau permasalahan yang ditemui selama pelaksanaan tindakan, maupun hal-hal yang positif yang terjadi pada proses pembelajaran. Observasi juga digunakan untuk mendapatkan data yang berupa aktivitas siswa. Evaluasi mengenai hasil belajar siswa dilaksanakan pada akhir siklus dengan memberikan tes hasil belajar mata pelajaran IPS. Sedangkan Refleksi dilakukan pada akhir siklus, sebagai acuan dalam refleksi ini adalah hasil belajar siswa. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki serta menyempurnakan perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Tujuan refleksi siklus I ini adalah untuk melihat kelemahan-kelemahan dan kelebihan-kelebihan yang terjadi dalam tindakan sebelumnya dan memberikan masukan pada tindakan di siklus berikutnya, sehingga kelemahan dalam siklus berikutnya dapat ditekan seminimal mungkin untuk memperoleh hasil yang optimal. Adapun hasil yang didapatkan pada pelaksanaan tiap siklusnya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Belajar Peserta Didik

No	Uraian	Nilai Awal	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Jumlah	1010	1450	1995	545
2	Rata-rata	43,91	63,04	86,73	23,66
3	Ketuntasan Belajar	21,7%	56,6%	91,3%	34,8%

Berdasarkan Tabel 1 dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dari 43,91 pada hasil belajar prasiklus menjadi 63,04 pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 86,73 pada siklus II. Sedangkan ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 21,7% pada hasil belajar prasiklus, naik menjadi 56,6% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 91,3% pada siklus II. Dengan demikian dapat diketahui bahwa melalui penerapan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri Sumurjaya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri Sumurjaya pada materi ajar faktor-faktor penyebab keragaman masyarakat di Indonesia, baik hasil secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Ini menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil dengan pencapaian indikator hasil belajar yaitu peserta didik mampu menguraikan (C4), mangaitkan (C4), dan memerinci. Hal ini selaras dengan pendapat (Mahmud, 2020: 12-13) mengenai Taksonomi Bloom dari ranah kognitif yang mana hasil belajar ranah kognitif melibatkan peserta didik kedalam proses berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis, dan evaluasi.

Dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik dituntut untuk aktif, agar peserta didik mempunyai pemahaman yang lebih tentang materi yang diajarkan serta hasil belajar peserta didik diharapkan meningkat. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Dengan menerapkan model tersebut dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial peserta didik akan lebih aktif dan dapat lebih memahami materi secara mendalam. Sejalan dengan teori (Komalasari, 2014: 67 dalam Prawira, 2019: 29) model pembelajaran *TGT* adalah salah satu tipe model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.

Model pembelajaran *TGT* dikembangkan dengan memperhatikan beberapa hal, seperti model pembelajaran *TGT* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran (Fauziyah & Anugraheni, 2020 dalam Armidi, 2022).

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik dan proses pembelajaran berjalan dengan baik (Zulhadli, 2017). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan hal serupa, yakni melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* menunjukkan bahwa hasil belajar PKn peserta didik mengalami peningkatan (Sulmeriah, 2014). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa hasil belajar Matematika peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi dari pada peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)* (Sholihah, 2016). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik. (Novion, 2018). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar IPS peserta didik (Wulandari, dkk, 2022).

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Perencanaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV UPTD SD Negeri Sumurjaya Kecamatan Krangkeng Kabupaten Indramayu Tahun Pelajaran 2022/2023 dilaksanakan dengan cara peneliti melakukan kegiatan *post-test* yang mana hasil analisa *post-test* ini untuk mengetahui tindakan apa yang akan diberikan kepada peserta didik. Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Yang secara garis besar, dalam kegiatan ini dibagi menjadi 3 kegiatan utama, yaitu 1) kegiatan awal, 2) kegiatan inti, 3) kegiatan akhir.

Pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri Sumurjaya Kecamatan Krangkeng Kabupaten Indramayu Tahun Pelajaran 2022/2023 dilaksanakan dengan Langkah-langkah *TGT* yaitu: 1) penyajian materi, 2) belajar Kelompok, 3) permainan, 4) turnamen, 5) penghargaan kelompok. Dengan pembelajaran ini, peserta didik belajar melalui keaktifan untuk membangun pengetahuannya sendiri, dengan saling bekerjasama salam satu kelompok belajar. Penerapan model pembelajaran dapat menambah nilai-nilai sosial, saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan masalahnya,

sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dilakukan di kelas IV UPTD SD Negeri Sumurjaya Kecamatan Krangkeng Kabupaten Indramayu, pada materi ajar faktor-faktor penyebab keragaman masyarakat di Indonesia mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas IV pada proses pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu dari 23 orang peserta didik, sebanyak 21 (91,30%) sudah tuntas. Sedangkan, 2 (8,70%) orang peserta didik lainnya belum tuntas. Hal ini berarti, hasil observasi evaluasi hasil belajar peserta didik sudah memenuhi target.

E. DAFTAR RUJUKAN

- Armidi, NLS (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Aksi Pendidikan*, 6 (2), 214-220. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/download/45825/22126>
- Harahap, S. E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar PPKN melalui Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 SD NEGERI 164525 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 8(2), 101–109. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v8i2.10378>.
- Mahmud. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar melalui Motode Mind Mapping pada Tema 3 Peduli terhadap MakhluK Hidup Kelas IV SD Negeri 1 Jatipancur Kecamatan Greded Kabupaten Cirebon. *Skripsi*. Cirebon: Univesitas Muhammadiyah Cirebon.
- Mawardi, H., Wardani, W., & Krisma. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SD N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17319>
- Novion, Z. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menganalisis Teknik Dasar Passing dalam Permainan Sepak Bola. *Journal Sport Area*, 3(1), 87-93. Pekanbaru: <https://journal.uir.ac.id/index.php/JSP/article/download/1412/1081>. 10 Januari 2023.
- Nurrta, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan%20bacaan.pdf. 04 Januari 2023

- Prawira, L. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tema Kayanya Negeriku melalui Model *Team Games Tournament* di Kelas IV SDN Cilukrak. *Skripsi*. Cirebon: Universitas Muhammadiyah Cirebon.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1). <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/download/1010/942>. 04 Januari 2023
- Sulmeriah, R. (2014). Peningkatan Hasil Belajar PKn melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Teams Games Tournament)* pada Peserta Didik Kelas V SD Inpres No. 47 Banga-Banga Kecamatan Barru Kabupaten Barru. *Skripsi*. Makasar: UNISMUH. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/29379-Full_Text.pdf. 26 Desember 2022.
- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-105. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/2832/2067>
- Wulandari, A., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 125138 PEMATANGSIANTAR. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 215-221. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika/article/download/7104/4939>
- Zulfhadli, M. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak di Kelas IV MIS Titimas Kutacane Aceh Tenggara. Disetasi. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. <http://repository.uinsu.ac.id/6703/1/SKRIPSI%20LENGKAP.pdf>. 26 Desember 2022