



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI LAMBANG NEGARA KELAS III SD NEGERI 173243 AEK BOTIK KABUPATEN TAPANULI UTARA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Oleh:

Rosnida Siregar^{1*}, Juliasi Yolanda Nainggolan², Sabri³

^{2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

^{1*} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email: nainggolan172@gmail.com

DOI: 10.37081/jipdas.v3i03.430

Article history:

Submitted: 21 Juni 2022

Accepted: 26 Juni 2023

Published: 18 Agustus 2023

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi lambang negara di kelas III SD Negeri 173243 Aek Botik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 173243 Aek Botik yang berjumlah 17 orang. Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa pada materi lambang negara di kelas III SD Negeri 173243 Aek Botik Kabupaten Tapanuli Utara dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I hasil belajar siswa yang mencapai KKM sebanyak 9 orang dengan persentase 52,94% sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 8 orang dengan persentase 47,06%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dimana siswa yang mencapai KKM sebanyak 14 orang dengan persentase 82,35% sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 3 orang dengan persentase 17,65%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi lambang negara di kelas III SD Negeri 173243 Aek Botik, Kec. Pahae Jae, Kab. Tapanuli Utara dinyatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Peningkatan Hasil Belajar, Model *Teams Games Tournament* (TGT)

1. PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan sesuatu hal yang didapatkan setelah melalui proses pembelajaran yang sekaligus menjadi tolak ukur keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar. Melalui hasil belajar, guru bisa mengetahui apakah siswa sudah menguasai kompetensi yang telah ditetapkan. Dengan begitu, hasil belajar juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada umumnya, hasil belajar dinyatakan dalam bentuk angka dan huruf yang dapat diperoleh melalui pelaksanaan tes setelah siswa menerima materi.

Hasil belajar yang baik tercipta dari pengalaman belajar yang baik pula. Oleh karena itu, guru bertugas untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Guru harus cermat memilih model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran dan menghindari penggunaan



metode yang monoton yang mengakibatkan kejenuhan dalam diri siswa. Selain itu, kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar jika nilai yang diperoleh siswa dapat memenuhi KKM yang telah ditetapkan sekolah. Dalam proses pembelajaran di dalam kelas, guru memiliki peran utama untuk memegang kendali materi yang akan diajarkan dan peran siswa adalah sebagai penerima materi. Pengalaman belajar yang menarik akan menciptakan pembelajaran yang bermakna. Penggunaan metode yang kurang tepat akan menjadikan hasil belajar siswa kurang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti laksanakan di kelas III SD Negeri 173243 Aek Botik Kabupaten Tapanuli Utara bahwa rata-rata hasil belajar siswa masih dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yakni 70. Dari 17 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan terdapat 11 orang siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Hasil belajar siswa yang rendah dapat dibuktikan berdasarkan nilai ulangan harian pembelajaran yang diperoleh siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas III SD Negeri 173143 Aek Botik Kabupaten Tapanuli Utara

No	Kriteria Siswa	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tidak tuntas	11	64,71%
2.	Tuntas	6	35,29%
Total		17	100%

Sumber data: DKN Siswa Kelas III T.A 2021/2022 SD Negeri 173243 Aek Botik Kabupaten Tapanuli Utara

Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah siswa yang belum memenuhi nilai ketuntasan minimal sebanyak 11 siswa, sedangkan siswa yang memenuhi nilai ketuntasan minimal sebanyak 6 siswa. Oleh sebab itu, diperlukan adanya usaha untuk memaksimalkan hasil belajar dengan dilakukannya penelitian untuk memberikan pembaharuan aktivitas pembelajaran yang akan menjadi referensi bagi guru kedepannya guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan, peneliti menjadikan masalah ini sebagai penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran berbasis pertandingan yang didalamnya melibatkan kerjasama tim melalui permainan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, serta persaingan sehat dalam diri peserta didik. Dalam pembelajaran, guru nantinya hanya berperan sebagai fasilitator yang bertugas untuk mengelola kelas sedemikian rupa sehingga siswa memiliki ruang yang cukup untuk belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa tentang pelajaran yang membosankan. Hal tersebut dikarenakan adanya unsur turnamen dan permainan yang dilakukan saat pembelajaran sehingga siswa semakin tertarik untuk belajar. Dengan kondisi kelas yang demikian, hasil belajar siswa diharapkan akan meningkat.

Ada beberapa langkah-langkah pembelajaran model *Teams Games Tournament* menurut Shoimin (2017:205-207), yaitu 1) Penyajian kelas (*class presentation*), 2) Belajar dalam kelompok (*teams*), 3) Permainan (*games*), 4) Pertandingan atau lomba (*tournament*), 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*). Namun didalam setiap metode pembelajaran tentu ada kelebihan dan kekurangannya seperti halnya yang diutarakan oleh Maskani (2020: 13) yaitu :

- a. Setiap anggota dalam tim memiliki tugas.
- b. Tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, namun memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam pengembangan sikap sosialnya.



- c. Menciptakan komunikasi langsung antara peserta didik dengan tim dan peserta didik dengan guru.
- d. Meningkatkan motivasi belajar siswa

Dan kelemahannya menurut Fathurrohman (2015: 60-61) yaitu:

a. Bagi Guru

- 1) Pembagian kelompok siswa secara heterogen di bidang akademis sulit dilakukan
- 2) Memakan waktu yang sangat banyak dalam penerapannya sehingga guru harus bisa mengkondisikan waktu
- 3) Jika guru masih kurang dalam penguasaan kelas, kondisi kelas bisa jadi gaduh.

b. Bagi siswa

Siswa yang kemampuannya lebih tinggi terkadang masih sulit memberikan penjelasan kepada teman yang memiliki kemampuan lebih rendah darinya.

Berdasarkan uraian-uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Lambang Negara Kelas III SD Negeri 173243 Aek Botik Kabupaten Tapanuli Utara Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)"

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 173243 Aek Botik, Kecamatan Pahae Jae, Kabupaten Tapanuli Utara, kelas III Semester II (Genap). Atas persetujuan bapak kepala sekolah SD Negeri 173243 Aek Botik yaitu bapak Mazmur Nainggolan, S.Th dan dengan adanya kerjasama yang baik dengan wali kelas yaitu ibu Martha Nainggolan, S.Pd.I. Penulis merupakan mahasiswa PPL sehingga masalah yang diteliti penulis merupakan masalah yang dihadapi disaat pelaksanaan PPL. Waktu yang dibutuhkan dalam perencanaan pelaksanaan penelitian ini dua minggu. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah peningkatan hasil belajar siswa pada materi lambang negara di kelas III SD Negeri 173243 Aek Botik Kabupaten Tapanuli Utara dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2006: 2), "Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya". Sedangkan menurut Daryanto (2018: 4) menyatakan, "PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan". Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan kegiatan penelitian yang dilaksanakan melalui refleksi diri dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan secara akurat dan sistematis dimana penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yang dimulai dari 1). Perencanaan, 2). Pelaksanaan Tindakan, 3). Pengamatan dan 4). Refleksi. Untuk memperoleh data yang akurat dibutuhkan instrumen penelitian untuk mengetahui tingkat ketercapaian penelitian yang sedang dilakukan. Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan penelitian ini adalah lembar observasi guru yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang gambaran penerapan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan tes yang akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui sampai dimana tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi dan tolak ukur keberhasilan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Setelah penilaian terhadap peserta didik dengan kriteria penilaian yang telah disusun, selanjutnya mencari nilai peserta didik secara klasikal dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

(Daryanto 2018: 195)

Kriteria taraf keberhasilan belajar ditentukan sebagai berikut:

- | | |
|------------|---------------|
| 81% - 100% | = Sangat baik |
| 61% - 80% | = Baik |
| 41% - 60% | = Cukup |



21% - 40% = Kurang

Dalam penelitian ini kriteria yang digunakan untuk menunjukkan keberhasilan tindakan ini adalah adanya peningkatan skor hasil belajar peserta didik pada materi lambang negara dari siklus I ke siklus II, dan banyaknya siswa yang mencapai ketuntasan belajar mencapai $\geq 75\%$.

Kriteria taraf aktivitas guru ditentukan sebagai berikut:

86% - 100% = Sangat baik

76% - 85% = Baik

60% - 75% = Cukup

55% - 59% = Kurang

$\leq 54\%$ = Kurang baik

Berdasarkan kategori di atas, peneliti menentukan kategori penilaian yang digunakan untuk menentukan klasifikasi nilai keterampilan guru dalam mengelola kelas meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan tahapan dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan / observasi, dan refleksi. Penelitian Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 13 April 2022 dengan alokasi waktu (4x35 menit) pada materi lambang negara di kelas III SD Negeri 173243 Aek Botik. Pembelajaran pada siklus I diuraikan kedalam 3 tahapan yaitu mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada saat pembelajaran berlangsung ada sebagai observer untuk melihat apakah penerapan model *Teams Games Tournament* yang digunakan oleh guru sudah sesuai dengan indikator yang ditentukan oleh peneliti yaitu 1) Penyajian kelas, 2) Belajar dalam kelompok, 3) Permainan, 4) Pertandingan, dan 5) Penghargaan kelompok. Pengamatan keterampilan guru pada siklus I diperoleh data yang tersaji pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
A. Penyajian Kelas					
1	Membuka pembelajaran: berdoa, absensi, menyampaikan tujuan pembelajaran			√	
2	Melakukan apersepsi			√	
3	Guru menyampaikan materi pembelajaran			√	
B. Belajar dalam kelompok					
4	Membagi siswa kedalam kelompok yang heterogen			√	
5	Siswa diminta mengerjakan kuis tim secara berkelompok			√	
6	Guru memberikan arahan untuk mempersiapkan diri mengikuti permainan			√	
C. Permainan					
7	Menyampaikan peraturan permainan		√		
8	Mengelompokkan siswa ke dalam meja turnamen. Satu meja turnamen diisi oleh anggota dari setiap kelompok.			√	
9	Guru mengatur tempat duduk siswa			√	
D. Pertandingan					
10	Mengarahkan siswa agar mengikuti peraturan permainan			√	



11	Mengontrol jalannya pertandingan		√		
12	Mengusahakan agar pertandingan terlaksana dengan tertib		√		
E. Penghargaan kelompok					
13	Menghitung perolehan skor tiap tim yang didapat saat pertandingan				√
14	Guru menuliskan perolehan skor tiap tim pada papan tulis.				√
15	Memberikan penghargaan kepada tim			√	
Total Skor		44			
Persentase		73,33%			

Berdasarkan tabel diatas, aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I masih perlu ditingkatkan untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih baik lagi. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah skor aktivitas guru sebesar 44 atau 73,33% yang termasuk kedalam kategori cukup. Dengan demikian, peneliti akan lebih memaksimalkan aktivitas di kelas untuk mendukung meningkatnya hasil belajar siswa. Demikian juga dengan pembelajaran pada siklus 1 yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus I

No	Keterangan	Siklus I	
		Hasil	Presentase
1	Siswa yang tuntas	9	52,94%
2	Siswa yang tidak tuntas	8	47,06%
Jumlah		17 orang	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan ketuntasan belajar siswa kelas III SD Negeri 173243 Aek Botik dapat dilihat dalam grafik berikut:



Berdasarkan Tabel 3 dan Grafik 1 diatas diketahui bahwa dari 17 orang siswa terdapat 9 orang siswa (52,94%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 8 orang siswa (47,06%) yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan rata-rata nilai 64,59. Dari data tersebut hasil pembelajaran siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni sebesar 75%. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan persentase siswa yang mencapai KKM yaitu sebanyak 9 orang atau sebesar 52,94%.

Pada akhir siklus I diperoleh data bahwa hasil belajar belum memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan dan harus dilakukan perbaikan pada siklus II yaitu 1) Pembelajaran belum terlaksana secara optimal, 2) Tidak semua siswa ikut berperan aktif dalam diskusi kelompok, dan 3) Kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Tindakan yang dilakukan pada siklus II yaitu 1) Peneliti harus lebih mampu mengelola kelas dan merancang perbaikan pembelajaran, 2) Lebih memberi



perhatian khusus pada siswa yang kurang aktif dan menciptakan suasana kelompok yang solid, dan 3) Mengapresiasi setiap kegiatan yang siswa lakukan, misalnya dengan memberikan tepuk tangan.

Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus II

Rencana tindakan pada siklus II ini dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi siklus I. Perencanaan siklus II ini tidak berbeda dengan siklus I. Pada siklus II ini guru mengembangkan materi dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) lebih baik lagi, mempersiapkan bahan pembelajaran yang mendukung agar pembelajaran terlaksana dengan maksimal sesuai yang diinginkan. Penelitian Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 19 April 2022 Pengamatan keterampilan guru pada siklus II diperoleh data yang tersaji pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
A. Penyajian Kelas					
1	Membuka pembelajaran: berdoa, absensi, menyampaikan tujuan pembelajaran				√
2	Melakukan apersepsi				√
3	Guru menyampaikan materi pembelajaran			√	
B. Belajar dalam kelompok					
4	Membagi siswa kedalam kelompok yang heterogen				√
5	Siswa diminta mengerjakan kuis tim secara berkelompok			√	
6	Guru memberikan arahan untuk mempersiapkan diri mengikuti permainan				√
C. Permainan					
7	Menyampaikan peraturan permainan			√	
8	Mengelompokkan siswa ke dalam meja turnamen. Satu meja turnamen diisi oleh anggota dari setiap kelompok.			√	
9	Guru mengatur tempat duduk siswa				√
D. Pertandingan					
10	Mengarahkan siswa agar mengikuti peraturan permainan			√	
11	Mengontrol jalannya pertandingan			√	
12	Mengusahakan agar pertandingan terlaksana dengan tertib			√	
E. Penghargaan kelompok					
13	Menghitung perolehan skor tiap tim yang didapat saat pertandingan				√
14	Guru menuliskan perolehan skor tiap tim pada papan tulis.				√
15	Memberikan penghargaan kepada tim			√	
Total Skor		52			
Persentase		86,67%			

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa aktivitas guru pada siklus II memperoleh persentase sebesar 86,67% dengan kategori Sangat Baik. Kemudian penilaian hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus II

No	Keterangan	Siklus I	
		Hasil	Persentase
1	Siswa yang mencapai KKM	14	82,35%



2	Siswa yang tidak mencapai KKM	3	17,65%
Jumlah		17 orang	100%

Berdasarkan tabel tersebut, dari 17 orang siswa terdapat 14 orang siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 3 orang siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan rata-rata nilai 78,76. Juga dapat kita lihat data dalam bentuk grafik pada grafik berikut:

Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus II

Dari hasil refleksi pada siklus II maka dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa cukup baik dibandingkan dengan siklus I.



Keterampilan Guru pada Saat Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dari pengamatan terhadap guru pada kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut: 1) Hasil observasi dari pengamatan siklus I diperoleh aktivitas guru dengan persentase 73,33%, dikategorikan cukup, 2) Hasil observasi dari pengamatan siklus II diperoleh aktivitas guru dengan persentase 86,67% dikategorikan sangat baik.

Hasil Belajar

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa dapat meningkat khususnya pada materi lambang negara. Hasil tes tersebut meliputi, pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 64,59 dan kategori ketuntasan siswa sebesar 52,94%. Karena model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) belum mencapai ketuntasan belajar maka pembelajaran dilanjutkan ke siklus II yang memperoleh rata-rata 78,76 dengan kategori ketuntasan siswa sebesar 82,35%. Peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar disajikan dalam grafik berikut:

Gambar 3 Peningkatan Hasil Belajar Siklus I ke Siklus II

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat persentase peningkatan tes hasil belajar siswa setiap siklusnya. Dimana pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 orang atau 52,94% dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 14 orang atau 82,35%. Adapun besarnya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 29,41%.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebagaimana pada bab IV, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi lambang negara di kelas III SD Negeri 173243 Aek Botik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa, yaitu pada tahap prasiklus sebesar 35,30%, pada siklus I meningkat menjadi 52,94%, dan pada siklus II meningkat menjadi 82,35%. Adapun besarnya peningkatan dari tahap siklus I ke siklus II sebesar 29,41%.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto. 2014. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013. Jakarta: Kencana
- Arikunto Suharsimi, Supardi, Suhardjono. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Daryanto. 2018. Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-contohnya. Yogyakarta: Gava Media
- Fathurrohman Muhammad. 2015. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Latip A.E. 2018. Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Maskani Elia. 2020. Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kerjasama Peserta Didik. Skripsi. Tegal: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal
- Mudrika, dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas X MIA 3 SMAN 1 Tanete Rilau (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia dan Bentuk Geometri. Makassar: Universitas Negeri Makassar. Jurnal Chemical, Juni 2018, Volume 19 Nomor 1, (75-86)
- Nasution M.K. 2017. Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Serang: UIN "SMH". Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan, Juni 2017, Volume 11 Nomor 1, (9-16). ISSN 1978-8169
- Novianto L.A, Degeng, Wedi. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. Malang: Universitas Negeri Malang. JKTP, September 2018, Volume 1 Nomor 3, (257-263). ISSN 2615-8787
- Purwanto. 2010. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Shoimin Aris. 2017. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slavin R.E. 2005. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Narulita. 2015. Nusa Media: Bandung
- Sudjana Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susanto Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana
- Thalita Rachma, dkk. 2019. Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. JPGSD, Agustus 2019, Volume 4 Nomor 2, (147-156). ISSN : 2501- 1923