

Aplikasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 12 Palembang

Desi Subadra¹, Rizky Agustina¹, Faulin Martita²

¹SD Negeri 12 Palembang, Indonesia, ²SMP Negeri 2 Madang Suku III, Indonesia

Corresponding author e-mail: subadradesi@gmail.com

Article History: Received on 5 March 2023, Revised on 12 April 2023,
Published on 23 May 2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 12 Palembang dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) penelitian tindakan kelas terhadap 31 siswa kelas IV yang dijadikan objek penelitian, ternyata model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa. Hal ini tampak dengan adanya peningkatan rata-rata nilai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus, siswa yang lulus KKM hanya 4 orang dengan nilai rata-rata IPS 38,83 atau 13%. Pada siklus I, siswa yang lulus KKM 21 orang dengan rata-rata nilai 70,64 atau 67,74 %. Sementara itu, pada siklus II, siswa yang lulus KKM 25 orang dengan rata-rata nilai 79,03 atau 80,64%. Dan hal ini menunjukkan bahwa siklus II telah berhasil atau tuntas karena telah mencapai KKM klasikal yang diharapkan yaitu 80%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran TGT, Penelitian Tindakan

Abstract: *This research aims to improve the social studies learning achievement of fourth grade students at SD Negeri 12 Palembang by using the Teams Games Tournament (TGT) learning model, classroom action research on 31 fourth grade students who were used as research objects. It turns out that the Teams Games Tournament (TGT) model can improve learning achievement. social studies students. This can be seen from the increase in the average value of the pre-cycle, cycle I and cycle II. In the pre-cycle, only 4 students passed the KKM with average social studies score of 38.83 or 13%. In cycle I, 21 students passed the KKM with an average score of 70.64 or 67.74%. Meanwhile, in cycle II, 25 students passed the KKM with an average score of 79.03 or 80.64%. And this shows that cycle II has been successful or complete because it has achieved the expected classical KKM of 80%.*

Keywords: *Action Research, Learning Outcomes, TGT Learning Model*

A. Pendahuluan

Setiap sekolah dasar pada kurikulum 2013 memberikan pendidikan IPS pada kelas tinggi yaitu kelas IV, V dan VI sedangkan di kelas rendah yaitu kelas I, II dan III

belum diajarkan pendidikan IPS. Namun ilmu sosial itu terintegrasi pada pelajaran PPkn. Mengkaji lebih lanjut tentang tujuan pendidikan IPS menurut Sardjijo (2017) adalah “membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara”.

Untuk itu pendidikan IPS sangatlah penting untuk diajarkan pada peserta didik khususnya bagi siswa SD Negeri 12, karena siswa diharapkan mampu menghadapi persoalan-persoalan dalam masyarakat di masa depan. Siswa mampu menerapkan apa yang dipelajari dalam kehidupan bermasyarakat dan berkembang menjadi generasi yang peduli sesama dan cinta lingkungan. Namun dalam prakteknya dari hasil evaluasi setelah mempelajari materi ternyata harapan untuk tercapainya tujuan pembelajaran masih belum terpenuhi. Hasil evaluasi menunjukkan kemampuan siswa yang sesungguhnya.

Berdasarkan hasil prasiklus keberhasilan tujuan pembelajaran masih belum dapat dicapai dimana yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 hanya 4 siswa, sisanya mendapat nilai yang bervariasi dari rentang 10-65. Hasil tersebut menjadikan guru merefleksi apa saja kekurangan dari pengajaran yang diberikan guru kepada siswa dan berdiskusi dengan teman sejawat. Guru kemudian menemukan beberapa masalah 1) model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga monoton tidak dapat menarik perhatian siswa untuk mendengarkan penjelasan guru; 2) Dalam menjelaskan materi guru belum menguasai informasi yang diberikan kurang detail karena kurangnya literatur yang berhubungan dengan materi; 3) kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran; 4) proses pembelajaran yang kurang efektif, karena interaksi antara guru dan siswa kurang maksimal; dan 5) siswa tidak memahami maksud dari materi yang diterangkan oleh guru, siswa menangkap penjelasan itu dengan cara yang keliru.

Maka dari kelima masalah di atas yang perlu menjadi prioritas untuk dipecahkan masalahnya adalah mengenai model pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan semangat siswa serta perhatian siswa untuk memperhatikan apa yang diterangkan oleh guru. Model yang tepat untuk pemecahan masalah tersebut menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* (Armidi, 2022; Sitepu, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah ini adalah “Bagaimana hasil belajar IPS dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas IV di SD Negeri 12 Palembang? Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas IV di SD Negeri 12 Palembang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif merupakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilakukan secara langsung di lapangan untuk memperoleh data yang diperlukan (Sugiyono, 2018) dan penelitian kuantitatif pada pengolahan hasil tes siswa. Guru melakukan praktik mengajar dengan tiga siklus yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II pada materi pembelajaran IPS. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Kemudian dianalisa menggunakan perhitungan sederhana melalui program Excel dengan membandingkan hasil nilai tes pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Hal ini dilakukan sampai diperoleh hasil yang diinginkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran Siklus I

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan perbaikan pembelajaran IPS di kelas IV antara lain diskusi dan konsultasi dengan guru kelas dalam penentuan materi, media pembelajaran dan pembentukan kelompok untuk tim TGT (*Teams-Games Tournament*). Materi yang akan disampaikan pada pertemuan siklus I adalah Pemanfaatan Sumber Daya Alam Hayati dalam Kehidupan Masyarakat. Selain itu guru perlu menyiapkan alat peraga, lembar evaluasi dan lembar observasi.

Pada kegiatan pendahuluan guru memberikan salam, berdoa dan dilanjutkan mengecek kehadiran siswa, mengatur kelompok kerja siswa dan mengulas sedikit materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Memasuki kegiatan inti, guru menyiapkan materi dan membagikan lembaran materi kepada siswa untuk dibaca. Lalu siswa dipilih bergilir untuk membacakan materi, sedangkan siswa lainnya menyimak Guru memotivasi siswa untuk meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan dengan memanfaatkan sumber daya alam secara bijak. Lalu guru memperlihatkan gambar yang merupakan contoh pemanfaatan sumber daya alam hayati. Lalu guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait contoh-contoh lain dari pemanfaatan sumber daya alam hayati yang ada di sekitar lingkungan mereka (Wardani, 2019).

Guru kemudian masuk ke tahap turnamen, sebelum memulai turnamen guru menjelaskan aturan-aturan turnamen. Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok dengan 7-8 anggota per kelompoknya. Selama turnamen berlangsung siswa mengikutinya dengan tertib sampai hasil turnamen diumumkan.

Pada kegiatan penutup, sebagai latihan guru memberikan lembar kerja kepada peserta didik untuk diisi lalu mengumpulkannya kembali jika telah diisi oleh siswa. Kemudian menyimpulkan hasil belajar dengan bertanya jawab mengenai materi

dimana siswa diberi kesempatan untuk menyatakan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti dan guru melakukan penilaian hasil belajar. Guru menutup kegiatan dengan berdoa.

Tahap observasi dilakukan bersamaan pada saat tindakan dilakukan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap observasi adalah mengamati dan mencatat semua hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan sebagai catatan lapangan. Pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi kegiatan yang ada di siklus I dan peneliti menemukan beberapa keberhasilan yang dicapai yaitu adanya perkembangan minat siswa terhadap materi yang diajarkan, ditandai dengan keseriusan siswa dalam menyimak persentasi guru. Selain itu siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Walaupun sudah ada beberapa keberhasilan yang dicapai, masih ada kekurangan yang ditemukan selama kegiatan siklus I, yaitu pada saat pelaksanaan turnamen masih ada siswa yang merasa sulit untuk bekerjasama dengan teman sekelompoknya. Sehingga ada kelompok yang kurang kompak satu sama lain. Siswa juga masih kurang berani tampil dan menjawab pertanyaan karena merasa takut salah menjawab.

Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran Siklus II

Guru membuat rencana perbaikan pembelajaran dengan pokok bahasan tentang pemanfaatan sumber daya alam non hayati serta menyiapkan lembar materinya. Untuk mendukung model dari *Teams-Games Tournament* (TGT) perlu menyiapkan alat peraga yang berupa contoh gambar-gambar pemanfaatan sumber daya alam di kehidupan masyarakat (Sitepu, 2022).

Kegiatan pendahuluan guru memberikan salam dan berdoa bersama. Kemudian dilanjutkan mengecek kehadiran siswa, mengatur kelompok kerja siswa, pengecekan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran yaitu dengan mengulas sedikit materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Lalu membagikan lembaran materi kepada siswa untuk dibaca. Guru memberi penguatan pada siswa bahwa sumber daya alam memberi banyak manfaat bagi mereka, maka sudah menjadi kewajiban semua manusia untuk melestarikan sumber daya alam dan lingkungan. Guru memotivasi siswa untuk meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan dengan memanfaatkan sumber daya alam secara bijak. Lalu siswa dipilih bergilir untuk membacakan materi, sedangkan siswa lainnya menyimak. Lalu guru memperlihatkan gambar yang merupakan contoh pemanfaatan sumber daya alam non hayati. Lalu guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait contoh-contoh lain dari pemanfaatan sumber daya alam non hayati yang ada di sekitar lingkungan mereka.

Guru kemudian masuk ke tahap turnamen, sebelum memulai turnamen guru menjelaskan aturan-aturan turnamen. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok

dengan anggota 7-8 siswa. Selama turnamen berlangsung siswa mengikutinya dengan tertib sampai hasil turnamen diumumkan.

Pada kegiatan penutup, sebagai latihan guru memberikan lembar kerja kepada peserta didik untuk diisi lalu mengumpulkannya kembali jika telah diisi oleh siswa. Kemudian guru bersama-sama siswa menyimpulkan hasil belajar dengan bertanya jawab mengenai materi dimana siswa diberi kesempatan untuk menyatakan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti dan guru melakukan penilaian hasil belajar. Guru menutup kegiatan dengan berdoa.

Setelah peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus II, hasil belajar siswa meningkat. Pada proses pelaksanaan tindakan terlihat bahwa siswa semakin antusias mengikuti pembelajaran dan terjadi komunikasi yang lebih baik antarsiswa artinya mereka sudah mampu bekerjasama dan terbukti hasil tes menunjukkan peningkatan. Selain itu keadaan di kelas juga sudah lebih cair, siswa menjadi lebih berani dalam menjawab soal bahkan siswa yang biasanya malu mengemukakan pendapat berani menjawab pertanyaan dengan percaya diri. Terlihat siswa merasa senang karena mereka belajar sambil bermain sehingga tidak terasa pelajaran yang berlangsung sudah selesai.

Penerapan model ini mempermudah guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa terhadap materi. Maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar pada siklus II telah berhasil mencapai target. Adapun teknik analisis data disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Prosedur, Alat, Pelaku, Sumber Informasi dan Cara Analisis

No	Prosedur	Alat	Pelaku	Sumber	Cara Analisis
1.	Menganalisis hasil belajar Matematika	Tes	Guru pelaksana tindakan	Siswa	Kuantitatif
2.	Rencana Proses Pembelajaran	Lembar APKG 1 dan APKG 2	Guru pengamat	Guru pelaksana tindakan	Kualitatif
3.	Menganalisis Aktivitas Guru	Lembar Observasi	Guru pengamat	Guru pelaksana tindakan	Kualitatif

Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran Pra Siklus

Nilai hasil belajar prasiklus siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Prasiklus Siswa Kelas IV SD Negeri 12 Palembang Pada Mata Pelajaran IPS

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	KKM 70 Tuntas / Tidak Tuntas
1	81-100	2	6,45%	Tuntas
2	61-80	2	6,45%	Tuntas
3	41-60	8	25,80%	Tidak tuntas
4	21-40	6	19,35%	Tidak tuntas
5	<20	13	41,94%	Tidak tuntas

Nilai Hasil belajar prasiklus siswa di atas menunjukkan bahwa dari tiga puluh satu siswa ada dua siswa yang mendapat nilai diantara 81-100, dua siswa yang mendapat nilai diantara 61-80, delapan siswa yang mendapat nilai diantara 41-60, enam siswa yang mendapat nilai diantara 21-40, dan tiga belas siswa yang mendapat nilai kurang dari 20. Ini berarti hanya ada 4 orang siswa yang tuntas atau mencapai KKM sedangkan 27 orang siswa belum mencapai KKM. Tingkat ketuntasannya hanya 13% dan 87% belum tuntas. Karena hasil prasiklus gagal, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II.

Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran Siklus I

Dari hasil pelaksanaan siklus I, didapat nilai hasil belajar siswa seperti yang tertera pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siklus I Siswa Kelas IV SD Negeri 12 Palembang Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	KKM 70 Tuntas / Tidak Tuntas
1	81-100	11	35,48%	Tuntas
2	61-80	10	32,25%	Tuntas
3	41-60	3	9,67%	Tidak tuntas
4	21-40	4	12,90%	Tidak tuntas
5	11-20	3	9,67%	Tidak tuntas

Berdasarkan tabel, nilai hasil belajar siswa siklus 1 di atas, menunjukkan bahwa dari tiga puluh satu siswa ada 11 siswa yang mendapat nilai diantara 81-100, sepuluh siswa yang mendapat nilai diantara 61-80, tiga siswa yang mendapat nilai diantara 41-60, empat siswa yang mendapat nilai diantara 21-40 dan tiga siswa yang mendapat nilai diantara 11-20. Ini berarti ada 21 siswa yang tuntas atau mencapai KKM sedangkan 10 orang siswa belum mencapai KKM. Tingkat ketuntasannya 67,74% dan 32,26% belum tuntas.

Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran Siklus II

Tabel 4. Nilai Hasil Belajar Siklus II Siswa Kelas IV SD Negeri 12 Palembang Pada Mata Pelajaran IPS

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	KKM 70 Tuntas / Tidak Tuntas
1	81-100	16	51,61%	Tuntas
2	61-80	9	25,80%	Tuntas
3	41-60	4	16,13%	Tidak tuntas
4	21-40	2	6,45%	Tidak tuntas

Berdasarkan tabel nilai hasil belajar siswa siklus II di atas, menunjukkan bahwa dari tiga puluh satu siswa ada enam belas siswa yang mendapat nilai diantara 81-100, sembilan siswa yang mendapat nilai diantara 61-80, empat siswa yang mendapat nilai diantara 41-60, dan dua siswa yang mendapat nilai diantara 21-40. Ini berarti ada 25 siswa yang tuntas atau mencapai KKM sedangkan 6 orang siswa belum mencapai KKM. Tingkat ketuntasannya 80,64% dan 19,36% belum tuntas.

Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran Siklus I

Dari hasil observasi dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian diskusi dengan teman sejawat maka diperoleh temuan antara lain, guru belum maksimal dalam menggunakan model TGT terhadap siswa sehingga siswa masih ada yang belum memahami materi dalam pembelajaran IPS. Ternyata penggunaan model TGT pada pembelajaran IPS siklus I ini belum cukup efektif untuk meningkatkan keaktifan dan ketuntasan siswa. Hal ini disebabkan karena dalam pelaksanaannya guru kurang efisien dalam menggunakan waktu belajar. Adapun kelemahan pembelajaran IPS menggunakan model TGT ini antara lain: jika akan menggunakan model TGT secara menyeluruh membutuhkan waktu lebih lama karena proses turnamen membutuhkan beberapa tahap diantaranya tahap

presentasi, tahap belajar tim, tahap turnamen dan tahap rekognisi yang memakan waktu 1 jam untuk menyelesaikan prosesnya sampai selesai hingga hasil turnamen diumumkan (Agustina, 2019).

Pada model TGT ini, siswa menjadi lebih antusias karena mereka belajar sambil bermain (Armidi, 2022). Siswa juga diajarkan keterampilan bekerjasama dengan kelompoknya dan belajar menghargai pendapat temannya. Sehingga teman yang kurang dalam pemahaman materi menjadi paham karena penerapan model ini. Siswa dapat belajar dari jawaban yang dilontarkan oleh kelompoknya dan kelompok lain pada saat proses TGT berlangsung. Secara tidak langsung pemahaman materi didapatkan oleh siswa dari jawaban-jawaban yang dilontarkan oleh kelompoknya dan kelompok lain (Ahmadi, 2018).

Sejalan dengan itu, Wahyu (2018) menyatakan bahwa dalam menggunakan model TGT ini ada banyak kelebihannya yaitu dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri siswa menjadi tinggi, perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, motivasi belajar siswa bertambah, pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru, dan kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran Siklus II

Dalam perbaikan pembelajaran siklus II ini, dari lembar observasi dan catatan lapangan, keaktifan siswa meningkat, guru dapat mengkoordinasi kelas sehingga siswa sudah memperlihatkan keaktifannya. Pada siklus II ini terdapat beberapa kelebihan pembelajaran IPS menggunakan model TGT antara lain; (1) media pembelajaran TGT dapat menarik minat siswa dalam belajar, (2) dengan menggunakan model TGT siswa lebih memahami materi, (3) Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, (4) model TGT mendorong siswa lebih mudah mengerjakan soal. Hal ini seiring dengan pendapat Istok'atun (2019) yang mengemukakan bahwa kegiatan belajar pada model pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) semua siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengetahuan dari diskusi kelompok, (2) saling menghargai di antara siswa, (3) siswa mendapat keterampilan bekerjasama, (4) menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing sportif dan, (5) menumbuhkan keaktifan siswa (Abdul, 2018).

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 12

Palembang. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa mulai dari prasiklus sampai dengan siklus II. Hasil nilai persentase ketuntasan prasiklus sebesar 13% dengan rata-rata nilai 38,83 siklus I persentase ketuntasannya sebesar 67,74% dengan rata-rata nilai 70,64 dan siklus II persentase ketuntasannya sebesar 80,64% dengan rata-rata nilai 79,03.

Saran tindak lanjut dari penelitian ini diharapkan guru dapat menerapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) ini. Selain itu juga perlu adanya forum diskusi sesama guru guna meningkatkan pemantapan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan semoga hasil penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu referensi bagi peneliti-peneliti.

E. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian yang berjudul “Aplikasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 12 Palembang”. Terima kasih kepada seluruh siswa kelas IV yang telah antusias mengikuti proses pembelajaran dan proses penelitian ini, semoga ini menjadi bekal bagi penulis untuk terus memberikan pengajaran yang berkualitas. Terima kasih kepada para guru yang telah membantu dan memberi saran dalam proses penyusunan laporan penelitian ini. Terima kasih juga kepada Kepala Sekolah yang telah mendukung dan memberi izin dalam proses penelitian ini serta seluruh kerabat yang telah memberi motivasi untuk menulis laporan penelitian ini hingga selesai.

Daftar Pustaka

- Abdul M. (2018). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Agustina, R. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Discovery Learning Materi Luas dan Keliling Bangun Datar di Kelas III SDN 12 Palembang*. PKP Universitas Terbuka.
- Ahmadi, A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeaar.v6i2.45825>
- Isrok'atun, A. (2019). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardjijo, I. (2017). *Pendidikan IPS di SD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*.
- Sitepu M. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat bagi Tubuh Kelas V SD*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*:

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7757>

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyu, Haryanto. (2018). *Efektivitas Hasil Belajar Dasar dan Pengukuran Listrik dengan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division dan Team Games Tournament*. Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wardani. (2019). *Pemantapan Kemampuan Profesional (PKP)-PGSD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.