

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS
DI KELAS IV SDN 3 TUGU**

Siti Sarah Salsabila¹, Fajar Nugraha², Hatma Heris Mahendra³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Perjuangan Tasikmalaya

¹sitisarahsalsabila@gmail.com, ²fajarnugraha@unper.ac.id ³hatmaheris@unper.ac.id

ABSTRACT

In class IV social studies courses at SDN 3 Tugu, the adoption of the Team Game Tournament learning model is being investigated to see whether it affects students' learning results when compared to control classes. In this case, a quasi-experimental research design is used with a non-equivalent control group design. A purposive sampling strategy was used to collect samples from students in 4th grade A and 4th grade B. A multiple-choice test was utilized to collect data on how well the learning process worked. The data were evaluated using tests for normality and homogeneity. while analyzing the hypothesis using the t test. The average posttest score for the experimental and control classes did not vary substantially (Sig. (2-tailed) of $0.075 > 0.05$), according to the results of the t-test utilized for hypothesis testing. Following that, H_0 is accepted whereas H_1 is refused. As a consequence, courses that use the Team Game Tournament (TGT) learning paradigm and those that do not do not provide different learning outcomes. Among the analyses that show the TGT model is ineffective are the absence of treatment, the students' health at the time of the study, and the inadequacy of the social studies material on natural resources for the TGT model.

Keywords: learning outcomes, TGT learning model

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perubahan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan model pembelajaran Team Game Tournament di SDN 3 Tugu untuk tema IPS di kelas IV. Dalam lingkungan kuasi-eksperimental, penyelidikan ini dilakukan dengan menggunakan desain kelompok kontrol yang tidak setara. Pengambilan sampel menggunakan strategi purposive sampling dari sekelompok siswa kelas IV A dan IV B. Dengan memberikan ujian pilihan ganda, informasi tentang hasil belajar dikumpulkan. Pengujian normalitas dan homogenitas dilakukan pada data. t-menguji hipotesis saat melakukannya. Rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara substansial, sesuai dengan hasil uji t yang menunjukkan Sig. (2-tailed) nilai $0,075 > 0,05$. Akibatnya, H_0 diterima sedangkan H_1 ditolak. Dari sini dapat disimpulkan bahwa mata kuliah yang menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dan yang tidak tidak memberikan hasil belajar yang berbeda. Ada beberapa analisis yang menyebabkan model TGT tidak berpengaruh yaitu treatment yang

diberikan kurang banyak, kondisi peserta didik pada saat penelitian, dan materi IPS tentang SDA kurang cocok untuk model TGT.

Kata kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan yaitu proses pembelajaran dan latihan yang memperoleh progres atau perubahan. Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia agar bisa bertahan hidup dan meningkatkan kualitas hidup seseorang, di Indonesia pendidikan diwajibkan oleh pemerintah selama 12 tahun. Berdasarkan (Setiawan, 2017) pembelajaran yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk mencapai perubahan. Pengertian belajar berdasarkan (Rusman, 2016; Susanto, 2013), mengemukakan belajar yaitu proses yang dialami individu dalam memperoleh perubahan perilaku guna meningkatkan kualitas hidup melalui aktivitas pengalaman dan pelatihan". Adapun prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh (Dimiyati & Mudjiono, 2013) beberapa prinsip belajar antara lain perhatian serta motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan serta penguatan dan yang terakhir perbedaan individual.

Di sekolah dasar guru akan mengajarkan beberapa mata pelajaran kepada peserta didik, salah satunya adalah pelajaran IPS. Berdasarkan (Dewi & Rohmanurmeta, 2019) mengemukakan bahwa pembelajaran IPS adalah merupakan mata pelajaran yang menggabungkan disiplin ilmu sosial yang fokus pada, mempelajari dan menganalisis fenomena sosial dan masalah sosial dari berbagai sudut pandang kehidupan manusia. Adapun menurut (Indah Tri Murti, Trio Pangestu, Rias Wana, & STKIP Modern Ngawi, 2021) Untuk memajukan Indonesia, IPS digunakan sebagai topik untuk mengajarkan keterampilan berharga kepada siswa yang akan membantu mereka menjadi sumber daya manusia yang luar biasa dengan tetap menjunjung tinggi hubungan interpersonal dan kesadaran lingkungan. Karena latar belakang siswa yang bersekolah di sekolah dasar beragam, pendidikan IPS sangat penting. Dari lingkungan yang berbeda tersebut bisa menimbulkan fenomena yang ada di masyarakat.

(Susanto, 2013) cara di mana hasil pembelajaran akan terbentuk akan tergantung pada bagaimana kita belajar dan bagaimana kita belajar. Hasil belajar adalah berbagai modifikasi yang terjadi di seluruh kegiatan belajar siswa dan mencakup konsekuensi kognitif, emosional, atau psikomotorik. mirip dengan kemajuan akademik anak-anak SDN 3 Tugu. Didasarkan pada hasil observasi dan wawancara serta melihat daftar nilai peserta didik, Permasalahan di SDN 3 Tugu masih terdapat anak dengan nilai di bawah KKM yaitu 75 siswa kelas IV A yang mengambil mata pelajaran IPS, dimana 16 di antaranya memiliki nilai di bawah KKM dan 14 di atasnya. A adalah 30. Sebagai perbandingan, dari 57 siswa di kelas IV B, 13 siswa memiliki nilai tes lebih tinggi dari KKM dan 14 siswa memiliki nilai tes lebih rendah.

Data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang masih mendapat nilai di bawah KKM. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada IPS masih belum terpenuhi dengan baik. Peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran team game tournament terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Tugu pada mata

pelajaran IPS. Guru harus memperhitungkan rendahnya hasil belajar siswa sebagai bahan evaluasi disamping bagaimana pengaruhnya terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi selanjutnya.

Trianto (Dalam Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013) dan (Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, & Nurhikmah, 2019) mengungkapkan bahwasaya model pembelajaran merupakan sejenis rencana ataupun model yang dipakai untuk dijadikan pedoman dalam membuat perencanaan pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan paradigma pembelajaran Team Game Tournament dengan pendekatan pembelajaran kooperatif. Lebih dari itu, pembelajaran kooperatif akan menciptakan interaksi dan komunikasi, Menurut (Teladaningsih, Huliana, Sd-fkip, Kristen Satya Wacana, & Dasar Negeri Tingkir Lor, 2019) Paradigma pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah strategi pembelajaran kooperatif lugas yang melibatkan upaya semua siswa secara merata. Strategi ini mengandung unsur permainan dan insentif (reward) dan menempatkan siswa pada peran tutor sebaya. Model TGT dicirikan oleh

adanya daya saing selama proses pendidikan dan pengelompokan siswa ke dalam kelompok lima sampai enam. Setiap tim dalam kompetisi ini harus mendapatkan jumlah poin tertinggi untuk menang, namun untuk menjawab pertanyaan kompetisi dengan benar, siswa juga harus memahami mata pelajaran yang diajarkan oleh instruktur kepada mereka (Fikasari, Utami, & Program Studi Pendidikan Dasar FKIP Untan, n.d.) Suastra, Bagus, & Arnyana, n.d.). Adapun langkah-langkah model TGT berdasarkan (Slavin, 2015) khususnya, pemberian kelompok dan nilai setelah berbagai permainan dan kompetisi.

Model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament meningkatkan hasil belajar, sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya. Pelajaran pertama dilakukan oleh seorang saudara (Aulia Hakim & Syofyan, 2017) "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat" demikian judul

B. Metode Penelitian

Metode eksperimen digunakan dalam penelitian ini. (Sugiyono, 2019)

penelitian ini. Hasil penelitian Hakim dan Syofyan menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT di kelas berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa, dan hasil posttest memiliki rata-rata dan skor total yang lebih tinggi daripada hasil pretest.

Peneliti mempertimbangkan untuk melakukan studi studi kasus pada siswa kelas IV SDN 3 Tugu dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN 3 Tugu" berdasarkan uraian di atas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara topik yang menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dengan yang tidak pada hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 3 Tugu. Untuk membandingkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 3 Tugu antara ruang kelas yang menerapkan paradigma pembelajaran TGT dan yang tidak, penelitian ini memiliki dua tujuan.

berpendapat "metode eksperimen digunakan untuk melakukan

percobaan mencari pengaruh treatment terhadap hasil". Desain yang digunakan kuasi eksperimen. (Rukminingsih, Adnan, & Latief, 2020) mengusulkan "desain kuasi-eksperimental dengan dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol." Tabel berikut mengilustrasikan desain kelompok kontrol non-ekuivalen yang digunakan:

Tabel 1

Kelas	Non	Equivalent	Control
	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Group

Sumber: Sugiyono, 2017: 79

Dua kelas menjadi data penelitian kelas IV SDN 3 Tugu tahun pelajaran 2022–2023. Dalam penelitian ini digunakan purposive sampling. Kelas IV B sebagai kelompok kontrol pembelajaran sedangkan Kelas IV A sebagai kelas

Data Hasil Kelas Ekperimen pre test diberikan kepada siswa sebelum kegiatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran kooperatif TGT akan dipraktikkan selama latihan

eksperimen. Sebuah ujian pilihan ganda yang diberikan selama pretest dan posttest digunakan untuk mengumpulkan data. Untuk menetapkan reliabilitas dan validitas tes, diperlukan pengujian terlebih dahulu.

Alat analisis data adalah uji validitas yang didefinisikan sebagai "Ukuran yang menunjukkan keefektifan suatu instrumen" menurut (Arikunto, 2012); uji reliabilitas, yang menyatakan bahwa "Pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan hasil data yang sama" menurut (Sugiyono, 2017); dan tes untuk mengetahui tingkat kesulitan menurut (Arikunto, 2012), yang menyatakan bahwa "mengetahui apakah soal itu mudah atau sulit" menurut (Arikunto, 2012). Adapun pengujian hipotesis ada pengujian normalitas serta pengujian reabilitas yang dianalisa memakai SPSS 26.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

pembelajaran. Hasil pre-test kelas eksperimen masing-masing menghasilkan skor tertinggi 80 dan skor terendah 27. Post test diberikan setelah penerapan model

pembelajaran TGT, berbeda dengan kelas eksperimen yang diberikan setelah pemberian terapi. Di kelas eksperimen, 93 adalah nilai post-test tertinggi dan 47 adalah nilai terendah.

Data hasil pretest kelas kontrol dikumpulkan sebelum kegiatan pembelajaran. Menggunakan paradigma pembelajaran tradisional yang berpusat pada pengajaran, kegiatan pembelajaran kelas kontrol. Data hasil pre test yang dilaksanakan pada kelas kontrol didapat angka paling tinggi 74 serta angka paling rendah 27. Menurut hasil post-test dari kelompok kontrol, siswa mendapatkan skor mulai dari 40 hingga 93. Adapun angka post test dari kelas kontrol didapat tanpa melakukan treatment terlebih dahulu selama proses pembelajaran. Dari hasil tersebut dilakukan pengujian normalitas, pengujian homogenitas, serta pengujian hipotesis menggunakan uji t.

Hasil dari pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat digunakan untuk melakukan uji normalitas. Pada penelitian ini untuk pengujian normalitas menggunakan SPSS Stastictic 26 versi windows. Adapun hasil setelah dilakukan uji

normalitas tersaji dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas Pre Test Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Kelas 4A	.140	28	.167	.936	28	.088
Kelas 4B	.177	25	.041	.928	25	.076

Didasarkan tabel tersebut terlihat bahwa df pada kelas 4A adalah 28 sedangkan kelas 4B 25. Hal ini berarti total sampel data pada tiap kelompok di bawah 50. Kemudian dapat terlihat pula angka Sig. pada kelas 4A senilai 0,088 sedangkan angka Sig. kelas 4B senilai 0,076. Temuan pre-test terdistribusi secara normal karena Sig kedua kelompok. nilainya lebih dari 0,05.

Hasil post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat digunakan untuk melakukan uji kenormalan. Uji normalitas dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan SPSS Statistics 26 for Windows. Tabel berikut menampilkan temuan uji kenormalan:

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas Post Test
Kelas Eksperimen dan Kelas
Kontrol

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Kelas 4A	.108	28	.200 [*]	.945	28	.148
Kelas 4B	.151	25	.146	.923	25	.059

Didasarkan tabel tersebut terlihat df pada kelas 4A adalah 28 sedangkan kelas 4B 25. Berarti total sampel data dari tiap kelompok di bawah 50. Kemudian dapat dilihat juga angka Sig. pada kelas 4A senilai 0,148 sedangkan angka Sig. pada kelas 4B senilai 0,059. Karena angka Sig. dari kedua kelompok tersebut > 0,05, maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya hasil post test menunjukkan distribusi yang normal.

Hasil pengujian homogenitas pre test angka Sig. berdasarkan skor rata-rata 0,591 untuk kelas eksperimen dan kontrol dari pre-test. Diketahui bahwa varian dari data pretest homogen karena Sig. 0,591 > 0,05. Untuk mengolah data pengujian homogenitas tersebut dilaksanakan dengan memakai SPSS Stastictic 26 versi windows.

Tabel 4
Hasil Uji Homogenitas Pre Test
Kelas Eksperimen dan Kelas
Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
Hasil		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		Based on Mean	.292	1	51
Based on Median	.243	1	51	.624	
Based on Median and with adjusted df	.243	1	50.634	.624	
Based on trimmed mean	.324	1	51	.572	

berdasarkan hasil tes khas dari kelompok eksperimen dan kontrol, diperoleh nilai Sig untuk uji homogenitas postes sebesar 0,066. Varian dari data post-test ditentukan menjadi homogen karena Sig. 0,066 > 0,05. SPSS Statistics 26 for Windows versi digunakan untuk mengolah data uji homogenitas.

Tabel 5
Hasil Uji Homogenitas Post Test
Kelas Eksperimen dan Kelas
Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
Hasil		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		Based on Mean	3.528	1	51
Based on Median	2.944	1	51	.092	
Based on Median and with adjusted df	2.944	1	49.420	.092	
Based on trimmed mean	3.464	1	51	.068	

Uji t digunakan dalam penelitian ini sebagai uji hipotesis, yang dapat dilihat dari perbandingan post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan jumlah sampel 28, nilai rata-rata postes kelas eksperimen adalah 74, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 67 dengan ukuran sampel 25. Berikut informasinya:

Tabel 6
Perbandingan Rata-Rata Nilai Post

Group Statistics				
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation
Hasil Post Test	Eksperimen	28	74,2143	13,23556
	Kontrol	25	66,5600	17,30867

Test

Kemudian dalam upaya membuktikan perbedaan yang terjadi signifikan ataukah tidak, maka dibawah ini tabel “Independent Samples Test”:

Tabel 7

Independent Sampel Test Post

Test

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Tugu Kelas IV. Kelas IV A merupakan kelas eksperimen, sedangkan kelas IV B merupakan kelas kontrol. Kelas IV B tidak mendapatkan terapi, sedangkan kelas IV A mendapatkan terapi berupa pembelajaran dengan paradigma Team Games Tournament.

Nilai pretest rata-rata kelas eksperimen adalah 56, dibandingkan dengan 48 untuk kelompok kontrol, menurut hasil penelitian. Tujuan pretest ini adalah untuk memastikan kondisi awal siswa sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran. Melalui data ini kelas eksperimen memiliki angka yang lebih besar

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower Bound	Upper Bound
Hasil Post Test	Eksperimen dan Kontrol	0,022	,884	0,822	51	,417	7,65428	4,25740	-,00000	15,16856
	Eksperimen dan Kontrol			1,781	44,708	,080	7,65428	4,25740	-,00000	15,16856

Berdasarkan tabel, nilai Sig.2 (2-tailed) adalah $0,075 > 0,05$ yang menyebabkan H0 diterima tetapi H1 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang mencolok antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditinjau dari rata-rata hasil belajar siswa.

daripada kelas kontrol, setelah dilakukan uji homogenitas menunjukkan nilai 0,591 untuk kedua kelas tersebut jadi bisa ditarik kesimpulan bahwasanya pretest bersifat homogen. Angka signifikan 0,088 ditemukan di kelas eksperimen dan 0,076 di kelas kontrol sesuai dengan temuan uji normalitas pre-test, jadi bisa ditarik kesimpulan bahwasaya pre test memiliki distribusi yang normal.

Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 74, sedangkan kelompok kontrol adalah 67, menurut hasil post-test. Temuan uji normalitas posttest menunjukkan angka signifikan 0,148 dalam percobaan,

yang menyebabkan orang menarik kesimpulan bahwa kedua sampel memiliki distribusi normal. kelas dan 0,059 pada kelas kontrol. Selain itu dilakukan pengujian homogenitas menunjukkan angka 0,066 yang menyatakan bahwa posttest bersifat homogen.

Pada pengujian t didapatkan angka signifikansi pengujian homogenitas posttest senilai $0,066 > 0,05$ jadi bisa ditarik kesimpulan bahwasanya hipotesis nol (H_0) diterima, diartikan bahwa varians temuan posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama, atau kelompoknya homogen. Setelah itu, dengan menggunakan analisis uji-t, dengan melihat Sig. (2-tailed) memiliki nilai $0,075 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang berarti antara nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 1
Pelaksanaan Model TGT



Gambar 2
Pengerjaan Post test

Pelaksanaan pembelajaran model TGT berjalan lancar. Hasil belajar harus dipengaruhi oleh ini. Namun, kenyataan tidak banyak berpengaruh. Beberapa faktor berkontribusi terhadap hal ini, termasuk:

- a. Treatment yang diberikan kurang banyak,
- b. Kondisi peserta didik, pada saat penelitian dilakukan kondisi peserta didik tidak semua siap untuk belajar karena treatment dilakukan setelah jam istirahat jadi tidak memiliki konsentrasi yang penuh untuk melakukan pembelajaran
- c. Materi IPS tentang SDA tidak cocok untuk model TGT.

Penjelasan di atas membuktikan bahwa hal tersebut tidak mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen. Hipotesis yang diajukan

adalah siswa kelas IV SDN 3 Tugu tidak secara signifikan memperoleh manfaat dari paradigma pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPS. Penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya pun menyebutkan bahwasanya model TGT tidak berpengaruh terhadap hasil belajar. Seperti penelitian dari (Sumiati, Andayani, & Al-Idrus, 2019) Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan perdebatan selanjutnya, Mata kuliah yang menggunakan paradigma pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dan yang tidak tidak memberikan hasil belajar yang berbeda. Bila hasil uji t menunjukkan bahwa $0,075 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Terdapat beberapa analisis yang menyebabkan model TGT tidak berpengaruh yaitu treatment yang diberikan kurang banyak, kondisi peserta didik pada saat penelitian tidak semua siap untuk belajar karena treatment dilakukan setelah jam istirahat jadi tidak memiliki konsentrasi yang penuh untuk melakukan pembelajaran, dan materi

perbedaan yang berarti pada tahapan penyajian materi antara model TGT dengan tahapan model pembelajaran langsung, dan menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT tidak memberikan pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar, tahapan belajar serta dalam kelompok tak benar-benar bisa dijalankan secara lancar

IPS tentang SDA kurang cocok untuk model TGT.

Mengingat banyaknya keterbatasan penelitian ini, maka disarankan sebagai berikut untuk perbaikan penelitian selanjutnya:

1. Bagi para ilmuwan yang ingin melakukan penelitian dengan subjek terkait, sebaiknya menambahkan treatment pada penelitian, supaya hasil penelitian bisa semakin baik terkait dalam pembuktian hipotesisnya.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan menentukan materi pembelajaran yang cocok dengan model TGT

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Sungguminasa Kab Gowa: Cv Cahaya Bintang Cemerlang.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aulia Hakim, S., & Syofyan, H. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat*. *International Journal of Elementary Education* (Vol. 1).
- Ayu, N., Lestari, P., Suastra, W., Bagus, I., & Arnyana, P. (n.d.). DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament dalam Seting Saintifik Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa.
- Dewi, C., & Rohmanurmeta, F. M. (2019). *Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Sekolah Dasar*. Madiun: Unipma Press.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fikasari, L., Utami, S., & Program Studi Pendidikan Dasar FKIP Untan, S. (n.d.). *PENGARUH KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SDN 34 PONTIANAK*. Retrieved from [http://nurholishomeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-Indah Tri Murti, I., Trio Pangestu, W., Rias Wana, P., & STKIP Modern Ngawi, P. \(2021\). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG \(TTS\) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PELAJARAN IPS KELAS III](http://nurholishomeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-Indah%20Tri%20Murti,%20I.,%20Trio%20Pangestu,%20W.,%20Rias%20Wana,%20P.,%20&%20STKIP%20Modern%20Ngawi,%20P.%20(2021).%20PENGARUH%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%20TEKA-TEKI%20SILANG%20(TTS)%20TERHADAP%20HASIL%20BELAJAR%20KOGNITIF%20PELAJARAN%20IPS%20KELAS%20III).
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati, S., Andayani, Y., & Al-Idrus, S. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kartu Mol terhadap Hasil Belajar Kimia. *Chemistry Education Practice*, 2(1), 12. Retrieved from <https://doi.org/10.29303/cep.v2i1.1131>

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Teladaningsih, O., Huliana, I., Sd-fkip, P., Kristen Satya Wacana, U., & Dasar Negeri Tingkir Lor, S. (2019). *IMPLEMENTASI MODEL*

*PEMBELAJARAN TEAMS
GAMES TOURNAMENT
MENINGKATKAN
KETERAMPILAN
KOLABORATIF PESERTA DIDIK
KELAS 4 SD (Vol. 1).*