

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Dede Kurnia Adiputra^{1)*}, Yadi Heryadi²⁾

^{1),2)} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Setia Budhi Rangkasbitung, Jalan Budi Utomo No. 22 L Telp./Fax. 0252 – 206715 Rangkasbitung, 42314

^{1)*}dedemadridista57@gmail.com; ²⁾heryadi.yadi07@gmail.com

Diterima: 30 09 2021

Direvisi: 24 11 2021

Disetujui: 26 11 2021

ABSTRACT

In science learning activities, there are many activities that require students to think critically, actively and creatively. Interesting learning for students is something that must be done so that learning is more meaningful. In presenting learning in the classroom, the teacher does not only convey material using methods or strategies, but teachers are also required to master several learning models. In fact, the model that is often used by teachers in the learning process is the classical model. This learning model should be changed by the teacher so that the learning process is better and more meaningful. Improving learning outcomes and effectiveness in the science learning process has been carried out through various efforts, one of which is the use of the TGT cooperative learning model. Cooperative learning model is designed to educate group cooperation and interaction between students. So that there is a need for an overall re-analysis in a study to see how much increase the cooperative learning type TGT (Teams Games Tournament) has on student learning outcomes and how the learning process is carried out in elementary schools. In this study, researchers used a qualitative research method with the type of Systematic Literature Review (SLR). The average increase in student learning outcomes using the TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning model in science subjects in elementary schools is very large. So the TGT type cooperative model is highly recommended for use in science learning in elementary schools.

Keywords: Cooperative Learning Model type TGT, Learning Outcomes, Science

ABSTRAK

Pada kegiatan pembelajaran IPA, banyak sekali kegiatan yang mengharuskan siswa berpikir secara kritis, aktif serta kreatif. Pembelajaran yang menarik bagi siswa merupakan suatu yang harus dilakukan agar pembelajaran tersebut lebih bermakna. Dalam menyajikan pembelajaran di kelas guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi dengan menggunakan metode atau dengan strategi saja, tetapi juga guru dituntut untuk menguasai beberapa model pembelajaran. Pada kenyataannya, model yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah model klasikal. Model pembelajaran ini sebaiknya harus diubah oleh guru agar proses pembelajaran lebih baik dan bermakna. Peningkatan hasil belajar serta efektivitas pada proses pembelajaran IPA telah dilakukan melalui berbagai upaya, salah satu dari upaya tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Sehingga perlu adanya analisis kembali secara keseluruhan dalam sebuah penelitian untuk melihat seberapa besar peningkatan pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar serta bagaimana proses pembelajaran tersebut dilakukan di SD. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis *Systematic Literatur Review* (SLR). Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran IPA di SD sangat besar. Sehingga model kooperatif TGT sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT, Hasil Belajar, IPA

PENDAHULUAN

Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, bahkan manusia dari sejak lahir sampai akhir hayat harus terus belajar. Ilmu pengetahuan khususnya IPA telah berkembang pesat dengan teknologi. Teknologi tidak hanya terlepas dari pengertian secara umum, banyak orang yang berpikir bahwa teknologi itu adalah hanya mesin atau alat-alat. Akan tetapi, teknologi memiliki makna sebagai proses yang memiliki nilai tambah, salah satunya adalah teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan telah berkembang sebagai suatu disiplin keilmuan yang berdiri sendiri. Perkembangan tersebut telah menjadikan para pendidik untuk dapat merancang serta melaksanakan pendidikan yang terarah pada penguasaan konsep IPA yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, untuk dapat menyesuaikan perkembangan tersebut harus menuntut kreativitas serta kualitas sumber daya manusia perlu ditingkatkan yang dapat dilakukan melalui pendidikan. Melalui pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari (Sutrisno, 2015: 39).

Supaya dapat meningkatkan kualitas peserta didik melalui pembelajaran IPA guru tidak hanya menguasai dan memahami pelajaran saja, akan tetapi guru juga harus memahami hakikat proses pembelajaran mulai dari kognitif, afektif dan psikomotorik. Guru memiliki tugas yang sangat berat untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional seperti yang tertuang di dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 3 dijelaskan bahwa “Tujuan pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang

Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Menurut Eka Rizki Widayanti (2016: 184), pembelajaran IPA di SD, hendaknya tidak hanya fokus pada upaya pencapaian akademik semata, tetapi juga mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Oleh karena itu pengalaman belajar IPA harus memberikan perkembangan terhadap siswa terhadap aspek kemampuan tersebut. Pada kegiatan pembelajaran IPA, banyak sekali kegiatan-kegiatan yang mengharuskan peserta didik berpikir secara kritis, aktif serta kreatif. Pembelajaran yang menarik bagi siswa, agar siswa merasa senang ketika proses belajar, pada saat akhir pelajaran atau bagian evaluasi guru akan memberikan beberapa soal kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa sejauh mana pada saat proses pembelajaran dapat memahami pelajaran. Dalam menyajikan sebuah pembelajaran di kelas guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi dengan menggunakan metode atau dengan strategi saja, tetapi juga guru dituntut untuk menguasai beberapa model pembelajaran. Dalam model pembelajaran dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang dicapai oleh peserta didik maksimal.

Pada kenyataannya, model yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah model klasikal. Misalnya, guru ketika pembelajaran memberikan materi atau contoh soal, jika siswa sudah paham maka guru memberikan soal kepada siswa untuk dikerjakan kemudian di nilai dan hal tersebut terus dilakukan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Model pembelajaran ini sebaiknya harus diubah oleh guru agar proses pembelajaran lebih baik dan maksimal. Padahal, siswa memiliki semangat tinggi untuk belajar. Akan tetapi, siswa merasa bosan dengan model pembelajaran yang seperti itu

dan juga siswa terkadang kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran terlihat monoton oleh siswa. Perlunya model pembelajaran yang menarik perhatian siswa, agar siswa aktif ketika proses pembelajaran. Untuk mengubah model pembelajaran ini sangat sulit bagi guru, karena guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan menggunakan model pembelajaran lain.

Peningkatan hasil belajar serta efektivitas pada proses pembelajaran IPA telah dilakukan melalui berbagai upaya. Salah satu dari upaya tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Dalam model pembelajaran kooperatif, banyak sekali tipe dari model pembelajaran tersebut yaitu salah satunya tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model TGT sering diimplementasikan dalam mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam, yang telah digunakan dari kelas dua sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Donni, 2017: 307-308). Dalam model ini peserta didik memainkan permainan-permainan dan juga *tournament* (pertandingan) yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar lebih senang terhadap permainan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sudah banyak sekali, diantaranya melalui artikel jurnal-jurnal nasional yang sudah terakreditasi, dan juga skripsi mahasiswa dari berbagai kampus di Indonesia terkait penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), baik dari tingkat dasar sampai tingkat menengah atas. Hasil rata-rata dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif terhadap siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) baik dari segi motivasi

siswa, keefektifan dalam pembelajaran, keaktifan siswa serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, perlunya dilakukan pengorganisasian data, menggali informasi sebanyak mungkin dari penelitian yang diperoleh terdahulu dan mendekati data yang komprehensif. Sehingga perlu adanya analisis kembali secara keseluruhan dalam sebuah penelitian untuk melihat seberapa besar peningkatan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa serta bagaimana proses pembelajaran tersebut dilakukan di sekolah dasar.

Akan tetapi, tidak banyak penelitian untuk mengkaji kembali hasil penelitian-penelitian yang sudah ada dan menguji kembali keefektifan dari hasil penelitian tersebut. Penelitian berdasarkan data-data yang sudah ada dapat menghasilkan teori baru mengenai tema yang diteliti, selain itu juga dapat digunakan sebagai penguatan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis *Systematic Literatur Review* (SLR) yaitu meriview naratif atau sistematis dengan menganalisis hasil-hasil penelitian yang sudah dipublikasikan secara nasional untuk melakukan identifikasi, evaluasi dan sintesis terhadap hasil karya sebuah penelitian yang sudah ada yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Data yang diperoleh dari penelitian ini bersumber dari artikel jurnal yang dipublikasikan yang telah terakreditasi oleh Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia yang sudah terakreditasi melalui laman <http://sinta.ristekbrin.go.id>. Prosedur dalam penelitian ini disesuaikan dengan langkah-langkah melakukan tinjauan pustaka atau memperbanyak literatur untuk menentukan perumusan masalah penelitian. Topik yang

diteliti pada rumusan masalah dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran IPA di sekolah dasar serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Pada tahap ini, peneliti menentukan unit penelitian yang akan dijadikan sumber data, yaitu unit penelitian berupa artikel dalam jurnal yang dipublikasikan secara nasional dengan batasan yang telah ditentukan. Pencarian artikel tersebut dilakukan secara online melalui situs jaringan jurnal-jurnal terkait, analisis artikel dilakukan secara teliti terhadap masing-masing artikel sehingga diketahui kelemahan dan keunggulannya terhadap artikel dalam jurnal tersebut. Setelah seluruh tahapan penelitian dilakukan, maka peneliti akan mendapatkan kesimpulan. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dengan prosentase dan analisis data kualitatif untuk data-data hasil kajian naratif terhadap penelitian-penelitian yang ditemui. Analisis data kualitatif yang terdapat tiga bagian utama yang saling berkaitan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran kooperatif pada dasarnya dirancang supaya peserta didik mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih santai, tanpa mengabaikan tanggung jawab peserta didik, kejujuran, kompetensi sehat, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang dapat digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan, model pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama antar siswa, saling berinteraksi satu sama lain, motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan aktivitas belajar dan juga hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Model ini dirancang dengan adanya games (Permainan) serta tournament

(Pertandingan) akademik yang dihubungkan dengan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

Proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) membuat siswa merasa senang dengan adanya permainan serta pertandingan antar kelompok, apalagi model pembelajaran ini diterapkan di sekolah dasar, karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan dan anak sekolah dasar masih dalam tahap senang bermain. Oleh karena itu model pembelajaran ini sangat cocok digunakan di sekolah dasar.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) tahapan yang akan dilalui yaitu, penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Dalam pembentukan kelompok, dilakukan dengan cara mengelompokkan peserta didik yang berkemampuan sama dan setiap kelompok dikumpulkan ke dalam satu kelompok baru, anggota kelompok baru kemudian menempati meja tournament dan memulai permainan akademik, setiap kelompok menghitung masing-masing jumlah skor mereka kemudian dijumlahkan dengan anggota-anggotanya yang lain, nilai yang paling besar itulah pemenang dalam pertandingan dan akan diberikan penghargaan (*reward*).

Tabel 1. Sampel Presentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Pembelajaran IPA

No.	Kode Data	Hasil Presentase		Peningkatan
		Skor Pretes	Skor Postes	
1	A1	23%	81%	58%
2	A2	60%	85%	25%
3	A3	61,54%	92,31%	30,77%
4	A4	57%	72,1%	15,1%
5	A5	4%	96%	92%
6	A6	66,67%	81,25%	14,58%
7	A7	40%	100%	60%
Rata-Rata		45%	87%	42%

Berdasarkan hasil analisis penelitian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Hasil penelitian diatas dapat dilihat bahwa setiap penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil persentase yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, terlihat dalam kode data artikel A1 skor pretes menunjukkan data dari 23% ketuntasan klasikal menjadi 81% sehingga peningkatannya 58%, kode data A2 menunjukkan dari 60% menjadi 85% dengan peningkatan mencapai 25%, kode data A3 dari 61,54% menjadi 92,31% dengan peningkatan mencapai 30,77%, kode data A4 dari 57% menjadi 72,1% dengan peningkatan sebesar 15,1%, kode data A5 dari 4% menjadi 96% dengan peningkatan yang sangat signifikan yaitu 92%, kode data A6 dari 66,67% menjadi 81,25% dengan peningkatan mencapai 14,58%, dan kode data A7 dari 40% menjadi 100% dengan peningkatan mencapai 60% siswa yang tuntas memenuhi KKM secara keseluruhan.

Adapun rata-rata hasil pretes sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu 45% dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) meningkat menjadi 87% dengan rata-rata peningkatan 42%. Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti-peneliti sebelumnya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Adapun dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adanya kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya, kelebihan tersebut diantaranya: Memperluas wawasan peserta didik, peserta didik dapat menambah pengetahuannya dengan adanya berkelompok menjadikan peserta didik saling menceritakan pengetahuan mereka kepada siswa lain dalam kelompoknya hal ini akan membantu siswa

memahami materi pelajaran dan memperluas wawasan siswa.

Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain, dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) peserta didik dituntut untuk menghargai pendapat teman dalam satu kelompoknya maupun pada saat turnamen, dengan adanya pemahaman siswa yang berbeda dalam menyampaikan pendapat siswa akan menghargai temannya yang memiliki pendapat yang berbeda.

Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar, dalam proses belajar menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan adanya games dan turnamen dalam proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan.

Peserta didik menjadi semangat dalam belajar, antusias siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya games dan turnamen, sehingga antusias siswa untuk memenangkan games dan turnamen menjadikan siswa semangat dalam belajar. Pengetahuan diperoleh tidak hanya dari guru, pemahaman siswa tidak hanya diperoleh dari guru tetapi dari teman anggota kelompok ketika siswa akan mengikuti games dan turnamen karena setiap kelompok harus bersaing memahami materi pelajaran satu sama lain agar kelompok mereka dapat menjawab soal-soal dalam games dan pertandingan.

Penghargaan yang diberikan mendorong semangat siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi, dikarenakan adanya reward atau penghargaan siswa akan bersemangat untuk memperoleh nilai yang setinggi-tingginya agar kelompok mereka memenangkan games dan pertandingan. Selain kelebihan ada pula juga kekurangan dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu: Ruang kelas menjadi ramai, hal ini disebabkan karena adanya games dan pertandingan antar kelompok yang membuat suasana kelas menjadi ramai

bahkan bisa mengganggu kelas lain dalam proses pembelajaran. Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, dalam pelaksanaan pembelajaran banyak sekali media pembelajaran yang harus dibuat untuk model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini yaitu misalnya penggunaan media pembelajaran untuk proses belajar dan juga persiapan kartu soal untuk turnamen. Peserta didik terbiasa dengan adanya hadiah, karena dalam proses pembelajaran adanya games dan turnamen, membuat siswa ketika proses pembelajaran ingin mengikuti proses belajar dikarenakan adanya hadiah untuk memenangkan games dan turnamen tersebut, jika tidak adanya hadiah siswa dikhawatirkan mengikuti proses pembelajaran biasa-biasa saja, berbeda dengan adanya hadiah antusias belajar siswa sangat tinggi.

SIMPULAN

Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar sangat signifikan. Walaupun begitu, berdasarkan analisis dan temuan yang telah dilakukan peneliti adanya beberapa kekurangan, sehingga peneliti mengajukan beberapa saran untuk upaya perbaikan penelitian-penelitian serupa yang akan mendatang sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan ini hendaknya harus dilakukan teliti dan detail sehingga dapat meminimalisir hasil data yang kurang sesuai, juga pemilihan sumber data juga harus lengkap tanpa ada batasnya agar data yang dihasilkan lebih banyak serta kualitas penelitian ini dikategorikan baik.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) paling efektif jika pada saat proses pembelajaran adanya ketersediaan fasilitas atau sarana prasarana yang mendukung dalam proses pembelajaran, baik itu media ataupun yang

lainnya agar tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

3. Terlebih dengan kondisi dan situasi saat ini yang diakibatkan oleh adanya pandemi COVID 19 yang tidak tahu kapan selesainya, membuat peneliti kesulitan mencari sumber data yang melibatkan banyak orang atau terjun lapangan jadi terhambat, akan tetapi waktu penelitian terus berjalan. Untuk ituantisipasi dari peneliti menyarankan jika ingin melakukan penelitian tanpa harus mencari sumber data melibatkan banyak orang ataupun terjun langsung ke lapangan bisa menggunakan penelitian yang seperti ini.

REFERENSI

- Anadiroh, Manapiah. 2019. Studi Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Anugraheni, Indri. 2018. Meta Analisis Model Pembelajaran Problem based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *A Journal of language, Literature, culture, and education*. Vol.14(1) Januari 2018, pp. 9-18.
- Ardi Setyanto, N. 2017. *Intraksi dan Komunikasi Efektif Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Astuti, Wahyu dan Firosalia Kristin. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah sekolah Dasar*. Vol 1(3). Pp. 155-162.
- Cahyaningsih, Ujiati. 2017. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 3(1) Januari 2017, pp. 1-5.
- Darmayanti, K. A dkk. 2016. Pengaruh Model TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Dengan Kovariabel Kemampuan Numerik Pada Siswa Kelas V. *e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesa*. Vol 2(1). Tahun 2016, pp. 1-10.

- Dias Putra, Maulana. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Teams Games Tournamnet Berbantuan Audio Visual.JLJ. Vol. 4(1) 2015, pp.1-10.
- Fajar Nugroho, Dhessriyatno. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V SD Kaliwiro Semarang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Herliani, Nanik. 2017. Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Khususnya Pada materi Pemecahan Masalah Bilangan Romawi Di SDN Pagentan 5 Tahun Ajaran 2016/2017. Jurnal PTK dan Pendidikan. Vol.3(2) Desember 2017, pp. 55-62.
- Hidayat, Syarif. 2012. Profesi Kependidikan Teori dan Praktik di Era Otonomi. Jakarta: PT Pustaka Mandiri.
- Huda, Miftahul. 2013. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibnu Soleh, Maulana dkk. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi. Jurnal Pena Ilmiah. Vol 2(1).
- Juni Priansa, Donni. 2017. Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran (Inovatif, Kreatif, dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik). Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kumalasari, Ranty. 2011. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Klegen Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyasa. 2016. Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwandari, Amanda dan Dyah Tri Wahyuningtyas. 2017. Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournamnet (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa kelas II SDN Saptorrengo 02. Jurnal Ilmiah sekolah Dasar. Vol. 1(3) pp. 167-170.
- Rayanis, 2017. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 011Pulau Kedundung Pada Mata pelajaran IPA Dengan Materi Sifat-Sifat Cahaya Melalui Metode Percobaan (Eksperimen. Gerakan Aktif Menulis. Vol.5(2) pp. 75-84.
- Rizki Widayanti, Eka 2016. Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. Scholaria. Vol.6(3) pp. 182-195.
- Rochmana, Siti dan Shobirin, Ma'as. 2017. Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Benda dan Sifatnya. Elementary Vol 3. pp. 91-106.
- Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru). Bandung: Rajawali PERS.
- Sudamayanto, Komang, dkk. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 1 Mundeh Kangin. Jurnal Mimbar PGSD. Vol. 2 No:1 Tahun 2014.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Team Pada Siswa Kelas IV SDN 011 Bengkong Batam. Skripsi. UIN Syarif Kasian Riau.
- Sulhiyati, Siti 2019. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Paedagoria. Vol 10(1) hal 20-28.
- Sutrisno. 2015. Peningkatan Prestasi Belajar IPA Melalui Team Game Tournament (TGT) Pada Permainan Domino Pada Siswa Kelas IV Kecamatan Ngarho Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2014/2015. Jurnal Edutama. Vol 2(1) Januari 2015, pp. 39-49.
- Thobroni. M. 2016. Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

- Universitas Telkom Bandung. 2019. Bagian Pengembangan Pembelajaran (Center For Teaching and learning Excellence). (online), (<http://ctle.telkomuniversity.ac.id/docs/teachin-resources/sosial-humaniora/metode-teams-games-tournament-pada-matakuliah-matematika-ekonomi/>), diakses pada tanggal 8 maret 2020 pukul 14:20 WIB).
- Utami, Putri. 2019. Meta-analisis Penggunaan Model Kooperatif Dalam Pembelajaran Biologi. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Wahyu Listyarini, Dwi, dkk. 2018. Pengaruh Model teams games Tournament Berbantuan Permainan Halma Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal pendidikan. Vol. 3(5) Mei 2018, hal. 538-543.
- Wilujeng, Sri. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournamnet (TGT). JEE. Vol. 2(1) 2013, pp. 45-53.
- Yamin. 2014. Teori dan Metode Pembelajaran. Malang: Madani.