

# Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

Rendi Khusnudin\*, Suyoto, Titi Anjarini

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

\*Corresponding Author: kusnudinrendy@gmail.com

## Abstract

*This study aims 1) to describe the application of the Teams Games Tournaments (TGT) model, 2) to increase student activity through the Teams Games Tournaments (TGT) model. This research uses Classroom Action Research (CAR) which consists of two cycles. Each cycle consists of two meetings. The subjects in the study were fourth grade students at SDN Karanggedang, totaling 17 students consisting of 11 boys and 6 girls. Data collection methods used are interviews, observation and documentation. The application of TGT (Teams Games Tournaments) mode with the stages of 1) Class Presentations, 2) Study in groups (Teams), 3) Games (Games), 4) Competitions or competitions (Tournaments), 5) Group awards (Teams) recognition. The results of the research observations carried out are as follows: Learning using the TGT (Teams Games Tournaments) model is very suitable to be applied in elementary schools because in the first cycle it gets an average of 74.95% and in the second cycle it gets an average of 89.5%. So the conclusion from cycle I to cycle II has increased by 14.6% and thus is included in the high criteria. Based on the results of student observations about the activity using the TGT (Teams Games Tournaments) model in the first cycle, the average was 62.7% and in the second cycle, the average was 82.2%. So that from cycle I to cycle II there was an increase of 19.8%. This shows that the TGT (Teams Games Tournaments) model is suitable for increasing student activity.*

**Keywords:** Student activity, thematic learning, Teams Games Tournament (TGT)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan 1) untuk *medeskripsikan penerapan model Teams Games Tournaments (TGT)*, 2) untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui model *Teams Games Tournaments (TGT)*. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek dalam penelitian siswa kelas IV SDN Karanggedang yang berjumlah 17 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 6 perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Penerapan mode TGT (Teams Games Tournaments) dengan tahapan 1) penyajian kelas (Class Presentations), 2) Belajar dalam kelompok (Teams), 3) Permainan (Games), 4) Pertandingan atau lomba (Tournaments), 5) Penghargaan kelompok (Team Recognition). Hasil observasi penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: Pembelajaran menggunakan Model TGT (*Teams Games Tournaments*) ini sangat cocok diterapkan di Sekolah Dasar karena pada siklus I memperoleh rata-rata 74,95% dan pada siklus II mendapatkan rata-rata 89,5%. Sehingga kesimpulannya dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,6% dengan demikian masuk dalam kriteria tinggi. Berdasarkan hasil pengamatan siswa tentang keaktifan menggunakan model TGT (Teams Games Tournaments) pada siklus I mendapatkan rata-rata 62,7% dan pada siklus II mendapat rata-rata 82,2%. Sehingga dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 19,8%. Hal tersebut menunjukkan bahwa model TGT (*Teams Games Tournaments*) cocok digunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa.

**Kata kunci:** Keaktifan siswa, pembelajaran tematik, Teams Games Turnamens (TGT)

## Article History:

Received 2022-06-07

Revised 2022-11-18

Accepted 2022-12-03

## DOI:

10.31949/educatio.v8i4.2577

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pondasi penting bagi sebuah negara khususnya negara yang sedang berkembang tak terkecuali Indonesia. Keadaan pendidikan di Indonesia saat ini dapat dikatakan suatu pondasi

yang penting bagi Indonesia karena sumber daya manusia yang kurang memadai yang pada dasarnya sumber daya manusia tersebutlah yang menjadi faktor utama bagi berkembangnya negara Indonesia. Salah satu faktor penting untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan Haryanti (2018:36). Menurut (Hidayah, 2018 :10) tujuan pendidikan adalah siswa mampu masyarakat baik dan memecahkan masalah sosial. Selain itu, tujuan pendidikan nasional kemudian menurut (Jalaludin & Abdullah, 2016, 143) yaitu menciptakan manusia yang berkualitas, religious, berakhlak mulia, berjiwa Pancasila, mempunyai semangat nasional yang tinggi, memiliki sikap demokrasi, berintelektual tinggi, mampu membangun diri dan berguna bagi masyarakat dan negara.

Pemerintah melalui pengadaan program pendidikan sangat mengharapkan bahwa warga negara Indonesia bisa mendapatkan apa menjadi haknya dan memiliki perubahan. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, ditetapkan bahwa pemerataan akses dan peningkatan mutu pendidikan akan menjamin warga negara Indonesia memiliki kecakapan hidup untuk mendorong terwujudnya manusia seutuhnya serta pembangunan madani dan masyarakat modern berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Pemerintah Indonesia telah melakukan banyak perubahan dalam sistem pendidikan. Hal ini bertujuan ingin menciptakan sistem pendidikan yang lebih baik dari sebelumnya.

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa tidak hanya dengan model konvensional yang membuat siswa cepat bosan, apalagi kita melihat sekarang ini dari tahun ke tahun pendidikan di Indonesia selalu berganti kurikulum seiring dengan perkembangannya. Kurikulum 2013 pembelajaran yang digunakan adalah tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif yaitu pembelajaran yang memiliki karakteristik yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa. Usia anak kelas III sekolah dasar anak termasuk dalam tahap operasional konkret yang berarti belajar akan lebih berarti apa bila peserta didik berkesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang digunakan interaksi dengan teman sebaya dan dibantu pertanyaan dari guru (Rodiani, 2018:67)

Kegiatan guru mempengaruhi keberhasilan kegiatan pendidikan. Guru harus menciptakan proses belajar dengan baik sesuai tujuan pendidikan dan memberikan dorongan untuk potensi belajar siswa. Guru hendaknya juga mampu membimbing dan memfasilitasi siswa, agar mereka dapat memahami kekuatan serta kemampuan yang ada pada dirinya, selanjutnya memberikan motivasi agar siswa terdorong untuk belajar sebaik mungkin sehingga dapat mewujudkan keberhasilan berdasarkan kemampuan yang mereka miliki (Suyitno 2018 :24). Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pendidik harus bertanggung jawab terhadap hasil belajar siswa dan pengetahuan siswa terkait dengan materi yang telah dipelajarinya (Irvania, 2016:67). Namun kenyataan di lapangan proses pembelajaran masih banyak permasalahan dan belum dapat dilaksanakan dengan baik sesuai yang diharapkan sesuai dari hasil observasi siswa masih kurang aktif sehingga hasil belajar rendah. Faktor yang menyebabkan hal ini yaitu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dan sulitnya materi yang dipelajari sehingga kurangnya motivasi dalam diri siswa. Padahal dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting.

Menurut Sardiman (2016: 75) dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan-kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar tidak hanya penting bagi siswa, tetapi juga penting bagi guru. Oleh sebab itu, seorang guru diharapkan mampu memilih teknik pembelajaran seperti model, strategi, metode, dan pendekatan yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam mengerjakan tugas dan mempelajari materi pelajaran. Menurut (Suprayitno, A. 2020:35), model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan menekankan pada pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang optimal adalah model pembelajaran koooperatif. Menurut (Alma, 2009 dalam Mulyani, dkk, 2018:18) pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengkondisikan siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolabrotif dengan struktur kelompok heterogen. Salah satu model

pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Penelitian tentang model pembelajaran TGT ini pernah dilakukan oleh Purwanto, A (2019) yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran TGT terhadap capaian hasil belajar siswa materi struktur dan jaringan tumbuhan. TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah siswa berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya. Menurut Slavin (2016:56), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen yaitu : persentasi di kelas, Tim, Game, Tournamen, dan Rekognisi Tim.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2021 di SD N 3 Seboro telah ditemukan beberapa permasalahan diantaranya adalah 1) Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru masih konvensional yaitu menggunakan metode ceramah karena sarana belajar yang kurang memadai dan materi pelajaran yang bersifat hafalan. 2) Guru juga belum pernah menerapkan model yang bervariasi dalam setiap pembelajaran yang menjadikan siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Akibatnya, materi yang diberikan oleh guru kurang maksimal diterima oleh siswa, sehingga siswa kurang menguasai materi pembelajaran. 3) Guru masih kurang mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pada saat guru memberikan pertanyaan, dari 17 siswa tidak ada yang berani menjawab secara individual. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa dari jumlah siswa 17 anak hanya 6 siswa atau 35% yang sudah memenuhi standar ketuntasan, dan 11 siswa belum memenuhi standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kelas yang dicapai siswa masih rendah, karena kurang dari 70 yang merupakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada kondisi seperti ini keaktifan siswa pada pelajaran perkembangan alat transportasi masih rendah. Berdasarkan pemahaman yang ada penulis merancang pembelajaran dengan menggunakan metode Teams Games Turnaments yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Hal ini didasari dengan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Fittratun Nafisah (2020) merupakan penelitian yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan aktifitas belajar siswa dapat diukur dari evaluasi siklus I, dan siklus II. Dengan nilai aktifitas belajar siswa pada siklus I sebesar 63% dan siklus II 77,5%. Sedangkan peningkatan hasil keaktifan siswa dapat diukur dari setiap siklusnya, keaktifan siswa pada siklus I sebesar 3,1 dengan katagori “mendekati aktif” dan keaktifan siswa pada siklus II sebesar 4,1 dengan katagori “mendekati aktif”. Dengan demikian hasil penelitian di Sekolah Dasar Negeri 146/IX Desa Parit Kabupaten Muaro Jambi telah tercapai dengan baik.

Sedangkan Hasil penelitian oleh Lenny Gusti Anggraini (2019) juga merupakan penelitian yang relevan dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD N 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh hasil bahwa pada materi siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) lebih tinggidi pada hasil belajar siswa di kelas konvensional yaitu dengan rata-rata 74,60 di kelas kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan 56,57 di kelas konvensional. Hasil belajar IPA yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada siswa kelas V SD N 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa mengalami peningkatan sebesar 18,03%

Selanjutnya penelitian oleh Sholihah (2018) juga merupakan penelitian yang relevan dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di AL-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran”. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) hasil belajar Fiqih siswa kelas V masih rendah hal ini diperoleh dari data awal dengan jumlah siswa 28, yang tuntas 11

siswa (39,3%), sedangkan yang tidak tuntas 17 siswa (60,7%). Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus pertama mengalami peningkatan yakni dengan jumlah siswa 28 siswa yang tuntas 17 siswa (60,7%), sedangkan yang tidak tuntas 11 siswa (39,3%). Selanjutnya pada siklus ke dua dengan siswa 28 siswa yang tuntas 24 siswa (85,2%) sedangkan yang tidak tuntas 4 siswa (14,3%) keterbaruan pada penelitian ini terletak pada materi yang di terapkan untuk menerapkan model TGT. Hal ini untuk membuktikan apakah model TGT cocok untuk semua materi.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan belajar di sekolah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu mengkondisikan siswa untuk berpartisipasi aktif baik individu maupun kelompok. Hal tersebut diperlukan agar siswa dapat menyelesaikan permasalahan dengan tepat. Peneliti memilih menerapkan model Teams Games Turnaments untuk memberikan solusi terhadap masalah di kelas. Harapannya dengan menggunakan model Teams Games Turnaments ini siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Model Teams Games Turnaments digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran di kelas. Model tersebut langsung melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan cara berkelompok. Berdasarkan uraian di atas, peneliti menerapkan model Teams Games Turnaments dalam penelitian tindakan kelas pada tema 7 subtema 4 Perkembangan Alat Transportasi di kelas III.

## METODE PENELITIAN

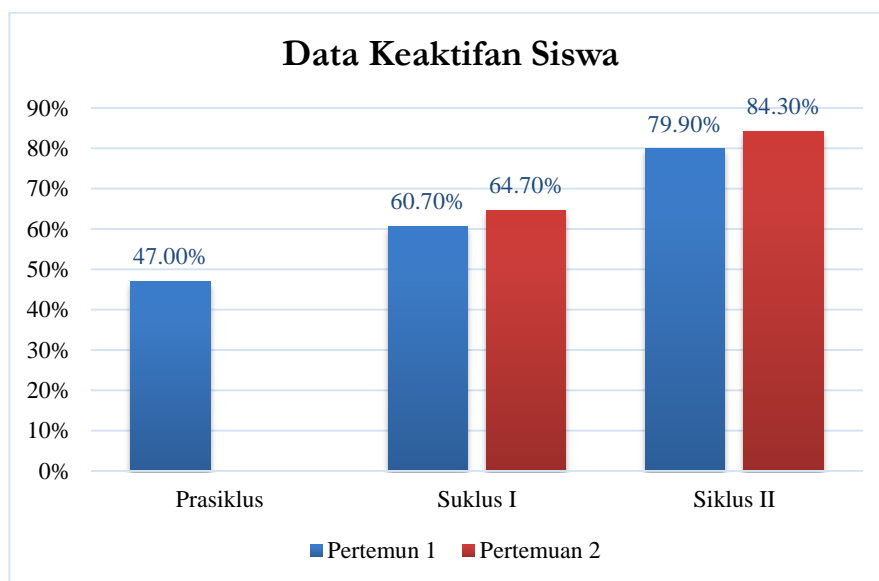
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) desain yang terdiri dari beberapa siklus, dimana pada setiap siklus terdapat empat tahap, yaitu tahap perencanaan (planning), tahap pelaksanaan (action), tahap observasi (observing), tahap refleksi (reflecting). Pada tahapan planning hal yang harus disiapkan berupa Silabus, RPP & Instrumen lalu pada tahapan pelaksanaan harus menerapkan apa yang sudah di tulis dalam RPP. Selanjutnya pada tahapan observasi apa yang sudah di tulis pada instrumen dan tahapan di RPP di catatat untuk bahan apa yang akan kita bahas, yang terakhir yaitu refleksi hal ini sesuai apa yang ada pada tahapan observasi. Penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas III SD N 3 Seboro pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Target dalam penelitian ini yaitu dapat meningkatkan keaktifan siswa. pembelajaran ini akan menjadi bahan pengamatan untuk peneliti. Peneliti mencatat semua perkembangan yang terdiri dari langkah-langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas III dengan jumlah 17 siswa, yaitu 11 laki-laki dan 6 perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara, tes, observasi, respon siswa. nstrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu: lembar wawancara, lembar observasi dan lembar penilaian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penerapan Model *Teams Game Turnamnet* Siswa Pada Siklus I dan II

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui empat tahap. Pertama memperoleh data dengan cara melakukan penelitian, yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Siklus I dilakukan sebanyak dua kali dan siklus dua juga dilakukan dua pertemuan. Kedua mereduksi data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas serta dokumentasi foto saat penelitian. Ketiga mendeskripsikan data menampilkan foto tentang keaktifan siswa. Keempat membuat kesimpulan hasil wawancara siswa dan guru serta foto tentang keaktifan siswa.

Persentase rata-rata Siklus I, persentase pertemuan pertama dan pertemuan kedua masing-masing mendapat persentase 60,7% dan 66,6%. Sehingga dari kedua pertemuan tersebut diperoleh rata-rata 62,4% minat belajar siswa siklus II pertemuan pertama 79,9% dan pertemuan kedua 84,3% dengan rata-rata 82,2% kategori tinggi. Keaktifan siswa pada saat pembelajaran penerapan model TGT (*Teams Games Turnaments*) pada prasiklus, siklus I dan II pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Diagram Data Keaktifan Siswa

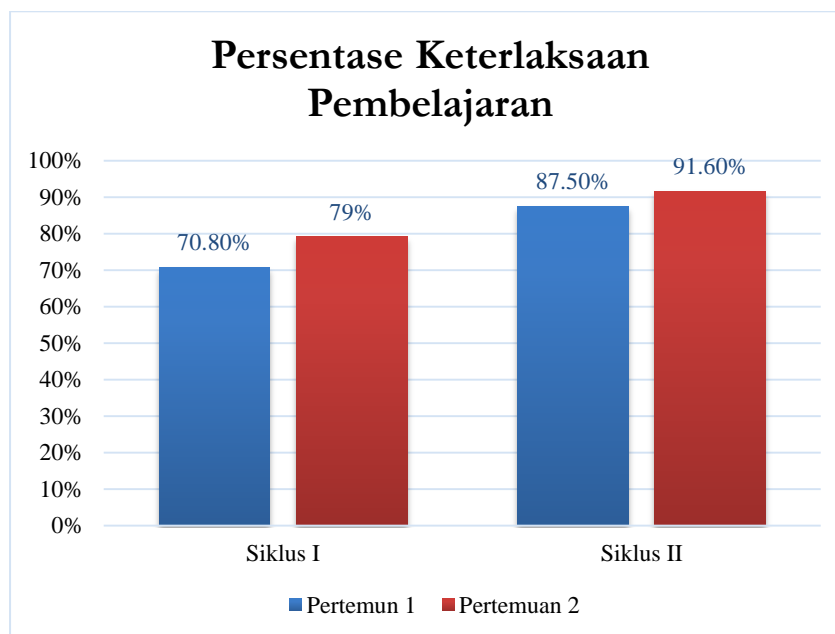
Berdasarkan penelitian penerapan model TGT (*Teams Games Turnaments*) melalui tiga tahap yaitu prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada tahap prasiklus atau belum menggunakan model TGT (*Teams Games Turnaments*) data tentang keaktifan siswa sangat rendah kerana hanya 47% masuk dalam kriteria rendah. hal tersebut dikarenakan siswa monoton sebab guru sebagai fasilitator kurang memberikan ruang kepada siswa untuk berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kemudian pada tahap siklus I medapat rata-rata 62,7%. Terjadi kenaikan yang cukup signifikan dari prasiklus ke siklus I kerana kenaikannya mencapai 9,9%. Hal tersebut karena sudah menggunakan model TGT (*Teams Games Turnaments*). Walaupun sudah terjadi kenaikan mencapai 19,2% namun hal tersebut belum mencapai kriteria yang diinginkan. Hal tersebut perlu adanya siklus II karena kriteria ketuntasan ketika sudah mencapai lebih dari 75%.

Menurut Sudjana (2016 : 61) jika rata-rata dari semua indikator lebih dari 75% maka siswa dikatakan aktif. Hal ini dapat dilihat siklus II terjadi peningkatan sebesar 19,8% hal tersebut terjadi peningkatan yang cukup drastis dan signifikan yang semula 62,7% menjadi 82,4%, sehingga model TGT (*Teams Games Turnaments*) sangat baik digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa karena siswa diberikan sebuah permasalahan kemudian menganalisisnya sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

### Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Pada Siklus I dan II.

Berdasarkan tabel berikut keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa hasil rata-rata yang didapatkan dari siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,95% dan pada siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua didapatkan rata-rata yaitu sebesar 91,6%. Terjadi peningkatan 4,6%, sehingga kesimpulannya dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dan pada siklus II dikategorikan sangat baik. Berikut merupakan diagram keterlaksanaan pembelajaran penerapan model TGT (*Teams Games Turnaments*) pada siklus I dan II pertemuan pertama dan kedua.

Gambar 1 menjelaskan hasil keterlaksanaan pembelajaran penerapan model TGT (*Teams Games Turnaments*). Menurut Mulyasa (Thalita, Dkk. (2019: 34).) bahwa dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%). Pada keterlaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 70,8% kemudian pertemuan kedua memperoleh persentase sebesar 79% dan mendapat nilai rata-rata sebesar 74,95%. Pada siklus II pertemuan pertama meperoleh persentase sebesar 87,5% kemudian pada pertemuan kedua memperoleh persentase sebesar 91,6% dan mendapat nilai rata-rata sebesar 89,5%. Sehingga kesimpulannya dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,5% dengan demikian siklus II dikategorikan tinggi.



**Gambar 2.** Diagram Keterlaksanaan Pembelajaran

Penelitian yang saya lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Anggraini, L. G. (2019). berbadang lurus atau sejalan yaitu dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa namun selain hal itu penerapan model team games tournament ini juga dapat meningkatkan jiwa sosial, kepekaan terhadap teman-teman serta meningkatkan kerja sama antar teman.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Model TGT (*Teams Games Turnaments*) ini sangat cocok diterapkan di Sekolah Dasar karena pada siklus I memperoleh rata-rata 74,95% dan pada siklus II mendapatkan rata-rata 89,5%. Sehingga kesimpulannya dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,6% dengan demikian masuk dalam kriteria tinggi. Berdasarkan hasil pengamatan siswa tentang keaktifan menggunakan model TGT (*Teams Games Turnaments*) pada siklus I mendapatkan rata-rata 62,7% dan pada siklus II mendapat rata-rata 82,2%. Sehingga dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 19,8%. Hal tersebut menunjukan bahwa model TGT (*Teams Games Turnaments*) cocok digunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L. G. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD N 101887 Bangun Sari Tnajung Morawa TA 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Fittratun Nafisah, T., Shalahudin, S., & Siregar, N. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 146/Ix Desa Parit Kabupaten Muaro Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Hidayah, H. N. (2020). The Application of Cooperative Learning Model With Teams Games Tournament Type On the Seventh Grade Students In Social Arithmetic. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 5(1), 65-73.

- Hariyanti, D. (2019). Pengaruh pembelajaran integrative learning (IL) dan predict, discuss, explain, observe, discuss, explain (pdeode) terhadap pemahaman konsep (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Irviana, I (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Joernal of EST. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar*. (Volume. 2, Nomor. 1, Hal 56- 70).
- Jalaludin, & Abdullah. (2016). *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sholihah, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Dalam Tema " Panas dan Perubahannya" Bsgi Siswa Kelas V Mi Ma'arif Patihan Wetan Babadan Ponorogo Tahun 2018/2019 (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Slavin, Robert E. (2016). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Mulyani, Dkk. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (tgt) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38-45.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Prenada Media.
- Rosdiani, D. (2018). *Manajemen Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suprayitno, A. (2020). *Menyusun PTK era 4.0*. Deepublish.
- Suyitno. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif Konsep, Prinsip dan Operasionalnya*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Thalita, Dkk. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2017. *"Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian"*. Yogyakarta. PUSTAKA PELAJAR.